KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH (SEMAKAN 2017)

Pendidikan Kesenian

TAHUN 3

SEKOLAH KEBANGSAAN

Penulis
Yusri bin Hussain
Aida Rohayu binti Mohamed Nazeri
Mohamad Hazzim bin Suahimi

Editor
Ana Suhana binti Zainuddin
Ku Nurul Hidayah binti Ku Abdul Rahman

Pereka Bentuk
Mohd Ashrul bin Zainal Alam

Ilustrator
Rosnizam bin Saynan

DBP
Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2018

KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

No. Siri Buku: 0014

KK 741-221-0102011-49-2054-20101
ISBN 978-983-49-2054-8

Cetakan Pertama 2018
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2018

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara bahan elektronik, mekanik, penggambaran semula mahupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk
Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:
Dewan Bahasa dan Pustaka,
Jalan Dewan Bahasa,
50460 Kuala Lumpur.
No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)
No. Faksimile: 03-21479643
Laman Web: http://www.dbp.gov.my

Reka Letak dan Atur Huruf:
Dewan Bahasa dan Pustaka

Muka Taip Teks: Azim
Saiz Muka Taip Teks: 16 poin

Dicetak oleh:
Percetakan Rina Sdn. Bhd.,
Lot 45, Persiaran Mewah,
Bandar Tun Razak,
56000 Cheras,
Kuala Lumpur.

PENGHARGAAN

Penerbitan buku teks ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Istana Budaya Kuala Lumpur.
- Encik Jimbun anak Tawai, Majlis Adat Istiadat Sarawak.

KANDUNGAN

Pendahuluan		iv-v
Pengenalan Ikon		vi
Alat dan Bahan		1
Bahasa Seni Visual - Unsur Seni Prinsip Rekaan		2
Bahasa Seni Muzik - Elemen Muzik		3
Projek Kesenian Penggal Satu		4-5
Unit 1	Tut Tut Kereta Api	6-13
Unit 2	Malaysia Kita	14-21
Unit 3	Aneka Capan	22-29
Unit 4	Serangga Comel	30-39
Unit 5	Pahlawan Kecil	40-47
Projek Kesenian Penggal Dua		48-49
Unit 6	Belon Udara Tinggi di Langit	50-57
Unit 7	Oh, Berwarna-warni!	58-65
Unit 8	Cantik Bercahaya	66-73
Unit 9	Boneka Menari Mencuit Hati	74-85
Unit 10	Seni Anyaman Berzaman	86-96
Glosari Seni Visual		97
Glosari Seni Muzik		98

PENDAHULUAN

Buku Teks *Pendidikan Kesenian Tahun 3 Sekolah Kebangsaan* (*SK*) disediakan berpandukan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Kesenian Tahun 3, Kurikulum Standard Sekolah Rendah (Semakan 2017). Kandungan buku teks ini dibina berteraskan gabungan dua disiplin ilmu - Seni Visual dan Seni Muzik.

Penulisan buku teks ini berpandukan empat modul kurikulum, iaitu Modul Bahasa Seni, Modul Kemahiran Seni, Modul Kreativiti dan Inovasi Seni, dan Modul Apresiasi Seni. Melalui buku teks ini, murid didedahkan dengan pelbagai pengetahuan dan kemahiran dalam bidang kesenian yang dapat membangunkan pemikiran kritis dan kreatif serta inovatif murid. Aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang direka dengan penerapan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) dan *Computational Thinking* memberikan fokus kepada pembinaan insan berliterasi seni menerusi aktiviti pengkaryaan, persembahan dan pembudayaan seni secara individu, berpasangan atau berkumpulan. Buku teks yang mengandungi 10 unit ini juga dibina khusus agar dapat membantu guru mencapai objektif Pendidikan Kesenian melalui PdP di dalam dan di luar kelas dengan lebih berkesan.

Setiap unit mengandungi kedua-dua disiplin ilmu yang seiring dari segi tema. Tempoh masa rancangan pembelajaran yang diperuntukkan bagi seni visual ialah 60 minit manakala 30 minit bagi bidang seni muzik. Secara amnya, pelaksanaan PdP bagi mata pelajaran ini ialah sebanyak lima unit bagi setiap penggal. Pada hujung penggal, satu projek kesenian dalam bentuk persembahan dan pameran dicadangkan untuk dilaksanakan dengan menggunakan hasil karya seni visual dan teori seni muzik yang telah dipelajari.

Yang berikut ialah susunan tajuk unit mengikut penggal:

- Projek Kesenian Penggal Pertama
  Unit 1 - Tut Tut Kereta Api
  Unit 2 - Malaysia Kita
  Unit 3 - Aneka Capan
  Unit 4 - Serangga Comel
  Unit 5 - Pahlawan Kecil

- Projek Kesenian Penggal Kedua
  Unit 6 - Belon Udara Tinggi di Langit
  Unit 7 - Oh, Berwarna-warni!
  Unit 8 - Cantik Bercahaya
  Unit 9 - Boneka Menari Mencuit Hati
  Unit 10 - Seni Anyaman Berzaman

Setiap halaman dalam buku teks ini dilengkapi dengan foto dan ilustrasi bagi menarik minat dan kefahaman murid terhadap aktiviti yang hendak disampaikan. Secara ideal, halaman berkembar dalam buku teks ini merujuk satu waktu pembelajaran dan pengajaran bagi setiap minggu.

Bahan dan cadangan dalam buku teks ini boleh dijadikan sebagai rujukan dan panduan guru. Selain alat dan bahan yang terdapat dalam buku teks ini, guru boleh membimbing murid mengeksplorasi alat dan bahan alternatif lain yang bersesuaian. Secara tidak langsung, guru dapat mencungkil kreativiti dan inovasi serta menjana potensi diri murid.

Di samping itu, buku teks ini turut dibekalkan dengan DVD audio yang mengandungi lagu dengan vokal, instrumental, minus one, latihan pic, latihan alat perkusi dan latihan rekoder. Terdapat juga video aktiviti seni visual dan skor lagu yang dimuatkan dalam bentuk *QR code* yang boleh diimbas dan dicapai melalui telefon pintar. Audio dan video yang disertakan merupakan lanjutan kandungan dalam membantu murid mencapai objektif pembelajaran dengan lebih baik. *QR code* yang disediakan merangkumi audio terpilih, video penerangan sesuatu aktiviti serta skor lagu sebagai panduan PdP guru di dalam kelas.

Jelajahi dan alami dunia pendidikan kesenian bersama-sama murid melalui pendekatan didik hibur. Diharap buku teks ini dapat membantu murid dan guru dalam melaksanakan serta menjayakan matlamat dan objektif Falsafah Pendidikan Negara serta melahirkan murid yang berdaya saing, kritis, kreatif dan inovatif.

PENGENALAN IKON



Nombor dan tajuk unit

Lagu dan latihan yang disediakan dalam DVD audio bagi membantu guru dan murid menjalankan aktiviti muzikal.



2.2.1
2.2.2

Nombor Standard Pembelajaran

- Bimbing m… menghasilk…
- Guru meng… menghasil… Galakk…

Nota Guru - Cadangan aktiviti dan maklumat tambahan yang disediakan sebagai panduan kepada guru untuk membimbing murid melaksanakan sesuatu aktiviti pembelajaran dan pengajaran.



Halaman Seni Visual



Halaman Seni Muzik



Soalan KBAT untuk merangsang pemikiran murid.



Aktiviti melibatkan ciptaan corak irama.



Panduan menjalankan aktiviti.



Peringatan tentang penjagaan kebersihan dan keselamatan.



Maklumat tambahan atau maklumat baharu yang menarik.



Kod imbasan yang mengandungi video dan skor lagu atau latihan.

ALAT DAN BAHAN

Mari kenali kumpulan alat dan bahan yang boleh digunakan semasa menjalankan aktiviti seni visual dan seni muzik di dalam dan di luar kelas.

SENI VISUAL

media kering



media basah



bahan berasaskan minyak



pelekat



kertas



bahan hiasan



SENI MUZIK

perkusi badan



alat perkusi



alat perkusi improvisasi

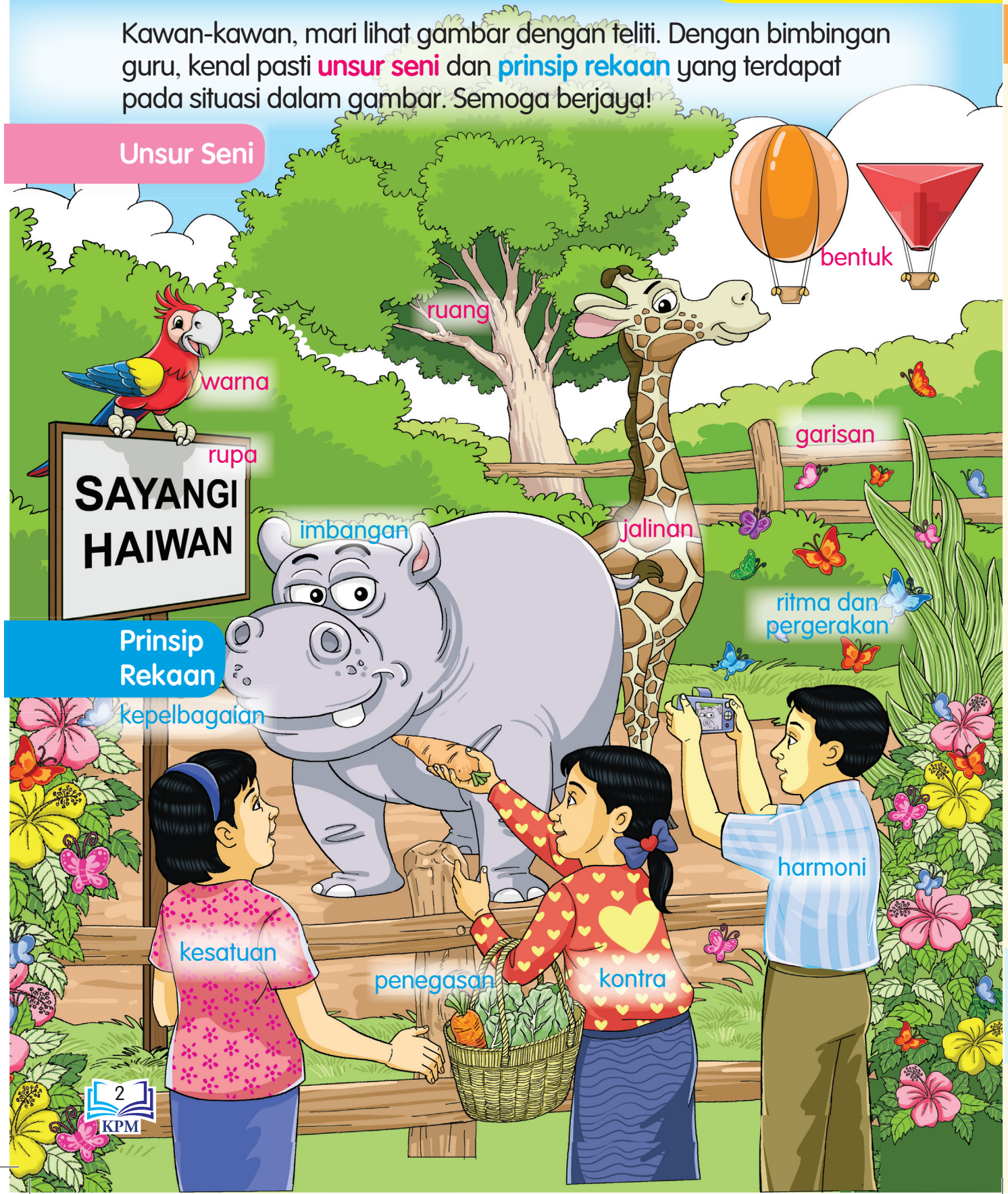


KPM

BAHASA SENI VISUAL

Audio: Bahasa Seni Visual

Kawan-kawan, mari lihat gambar dengan teliti. Dengan bimbingan guru, kenal pasti **unsur seni** dan **prinsip rekaan** yang terdapat pada situasi dalam gambar. Semoga berjaya!



BAHASA SENI MUZIK

Elemen Muzik

warna ton

Bunyi suara atau alat muzik yang berbeza-beza.









bunyi tinggi



bunyi rendah

Tinggi atau rendah sesuatu bunyi.

pic

tekstur

Lapisan bunyi nipis atau tebal sesuatu muzik yang didengar.







tempo cepat



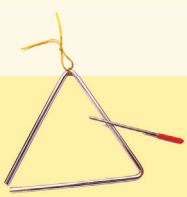
tempo lambat

Kelajuan sesuatu muzik.

tempo

irama

Bunyi panjang dan pendek.



bunyi panjang



bunyi pendek



bunyi kuat (bercakap dengan kuat)



bunyi lembut (berbisik)

Bunyi kuat atau lembut.

dinamik

KPM

Projek Kesenian Penggal Satu

Sudahkah kamu bersedia untuk melangkah ke alam ria Pendidikan Kesenian Tahun 3? Kamu pasti seronok dan teruja untuk membuat persembahan pada akhir penggal satu nanti. Gunakan kreativiti kamu dan rakan-rakan untuk bersama-sama membuat persembahan muzikal dan pameran. Selamat berjaya!

Aktiviti 1: Sebelum

1. Kumpul dan pilih hasil karya murid yang bersesuaian dengan tema muzikal yang dipilih dari Unit 1 hingga Unit 5 sebagai prop persembahan.
2. Bentukkan empat kumpulan.
   (i) Kumpulan A: Latihan nyanyian
   (ii) Kumpulan B: Latihan lakonan dan pergerakan
   (iii) Kumpulan C: Latihan alat perkusi mengikut detik lagu
   (iv) Kumpulan D: Persediaan prop dan kostum persembahan
3. Buat jadual latihan.
4. Sediakan aturan persembahan.

Aktiviti 2: Semasa

1. Setiap kumpulan bersedia dengan peranan masing-masing.
2. Susun prop di pentas persembahan.
3. Bersedia dengan kostum dan alat perkusi.
4. Buat persembahan secara teratur dan berdisplin.

Aktiviti 3: Selepas

1. Kemas dan simpan semua hasil karya, prop dan kostum dengan baik.
2. Pastikan tempat persembahan bersih dan teratur.
3. Buat apresiasi persembahan.
4. Sediakan laporan bergambar seperti folio.





Projek Kesenian Penggal Satu
Audio: Vokal *Serangga*
Audio: Instrumental *Serangga*
Audio: Minus one *Serangga*

3.3.1(i-v) 3.3.2 3.3.3 3.3.4 3.3.5 3.3.6 3.3.7	• Bimbing murid merancang persembahan, membuat persembahan dan menyediakan bahan bagi menghasilkan prop untuk Projek Kesenian Penggal Satu. • Guru boleh menggunakan lagu berdasarkan audio Projek Kesenian Penggal Satu dan menghasilkan prop yang sesuai. • Galakkan murid menggunakan ilmu yang telah dipelajari dalam Unit 1 hingga Unit 5 untuk menghasilkan prop dan kostum mengikut kreativiti. • Terapkan semangat kerjasama dan kepimpinan semasa aktiviti persediaan berlangsung. • Ingatkan murid tentang persediaan projek kesenian sebelum, semasa dan selepas projek seperti yang dipelajari pada Tahun 1 dan Tahun 2.

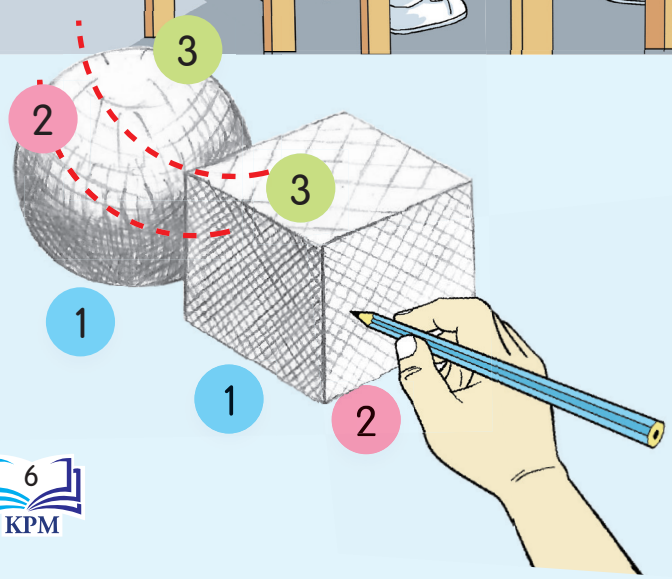
UNIT 1

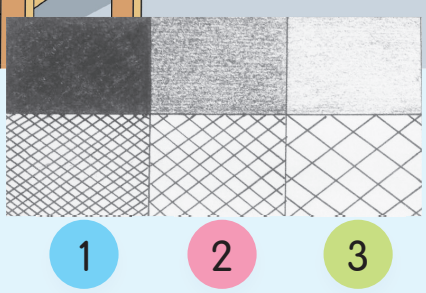
TUT TUT KERETA API

Lukisan boleh dibuat dengan cara meniru (imitasi) terus daripada objek yang dilihat.



Saiz dan kedudukan objek yang berbeza boleh menimbulkan kesan ruang.



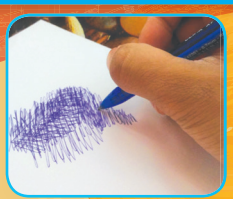


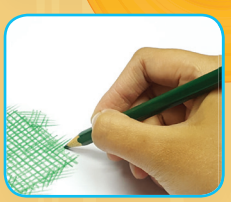
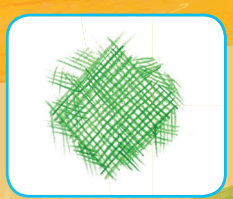
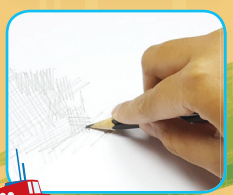
Jarak dan ketebalan garisan silang pangkah menghasilkan kesan ruang.

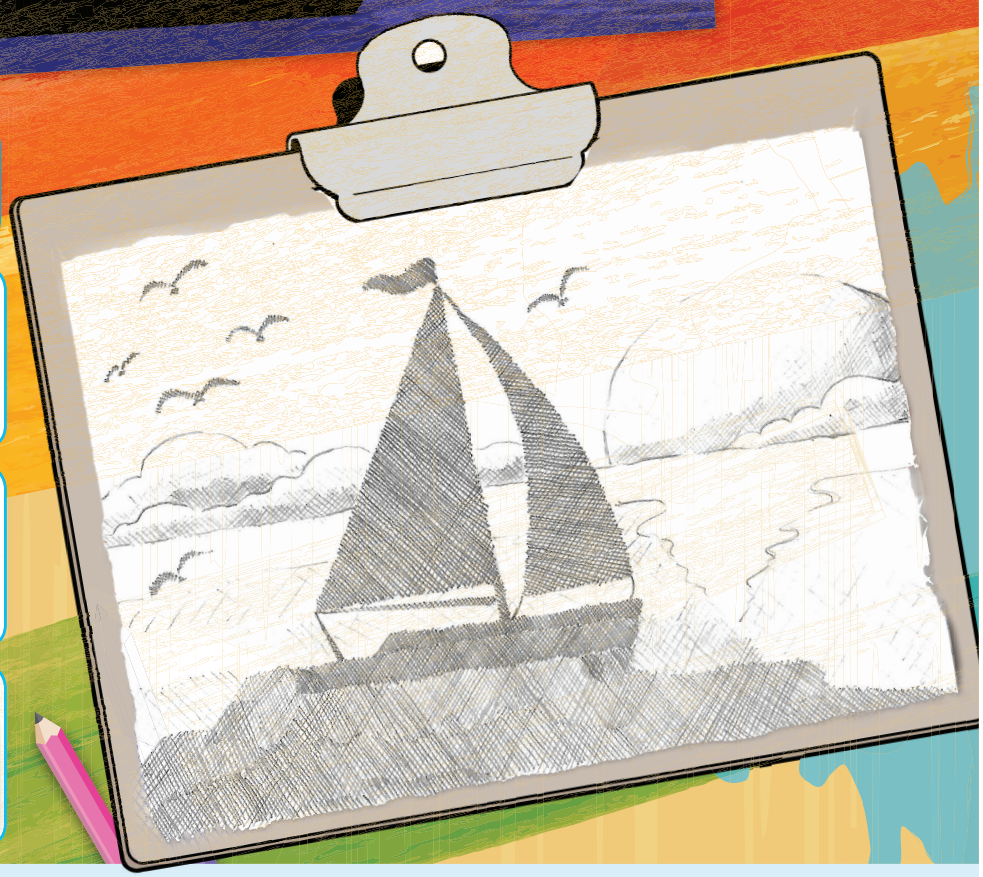


Teroka pelbagai jenis media kering semasa menghasilkan lukisan silang pangkah.

Teknik memegang media kering.



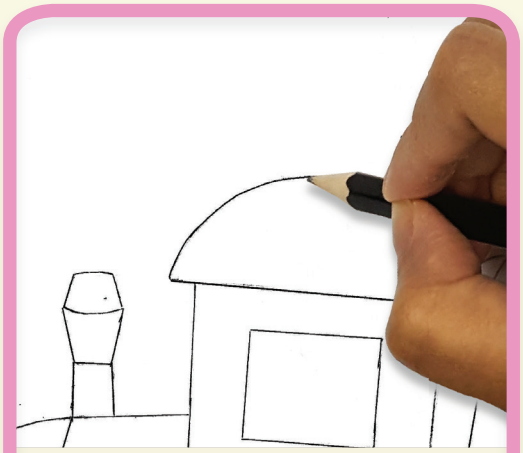
1.1.1
2.1.1 (i)

- Jelaskan bahasa seni visual (garisan, ruang, pergerakan dan kepelbagaian) kepada murid.
- Bimbing murid meneroka penggunaan bahan yang pelbagai dalam menghasilkan lukisan silang pangkah.
- Bersoal jawab dengan murid tentang nilai garisan silang pangkah dalam menghasilkan karya.

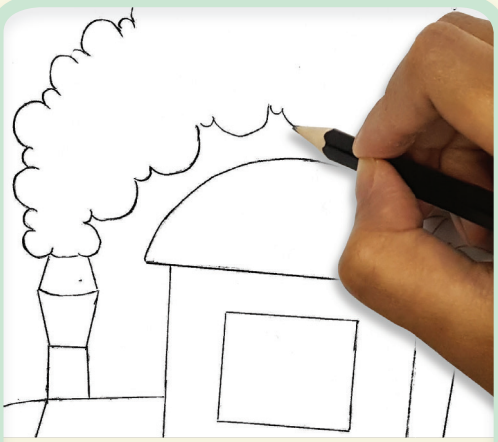
EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mengaplikasi PAK-21: Tinjau Kongsi (Roam the Room)

Tut Tut Kereta Api

Mari hasilkan lukisan kereta api dengan teknik silang pangkah.

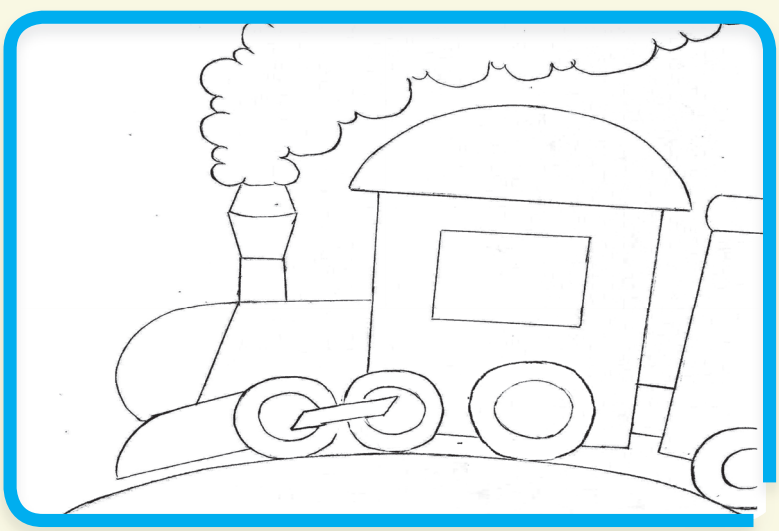


garisan melengkung

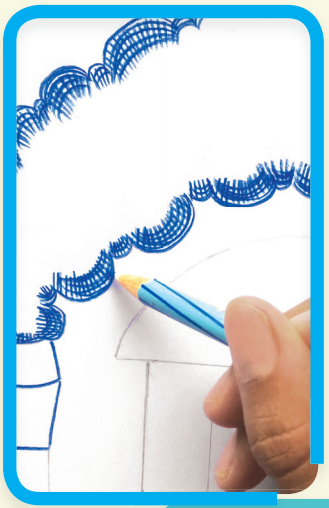


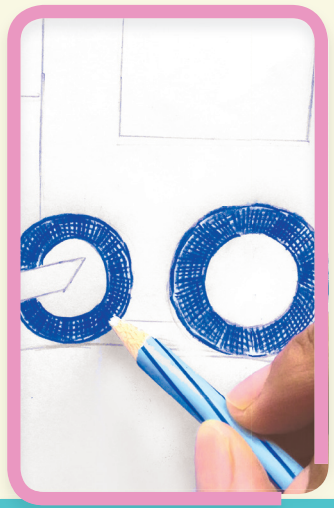
garisan beralun

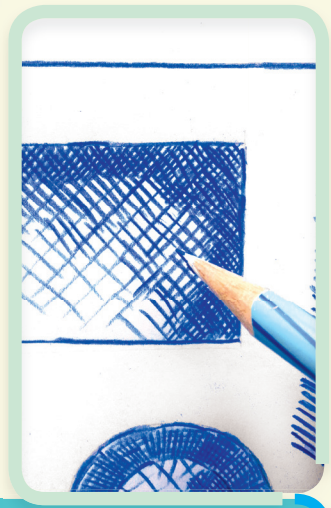
1 Lakar rupa kereta api dengan pelbagai jenis garisan.



2 Terapkan unsur ruang pada kedudukan roda kereta api, manakala prinsip pergerakan dalam melakar asap kereta api.







3 Buat garisan silang pangkah bagi mewujudkan ruang.



Pamerkan hasil karya kamu kepada guru dan rakan-rakan.

Alat dan Bahan



kertas lukisan



pensil warna



pensil

INFO

Pastikan mata pensil warna tajam semasa melakukan aktiviti ini supaya kesan teknik silang pangkah lebih jelas dan kemas.

TIP

Kamu boleh membalut karya dengan pembalut plastik lut sinar untuk membuat kemasan.

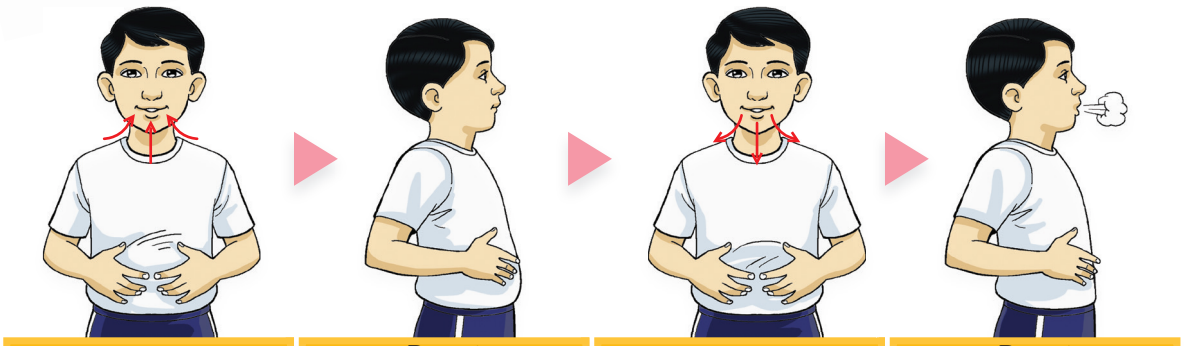
3.1.1
4.1.1

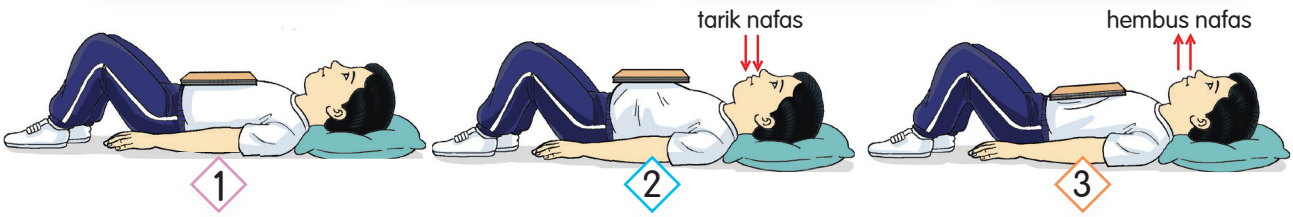
- Sediakan lakaran kereta api seperti di atas dan banyakkan salinan untuk diedarkan kepada murid.
- Galakkan murid mempelbagaikan bahan untuk melakar bagi menghasilkan kesan silang pangkah yang berbeza.
- Bimbing murid membuat apresiasi berdasarkan hasil karya.

EMK: Keusahawanan : Mengaplikasi

Tarik dan Hembus

Tahukah kamu cara bernafas yang betul semasa bernyanyi?





1. Letakkan sebuah buku yang sederhana tebal di atas perut kamu.
2. Tarik nafas. Rasakan perut kamu mengembang.
3. Hembus nafas perlahan-lahan.


Tarik nafas dan tahan. Hembus dengan membunyikan "zzz..." seperti segerombolan lebah yang sedang terbang dalam kiraan lapan detik, 12 detik atau 16 detik.
zzzz

Ayuh, nyanyikan lagu di bawah dengan pic dan teknik pernafasan yang betul!

Audio 1: Senandung lapan detik
Audio 2: Senandung 12 detik
Audio 3: Senandung 16 detik
Audio 4: Latihan Pernafasan
Audio 5: Vokal *Tut Tut Kereta Api*
Audio 6: Instrumental *Tut Tut Kereta Api*
Audio 7: Minus one *Tut Tut Kereta Api*

Tut Tut Kereta Api

Lagu dan lirik: Yusri bin Hussain

Tut tut... tut...
Tut tut... tut...
Bunyi suara kereta api
Kalau bergerak, laju sekali
Majulah kereta apiku
Badanmu panjang, banyak muatannya
Membawa penumpang merata-rata
Majulah kereta apiku

Majulah ke hadapan
Pandang kiri dan kanan
Undurlah ke belakang
Gerak perlahan-lahan
Tut tut... kereta apiku

(ulang dua kali)



Skor lagu *Tut Tut Kereta Api*

2.2.1
2.2.2

- Bimbing murid menyenandungkan (humming) bunyi lebah berdasarkan Audio 1 hingga 3.
- Pastikan proses tolakan pada perut berlaku (panting) ketika murid menyanyikan lirik tut, tut, tut dalam Latihan Pernafasan. Layari Internet dengan kata kunci *Singing mastermind singing lesson – dog pant.*
- Merujuk skor lagu *Tut Tut Kereta Api*, tanda titik di bawah not (𝅗𝅥.) bermaksud not tersebut perlu dinyanyikan secara putus-putus.
- Apabila murid sudah yakin untuk menyanyikan lagu *Tut Tut Kereta Api*, bahagikan murid kepada dua kumpulan. Kumpulan 1 bernyanyi, manakala Kumpulan 2 menepuk detik lagu tersebut.

EMK: Bahasa : Mengaplikasi

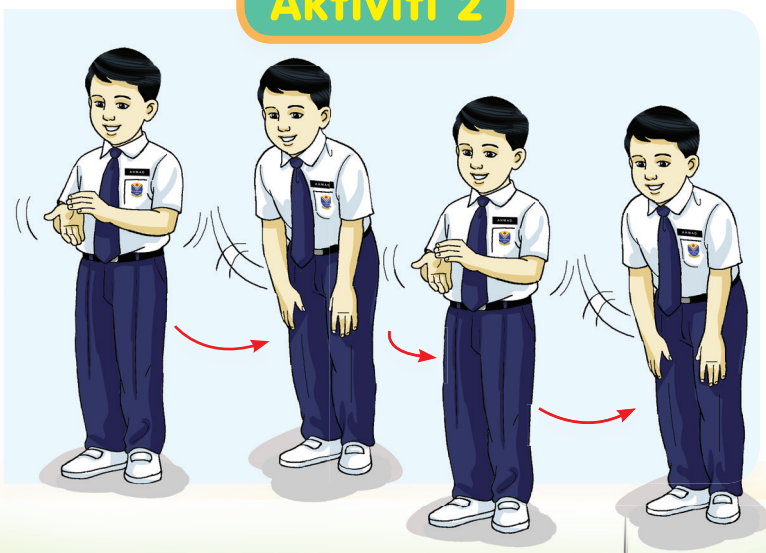
Ikut Detik

Tepuk tangan dan paha bersama-sama mengikut detik lagu *Tut Tut Kereta Api* dalam Audio 8.

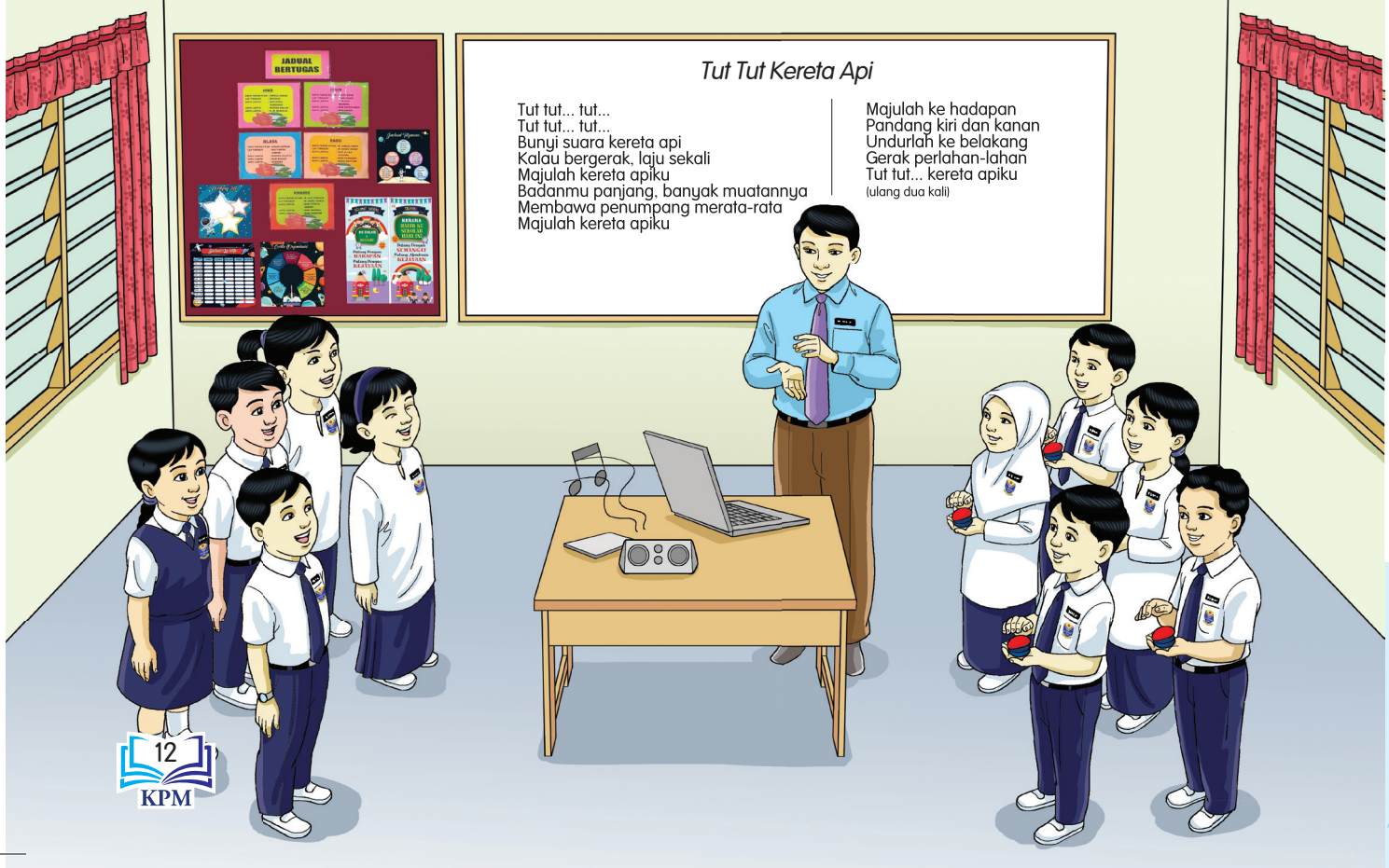
Aktiviti 1



Aktiviti 2



Mainkan kastanet pada setiap detik lagu *Tut Tut Kereta Api*.



Bergerak Ikut Tempo

Audio 8: Vokal *Tut Tut Kereta Api* (dengan detik)

Dapatkah kamu merasai tempo lagu *Tut Tut Kereta Api*? Adakah temponya cepat atau lambat? Lakukan gerakan mengikut tempo bagi mengiringi lagu *Tut Tut Kereta Api* secara berkumpulan.



Sekarang, mari bergerak seperti kereta api secara berkumpulan bersama-sama mengikut tempo berpandukan Audio 5 atau Audio 8.



2.2.4
2.2.7

- Gunakan Audio 5 atau 8 untuk menjalankan aktiviti di atas berdasarkan tahap kemahiran murid. Guru boleh memulakan aktiviti dengan menggunakan Audio 8, diikuti dengan Audio 5.
- Gunakan Audio 5 untuk latihan yang memerlukan lagu tanpa detik.
- Pastikan murid menepuk detik lagu *Tut Tut Kereta Api* dengan betul.
- Pastikan setiap gerakan yang dibuat oleh murid mengikut tempo yang betul.
- Selain berjalan, galakkan murid bergerak secara bebas dan terkawal mengikut kreativiti.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mengaplikasi

UNIT 2

MALAYSIA KITA

Montaj merupakan teknik guntingan dan tampalan imej yang disusun mengikut tema. Imej-imej tersebut boleh didapati daripada sumber-sumber seperti yang berikut:

1



Internet

2



Buku

3



Majalah



4



Komik

Ruang wujud apabila objek disusun mengikut jarak dan luas permukaan tertentu.

Ruang merupakan jarak antara objek. Objek yang berada di hadapan lebih jelas dan besar berbanding dengan objek yang berada di belakang.



Ruang hadapan dan ruang belakang

Kesatuan dapat dilihat pada bentuk imej.



Kesatuan imej



Muka taip

Imbangan terhasil apabila objek berada dalam keadaan stabil.



Komposisi



Simetri

1.1.2
2.1.1(ii)

- Terangkan bahasa seni visual (bentuk, ruang, kesatuan dan imbangan) kepada murid dan kaitkannya dengan karya di atas.
- Bimbing murid menyusun gambar menggunakan pelbagai jenis media dengan susunan yang pelbagai dan kemas.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mengaplikasi PAK-21: Ulas Gilir (Rotating Review)

Poster Perayaan

Mari hasilkan poster dengan teknik montaj.

1

Sediakan pelbagai media.



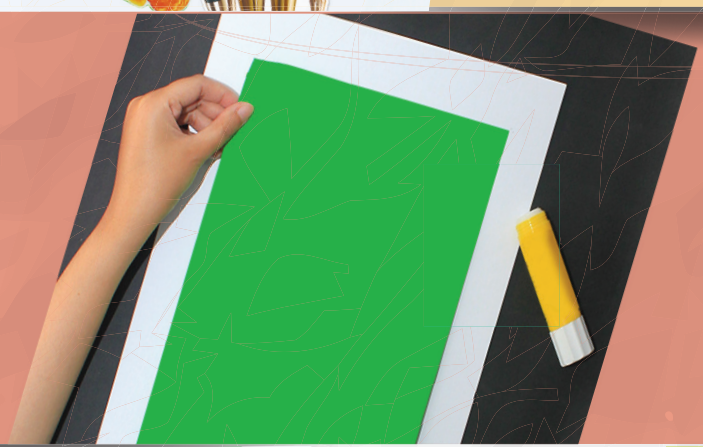
2

Pilih gambar yang sesuai dengan tema. Guntingkannya.



3

Tampal kertas warna sebagai latar poster.



4

Susun dan tampal gambar bagi menampakkan ruang, imbangan dan kesatuan.



5

Pilih dan tampal muka taip yang sesuai dengan tema.



Alat dan Bahan

gunting

gam

kertas lukisan

kertas warna

media



stiker



Hasil karya poster teknik montaj.





Contoh hasil karya dengan tema yang berbeza.

3.1.1(i-iv)
4.1.1

- Galakkan murid menghasilkan montaj dengan tema yang berlainan.
- Minta murid menghasilkan latar pada montaj supaya lebih menarik.
- Minta murid membuat apresiasi karya.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menilai PAK-21: Suai Padan (Mix and Match)

Ajuk Saya

Nyanyikan lagu di bawah dengan pic dan tempo yang betul.



Sebelum bernyanyi, kamu perlu membuat latihan memanaskan suara.

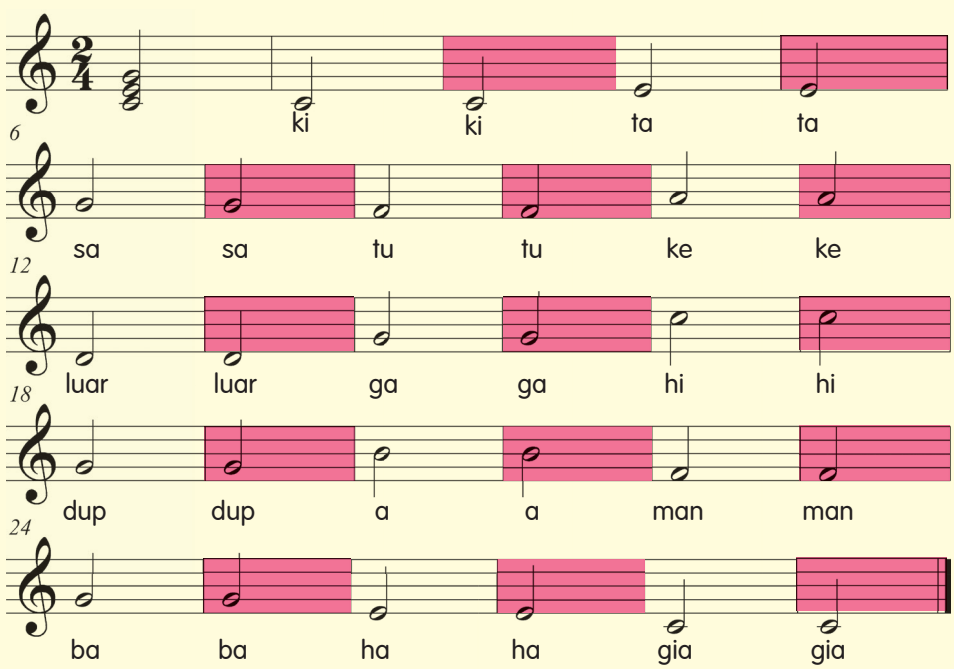
Latihan memanaskan suara dapat membantu kamu bernyanyi dengan lebih bagus. Kamu dapat menggerakkan dagu, bibir, lidah serta meregangkan otot wajah dengan lebih selesa.

Mengapa, cikgu?



Latihan Mengajuk Melodi

Mari ajuk melodi ini bersama-sama.



Nyanyikan lagu di bawah dengan pic dan tempo yang betul.

Audio 9: Latihan Mengajuk Melodi
Audio 10: Vokal *Kita Satu Keluarga*
Audio 11: Instrumental *Kita Satu Keluarga*
Audio 12: Minus one *Kita Satu Keluarga*
Audio 13: Instrumental *Kita Satu Keluarga* (tempo lambat)
Audio 14: Instrumental *Kita Satu Keluarga* (tempo cepat)

Kita Satu Keluarga

Lagu dan lirik: Yusri bin Hussain

Ada yang besar ada yang kecil
Yang muda dan yang tua
Walaupun kita berbeza-beza
Kita satu keluarga

Pelbagai kaum pelbagai bangsa
Kita adalah sama
Bergurau-senda, belajar bersama
Kita satu keluarga

Hidup aman saling bantu-membantu
Hidup aman penuh kasih dan sayang
(ulang dua kali)



Skor lagu *Kita Satu Keluarga*

2.2.2
2.2.3

- Galakkan murid menepuk detik lagu *Kita Satu Keluarga* mengikut tempo.
- Bimbing murid menyanyikan lagu baris demi baris.
- Minta murid mengajuk pic pada bar berwarna merah jambu .
- Setelah murid yakin untuk menyanyikan lagu *Kita Satu Keluarga*, nyanyikan pula lagu tersebut dalam tempo yang berbeza.

EMK: Bahasa
Nilai Murni

: Mengaplikasi

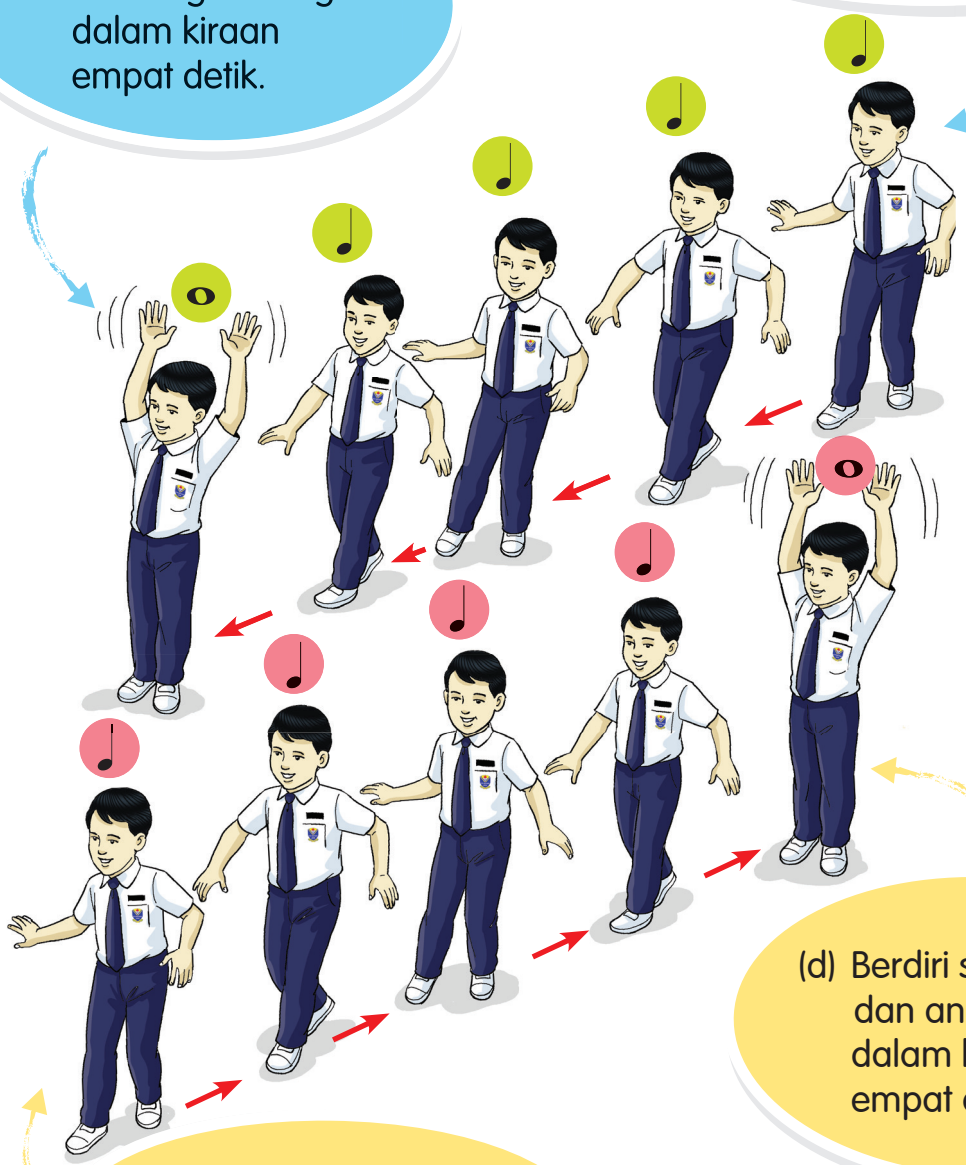
Pergerakan

Mari bergerak mengikut corak irama yang berikut.



(a) Berjalan mengikut detik. Maju empat langkah ke hadapan.

(b) Berdiri setempat. dan angkat tangan dalam kiraan empat detik.



(c) Undur mengikut detik. Empat langkah ke belakang.

(d) Berdiri setempat dan angkat tangan dalam kiraan empat detik.

Sekarang, mari buat pergerakan mengikut muzik. Buat pergerakan yang kamu pelajari untuk mengiringi lagu *Kita Satu Keluarga* dalam kumpulan kecil.

Audio 15: Vokal *Kita Satu Keluarga* (dengan metronom)
Audio 16: Instrumental *Kita Satu Keluarga* (tempo lambat - dengan metronom)
Audio 17: Instrumental *Kita Satu Keluarga* (tempo cepat - dengan metronom)



1. Bahagikan murid kepada kumpulan.
2. Maju empat langkah mengikut detik. Angkat tangan ke atas pada langkah keempat.
3. Bergerak setempat dalam empat detik.
4. Turunkan tangan dan undur empat langkah mengikut detik.
5. Bergerak setempat selama empat detik.

2.2.6

- Gunakan Audio 15 untuk aktiviti di halaman 20.
- Bagi aktiviti di halaman 21 gunakan Audio 16 diikuti dengan Audio 17.
- Galakkan murid membuat pergerakan mengikut kreativiti secara berkumpulan.

EMK: Nilai Murni : Mengaplikasi

UNIT 3

ANEKA CAPAN

Capan merupakan proses memindahkan rupa dan jalinan sesuatu objek yang boleh digunakan dalam membuat aktiviti mencorak.

Keratan rentas sayur dan buah-buahan ini mempunyai jalinan dan rupa yang pelbagai.

Kamu pernah belajar tentang capan pada Tahun 1. Ingatkah kamu, imej yang dihasilkan bergantung pada rupa sedia ada yang terdapat pada bahan tersebut?



Lada benggala | Kacang bendi | Petola | Sawi

Anggur



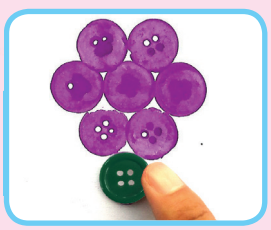


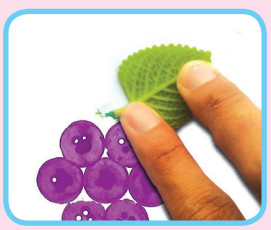
Butang



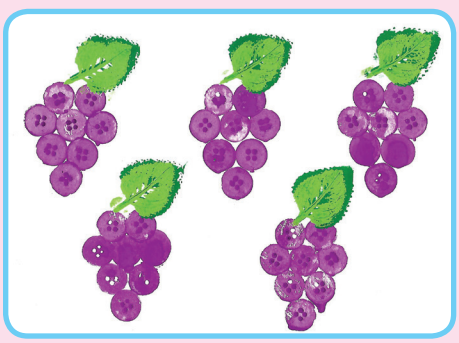
Daun

Motif 1





Corak



KPM

Eksplorasi Capan

Mari teroka pelbagai bahan di bawah ini. Lihat kesan capan yang terhasil untuk menghasilkan motif corak.

Kumbang kura-kura





Buah lemon



Penutup botol



Skru



Keratan batang saderi

Motif 2









Corak



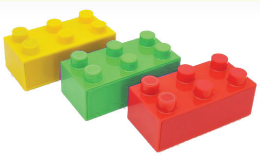


Apakah bahan capan yang sesuai digunakan untuk menghasilkan motif kereta?



Pokok



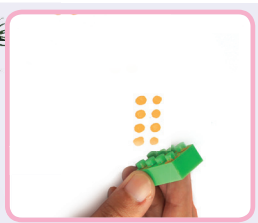


Alat permainan



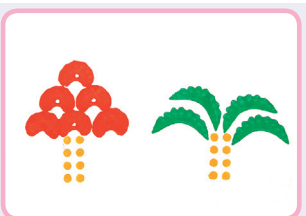
Keratan batang saderi

Motif 3

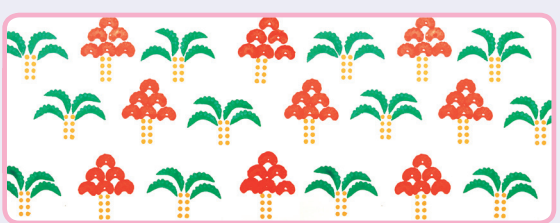








Corak



INFO

Motif ialah perlambangan yang telah dimudahkan. Motif yang berulang-ulang akan menghasilkan corak.



1.1.5
2.1.2(i)

- Terangkan bahasa seni visual (rupa, jalinan, kontra dan kepelbagaian) kepada murid.
- Bimbing murid mengeksplorasi bahan yang pelbagai dalam proses penghasilan corak capan.
- Bersoal jawab dengan murid tentang rupa geometri dan organik serta prinsip kontra warna pada hasil capan.

EMK: Kreativiti dan Inovasi



:Mengaplikasi

PAK-21: Tinjau Kongsi (Roam the Room)

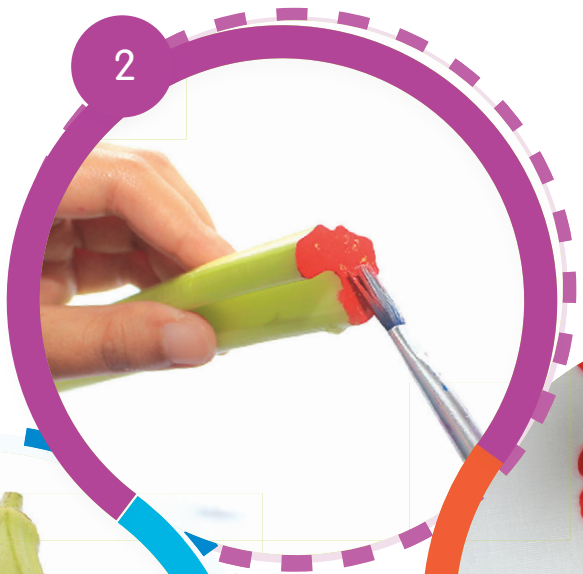
KPM

Selempang Pancar

Mari cap rupa dan jalinan yang pelbagai secara kreatif.



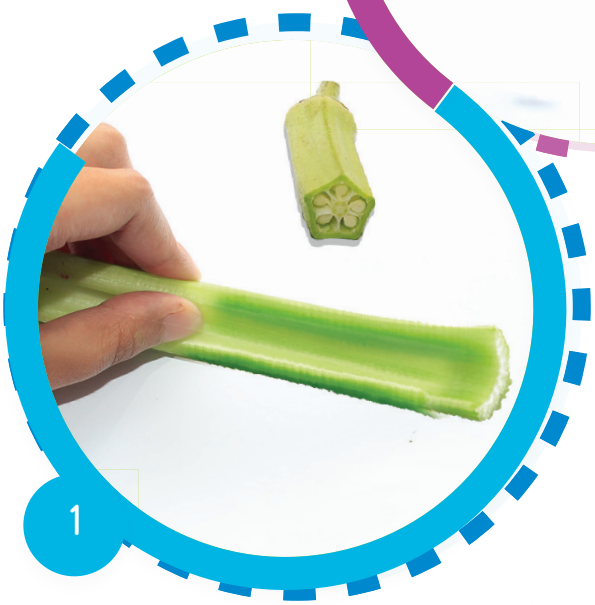
Warnakan potongan batang saderi dengan cat poster.







Cap potongan batang saderi seperti sisik ikan semasa membuat corak.



Potong bendi dan batang saderi di bahagian belakang akarnya.

AWAS

Berhati-hati semasa menggunakan alatan tajam.

INFO



Motif kain songket ialah perlambangan daripada tampuk buah manggis.



4

Sapu cat poster pada skru dan bendi. Capkannya secara susunan pancaran seperti bintang.

Alat dan Bahan







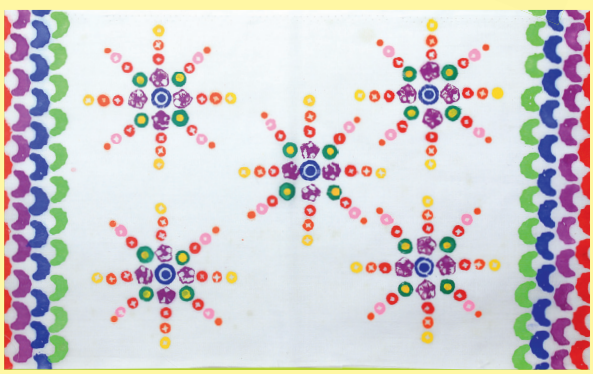












Syabas, kamu telah berjaya menghasilkan corak dengan teknik capan!

3.1.2 3.1.3 4.1.2	• Bimbing murid meneroka prinsip rekaan, iaitu kontra warna dan rupa untuk menghasilkan corak. • Sebagai alternatif, gunakan pelbagai jenis media yang berlainan bagi membuat corak capan. • Pelbagaikan fungsi daripada hasil capan yang dibuat. • Bimbing murid dalam membuat apresiasi seni berdasarkan hasil karya.

EMK: Keusahawanan : Mencipta

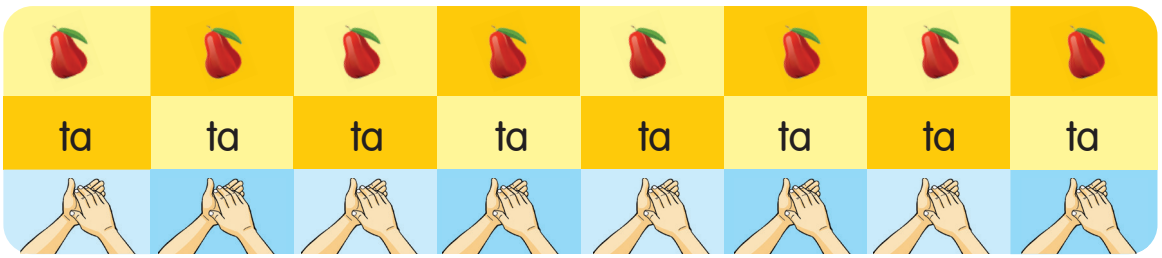


Tepuk Amai-amai

Lihat gambar. Ikon  dan  mewakili panjang dan pendek nilai not. Tepuk tangan mengikut irama sambil menyebut ta atau ta-a.

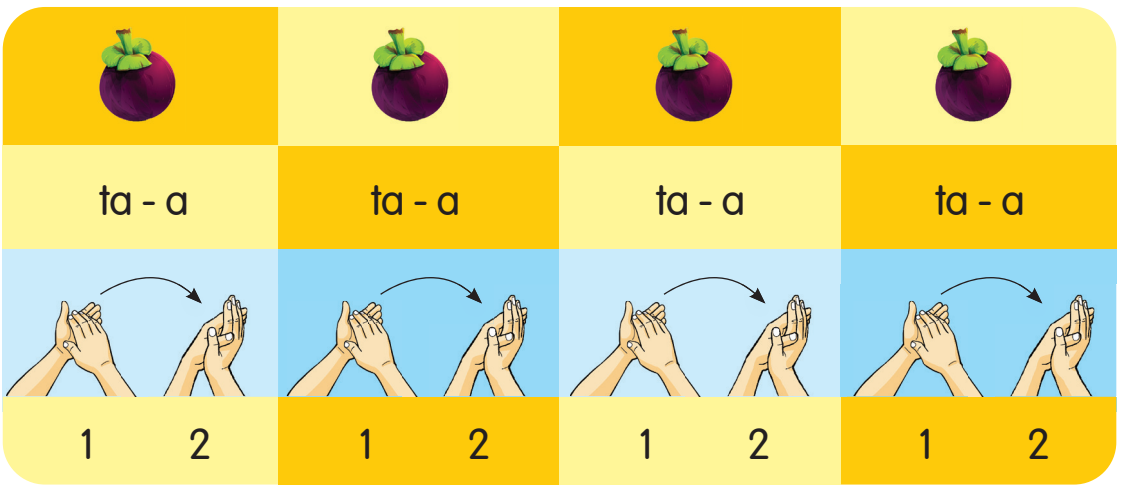
Latihan 1

 = 1 detik = ta



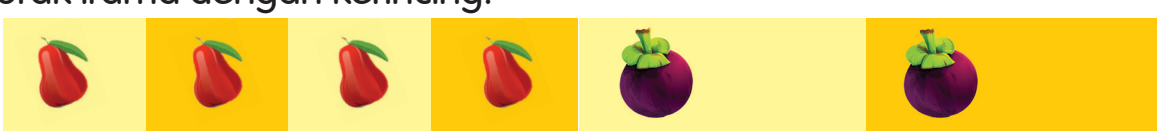
Latihan 2

 = 2 detik = ta-a



Latihan Menepuk Irama

Tepuk tangan mengikut corak irama di bawah. Selepas itu, mainkan corak irama dengan kerincing.



Sekarang, nyanyikan lagu *Tepuk Amai-amai* bersama-sama. Kemudian, mainkan kerincing mengikut skor di bawah.

Audio 18: Latihan 1
Audio 19: Latihan 2
Audio 20: Latihan Menepuk Irama
Audio 21: Vokal *Tepuk Amai-amai*
Audio 22: Instrumental *Tepuk Amai-amai*
Audio 23: Minus one *Tepuk Amai-amai*

Tepuk Amai-amai

Gubahan semula lirik: Yusri bin Hussain

Te	puk	a	mai	a	mai		bela
	lang	ku	pu	ku	pu		Te
	puk	a	mai	a	mai		bela
	lang	ku	pu	ku	pu		Selem
	pang	yang	di	pa	kai		Lambang
	bu	daya	Me	la	yu		Selem
	pang	yang	di	pa	kai		Lambang
	bu	daya	Me	la	yu		

Skor lagu *Tepuk Amai-amai*

2.2.5

- Gunakan Audio 20 untuk mengiringi latihan menepuk irama pada halaman 26.
- Bimbing murid memainkan corak irama dengan kerincing.
- Bahagikan murid kepada dua kumpulan. Kumpulan 1 menyanyikan lagu *Tepuk Amai-amai* dan Kumpulan 2 memainkan kerincing.

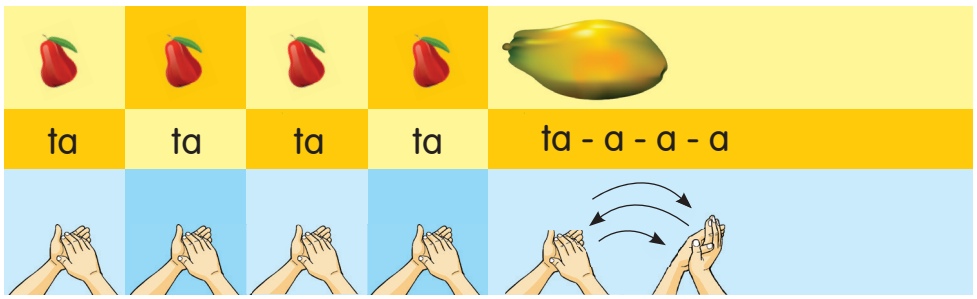
EMK: Keusahawanan : Mengaplikasi

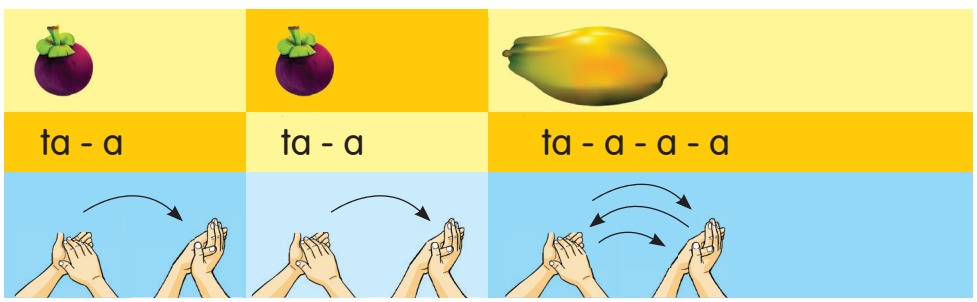
Putar-putar Roda Ciptaan

Sebelum bermain permainan Putar-putar Roda Ciptaan, mari menepuk tangan mengikut irama di bawah.

 = 4 detik = ta-a-a-a

Latihan Menepuk 1





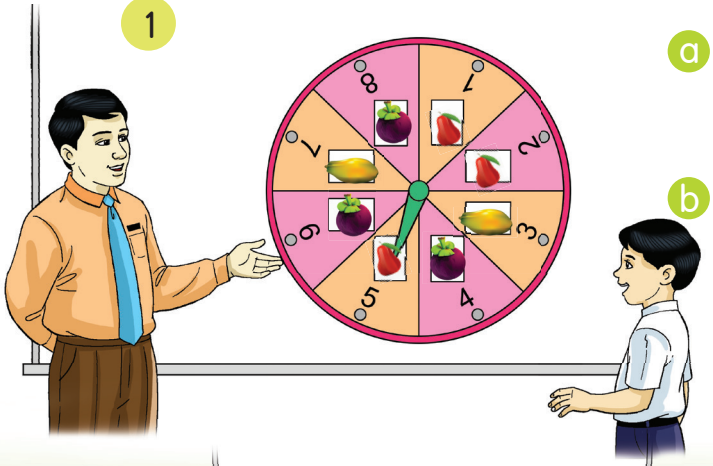
Latihan Menepuk 2



Audio 24: Latihan Menepuk 1
Audio 25: Latihan Menepuk 2

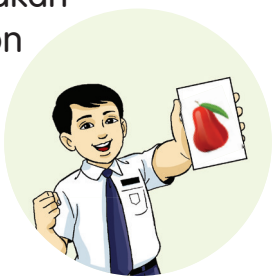
Ayuh, cipta corak irama melalui permainan Putar-putar Roda Ciptaan!

1

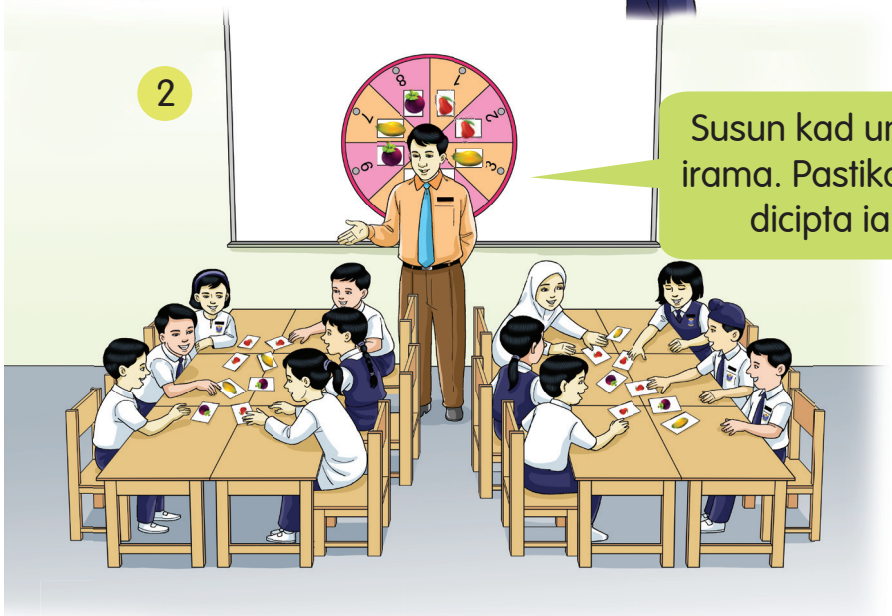


a Wakil setiap kumpulan akan memutarkan Roda Ciptaan sebanyak enam kali berturut-turut.

b Setiap kumpulan akan mendapat kad ikon yang ditunjukkan oleh anak panah.



2



Susun kad untuk mencipta corak irama. Pastikan corak irama yang dicipta ialah **lapan detik**.

Cipta corak irama daripada kad-kad ikon yang terkumpul.

3



Tepuk corak irama kumpulan masing-masing. Kumpulan yang dapat menepuk corak irama ciptaan dengan tepat mendapat 10 markah.

3.2.2
3.2.3

- Pantau aktiviti perbincangan murid semasa aktiviti berlangsung.
- Peruntukkan masa yang mencukupi untuk murid berbincang dan menghasilkan corak irama menggunakan kad ikon yang telah dikumpulkan.
- Pastikan murid menepuk corak irama yang telah dicipta dengan betul.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mencipta *Computational Thinking*

UNIT 4

SERANGGA COMEL

Mobail ialah sesuatu karya yang tergantung dan boleh bergerak-gerak.

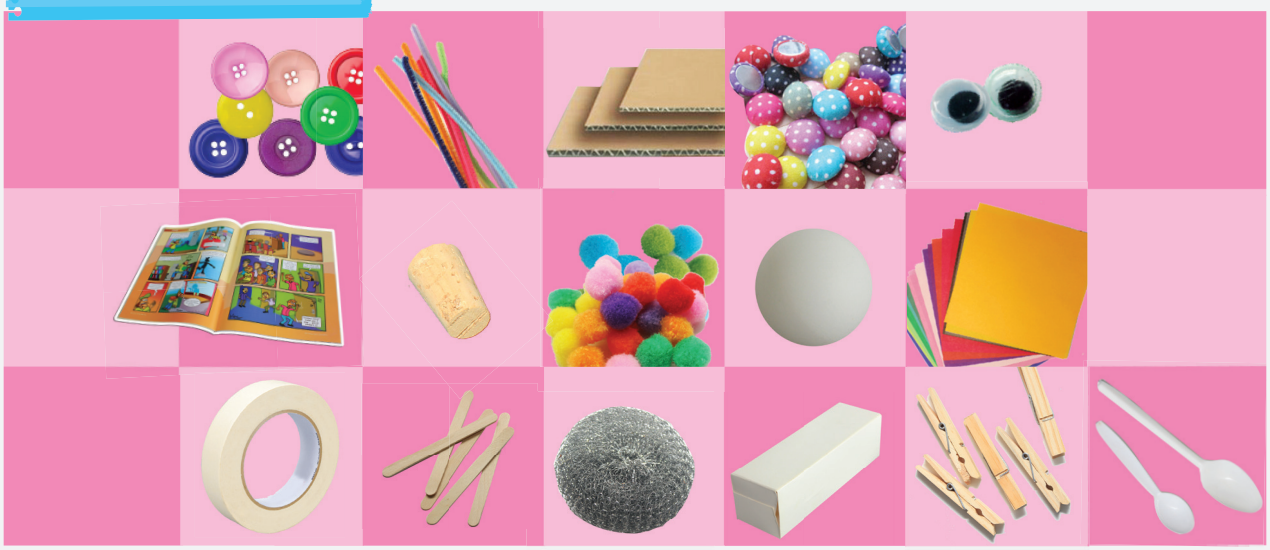
Lihat gambar di bawah. Apakah bentuk yang terdapat pada serangga ini?



Bahan Gantungan

Mari hasilkan bahan gantungan berbentuk serangga dengan teknik asemblaj. Teknik asemblaj terhasil daripada susunan bahan terpakai yang dicantum menjadi satu objek.

Alat dan Bahan



TiP Kamu boleh menukarkan penyepit baju dengan sudu untuk dijadikan badan pepatung.

Hasil



1.1.7
2.1.3(i)

- Terangkan bahasa seni visual (bentuk, warna, kepelbagaian dan pergerakan) kepada murid dan kaitkannya dengan hasil eksplorasi.
- Bimbing murid meneroka media lain dalam menghasilkan bahan gantungan dengan teknik asemblaj.
- Bahan gantungan yang telah dihasilkan akan digunakan untuk aktiviti pada halaman 34 dan 35.
- Bersoal jawab dengan murid seperti "Mengapakah kamu menggunakan bentuk sfera untuk labah-labah?"

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menganalisis PAK-21: Tinjau Kongsi (Roam the Room)

Ikat dan Gantung

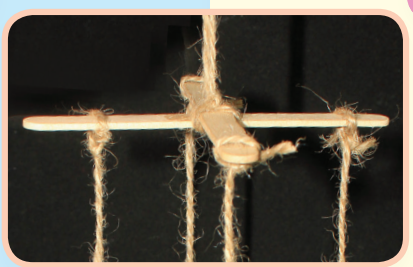
Bagaimanakah cara untuk mengikat mobail?

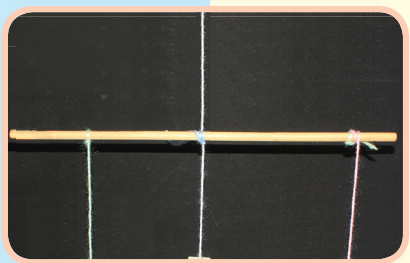
Bahan Pemegang

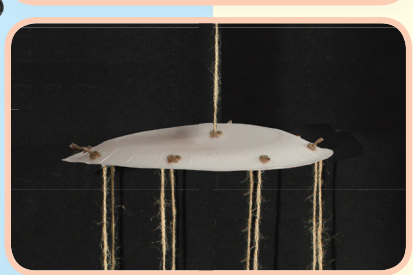
Bahan pemegang pada mobail perlu bersifat kuat dan mampu menampung berat objek.

Contoh bahan pemegang:









Bahan Pengikat

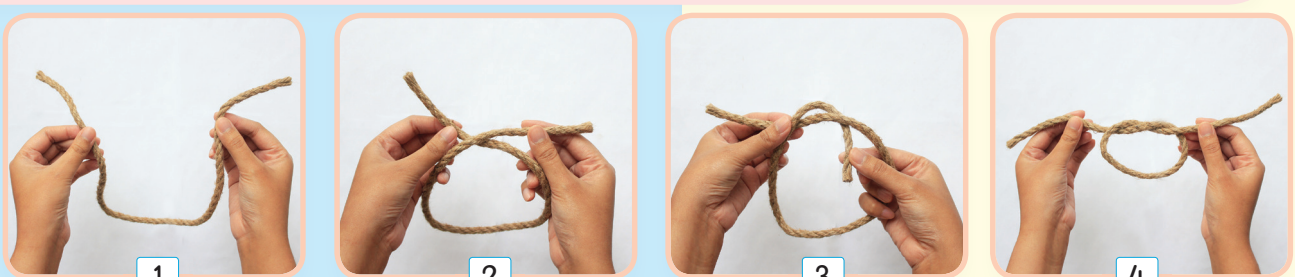
Bahan pengikat membantu objek pada mobail tergantung.

Contoh bahan pengikat:





Teliti cara mengikat pemegang dengan pengikat yang betul bagi memastikan mobail kukuh, seimbang dan bergerak.



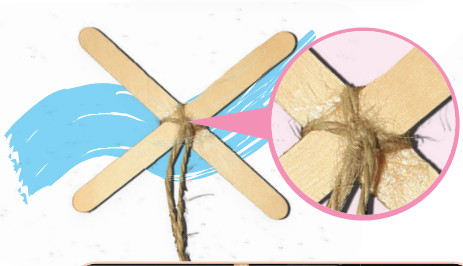
Contoh ikatan

TiP Pastikan tali diikat dengan kuat dan ketat untuk mengelakkan objek tertanggal.

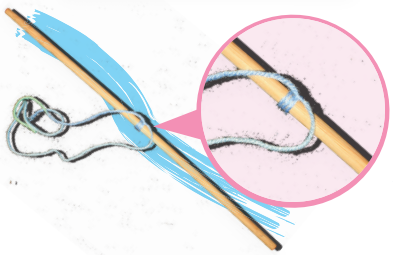
Teknik Ikatan

Teknik ikatan yang digunakan dapat menentukan pergerakan bahan gantungan.

Ikatan pada batang aiskrim



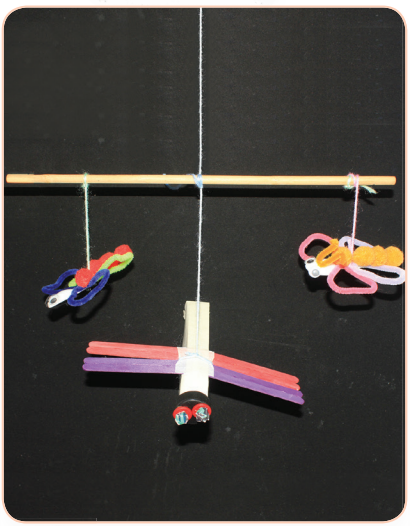
Ikatan pada buluh



Ikatan pada pinggan kertas







Bagaimanakah pergerakan bahan gantungan yang bertali panjang dengan yang bertali pendek?



1.1.7
2.1.3(i)

- Bimbing murid menghasilkan mobail dengan pelbagai teknik ikatan dan pastikan ikatannya kukuh dan seimbang.
- Galakkan murid menggunakan bahan ikatan lain seperti reben dan benang untuk tujuan eksplorasi bahan.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menganalisis *Computational Thinking*

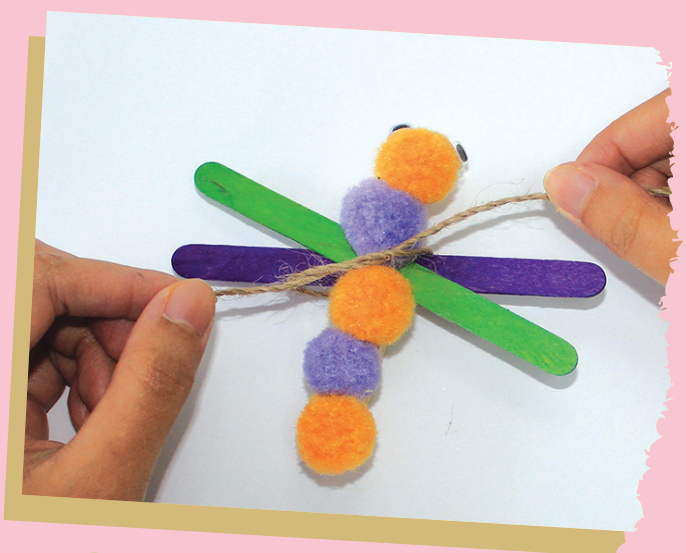
Serangga Kecil

Ayuh, hasilkan mobail dengan teknik asemblaj!

Bahan Gantungan



1 Sediakan bahan gantungan yang telah dihasilkan.



2 Ikat tali pada bahan gantungan.

Bahan Pemegang

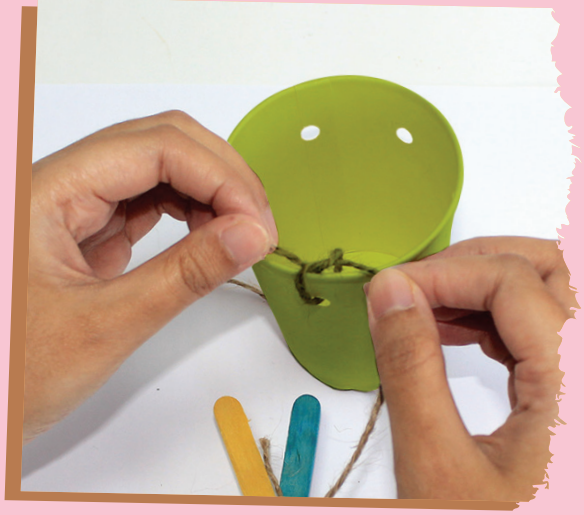


3 Tebuk lubang pada bahan pemegang.



4 Masukkan tali ke dalam cawan kertas dan simpulkannya pada bahagian tengah cawan kertas.

Ikatan



5 Ikat bahan gantungan pada cawan kertas.



6 Ulang langkah 5 bagi bahan gantungan yang lain.



Hasil karya cantik dan kemas. Ceritakan tentang hasil karya kamu.

Alat dan Bahan

gunting



penebuk lubang



cawan kertas



tali



1.1.7
3.1.4 (i-iv)
4.1.2

- Bincangkan bahan seni visual (bentuk, warna, kepelbagaian dan pergerakan) yang wujud pada hasil karya.
- Galakkan murid menghasilkan karya secara berpasangan atau berkumpulan.
- Bantu murid menghasilkan pelbagai arca mobail dengan bahan lain.
- Bimbing murid membuat apresiasi berdasarkan hasil karya dengan bercerita tentang bahan gantungan yang dihasilkan, pemegang bahan yang digunakan dan teknik mengikat yang sesuai.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mengaplikasi

Tekstur Muzik

Tekstur muzik ialah lapisan bunyi nipis atau tebal dalam sesebuah lagu. Mari lihat contoh di bawah.

Audio 26: Bunyi nipis 1
Audio 27: Bunyi nipis 2
Audio 28: Bunyi tebal 1
Audio 29: Bunyi tebal 2
Audio 30: Bunyi A
Audio 31: Bunyi B
Audio 32: Bunyi C
Audio 33: Bunyi D
Audio 34: Bunyi E
Audio 35: Bunyi F

Tekstur Nipis



1 Bunyi alat muzik solo tanpa muzik iringan.



2 Nyanyian secara solo tanpa muzik iringan.

Tekstur Tebal



1 Bermain alat muzik secara berkumpulan.



2 Nyanyian secara berkumpulan dengan pelbagai suara.

Latihan Mengenal Pasti Tekstur dalam Muzik

Dengar Audio 30 hingga 35. Nyatakan tekstur audio yang kamu dengar. Adakah tekstur nipis atau tekstur tebal?

Ayuh, dengar lagu *Serangga*! Teliti nyanyian secara solo dan berkumpulan. Kemudian, nyanyikan lagu ini dengan pic yang betul.

Audio 36: Vokal *Serangga*
Audio 37: Instrumental *Serangga*
Audio 38: Minus one *Serangga*

Serangga

Lagu dan lirik: Yusri bin Hussain

Oh, pepatung berkaki enam
Berbadan panjang sayap lut sinar
(ulang tiga kali)

Labah-labah berkaki lapan
Tiada bersayap tapi merayap
(ulang tiga kali)

Oh, kelabang berkaki banyak
Kalau digigit aduh sakitnya!
(ulang tiga kali)

(ulang dua kali)

Skor lagu *Serangga*

INFO

Kelabang juga dikenali sebagai lipan.

1.2.1
1.2.3

- Murid mesti menyanyikan lagu di atas secara solo dan berkumpulan untuk mereka merasai perbezaan tekstur nipis dan tebal.
- Bimbing murid bernyanyi dengan pic yang betul.
- Bahagikan murid kepada dua kumpulan. Kumpulan 1 menyanyikan lagu *Serangga*, manakala Kumpulan 2 bergerak secara bebas mengikut tekstur dan tempo lagu tersebut.

EMK: Kelestarian Alam Sekitar

: Menganalisis
Mengaplikasi

Gigih Si Labah-labah

Audio 39: "Gigih Si Labah-labah" (dengan kesan bunyi)
Audio 40: "Gigih Si Labah-labah" (tanpa kesan bunyi)

Mari dengar cerita "Gigih Si Labah-labah" dengan kesan bunyi alat perkusi. Kemudian, gunakan kreativiti kamu untuk menghasilkan kesan bunyi secara berkumpulan.

1 Si Labah-labah sedang berusaha keras membuat sarangnya.

2 Setelah penat bekerja Si Labah-labah menanti mangsanya.

3 Tiba-tiba, sebiji bola melantun ke arah sarangnya. Si Labah-labah terkejut!

4 Si Labah-labah mengeluh kecewa. Sarangnya sudah koyak dan musnah.

5 "Aku mesti buat sarangku ini semula. Jika tidak, aku akan kelaparan." Tanpa membuang masa, Si Labah-labah terus membina semula sarangnya yang telah rosak dengan tekun dan pantas.

3.2.1
3.2.3

- Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan diberikan alat perkusi. Galakkan murid menggunakan perkusi badan untuk menghasilkan kesan bunyi.
- Bimbing murid menggunakan alat perkusi dan perkusi badan untuk menghasilkan kesan bunyi berdasarkan cerita.
- Selepas murid berbincang dan berlatih, minta murid membuat persembahan di hadapan rakan-rakan.
- Bincangkan nilai murni seperti rajin, cekal dan jangan mudah berputus asa dengan murid.

EMK: Kelestarian Alam Sekitar : Menilai *Computational Thinking*

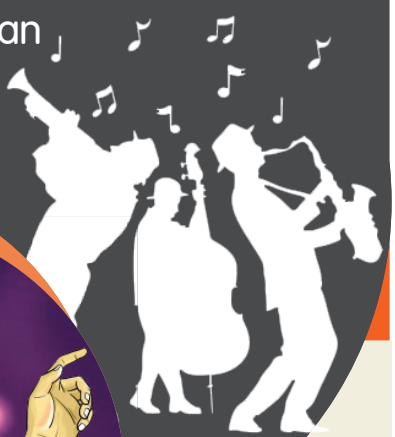
Muzik Jaz



Muzik Jaz bermula pada tahun 1900-an di Amerika Syarikat. Muzik ini terkenal dalam kalangan rakyat yang berketurunan Afrika-Amerika.



Di Malaysia, antara penyanyi lagu jaz yang terkenal pada tahun 1950-an dan 1960-an ialah Zain Azman dan Julie Sudiro.





Kini, Datuk Sheila Majid digelar sebagai Ratu Jaz Malaysia. Antara lagu yang diminati ramai ialah *Sinaran* dan *Legenda*.

4.2.1

- Sediakan contoh muzik jaz untuk diperdengarkan kepada murid.
- Berbincang dengan murid tentang ciri-ciri muzik jaz.
- Galakkan murid melayari Youtube dengan kata kunci "Sinaran Baru - A New Light (by Sheila Majid)".

EMK: Kelestarian Alam Sekitar

: Menilai

PAK-21: Pernyataan Kumpulan (Team Statements)

UNIT 5

PAHLAWAN KECIL

Alat pertahanan diri ialah senjata yang digunakan untuk menjaga keselamatan diri dan lambang keberanian seseorang pahlawan.

Wah, ada pelbagai jenis alat pertahanan diri! Amati bentuknya. Ceritakan alat pertahanan diri yang menjadi pilihan kamu.

tombak

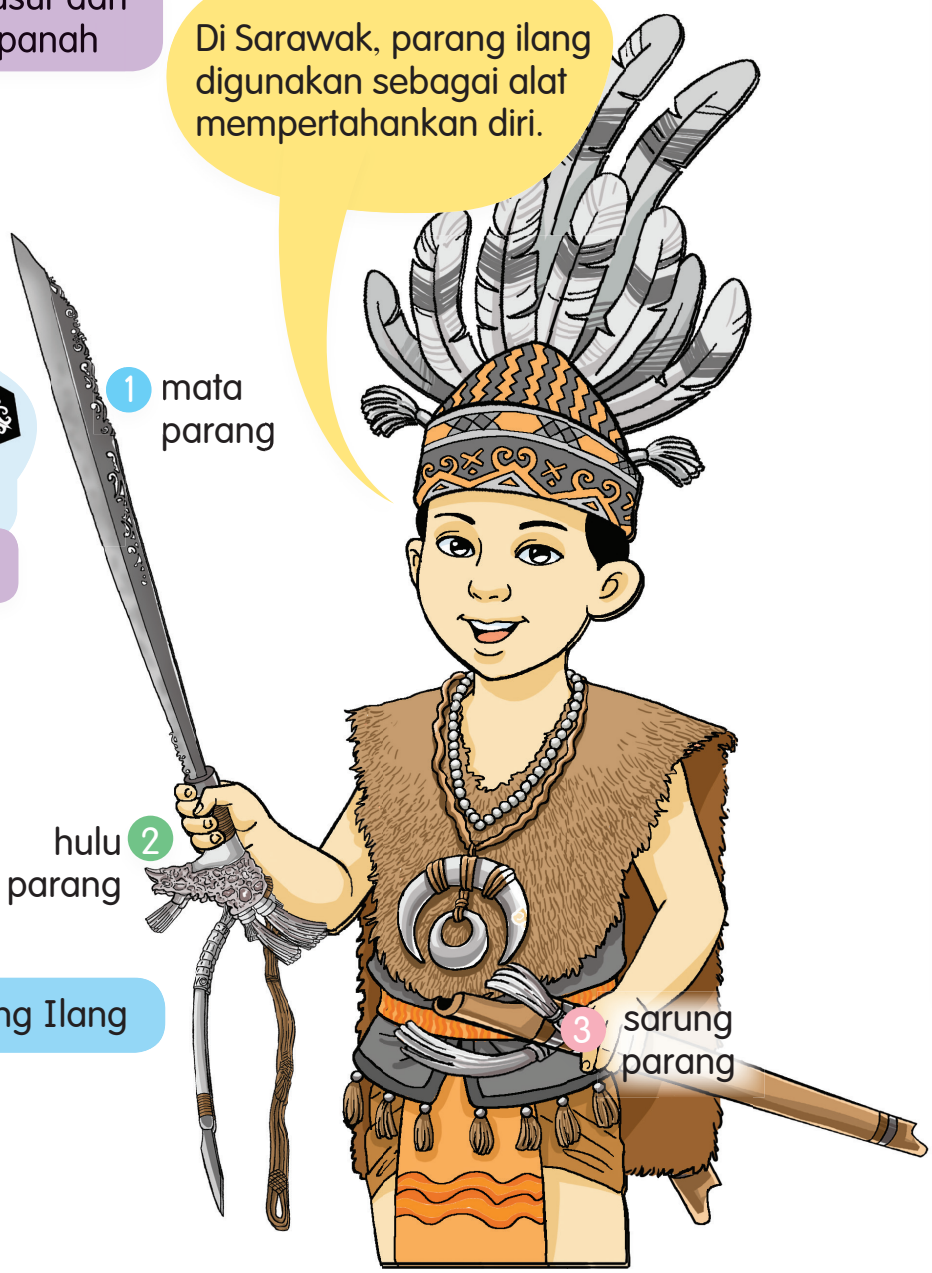
keris

busur dan panah



terabai

Di Sarawak, parang ilang digunakan sebagai alat mempertahankan diri.



INFO

Bentuk konkrit bersifat sebenar, tiga dimensi dan boleh disentuh.

Struktur Parang Ilang

Teguh Si Parang Ilang

Lihat parang ilang di bawah. Apakah bahan yang boleh digunakan untuk membuat sebilah parang ilang yang kukuh?



INFO

Imbangan tidak simetri berlaku apabila objek tidak sama pada bahagian kiri dan kanan, tetapi masih seimbang.



tali rafia

tali



benang tebal

hulu parang

mata parang

kad manila

kad keras

kadbod

TIP

Bahan yang boleh digunakan untuk membuat kemasan:
- pembungkus aluminium
- manik
- warna poster

1.1.10
2.1.4 (ii)

- Terangkan bahasa seni visual (bentuk, jalinan, keseimbangan dan kepelbagaian) kepada murid.
- Bimbing murid meneroka penggunaan pelbagai jenis bahan bagi menghasilkan model alat pertahanan diri.
- Bersoal jawab dengan murid tentang sifat bahan terhadap unsur bentuk dan prinsip keseimbangan dalam menghasilkan alat pertahanan diri yang kukuh.

EMK: Kreativiti dan Inovasi

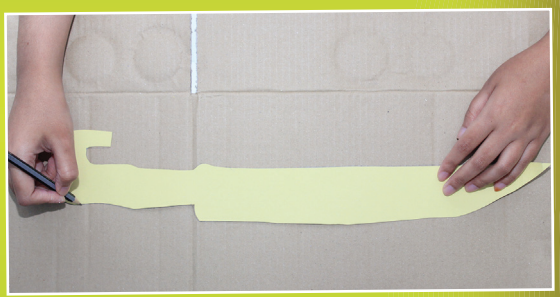
: Menganalisis

PAK-21: Suai Padan (Mix and Match)

Parang Ilang Pusaka Abadi

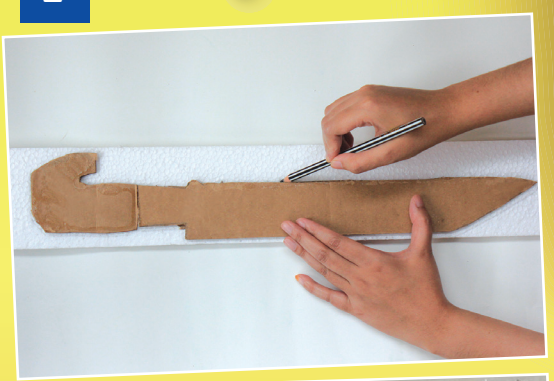
Mari buat sebilah parang ilang yang menarik dan kukuh menggunakan kadbod.

1



Lakar rupa parang ilang pada kadbod. Potongkannya menjadi dua keping.

2

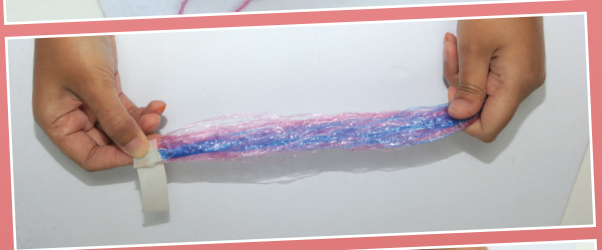




Potong polistirena mengikut lakaran parang ilang.

3







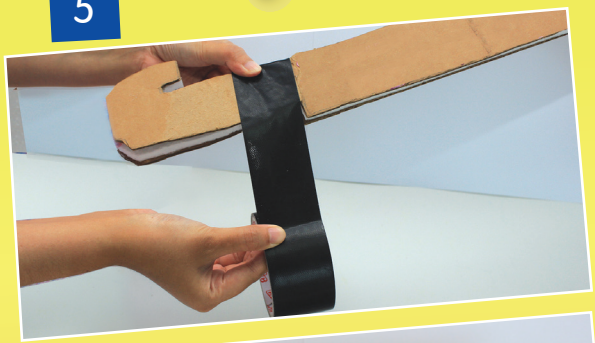
Susun tali rafia dan lekatkannya. Carikkan tali rafia untuk mendapatkan jalinan halus.

4



Lekat polistirena dan kadbod antara satu sama lain untuk membentuk parang ilang.

5





Lilit pemegang parang ilang dengan pita perekat. Buat kemasan dengan menambah bahan hiasan secara kreatif untuk memperlihatkan jalinan yang menarik.





AWAS

Berhati-hati semasa menggunakan pisau.



Sekarang, parang ilang telah siap untuk digunakan dalam persembahan.

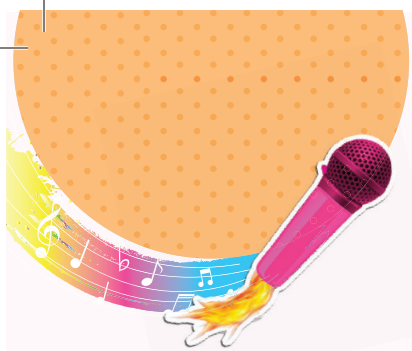
Alat dan Bahan

- templat
- polistirena nipis
- pensel
- kadbod
- gam
- pita perekat
- pemotong polistirena
- bahan hiasan
- tali rafia

3.1.5
4.1.2

- Selain bahan yang dipaparkan, galakkan murid mempelbagaikan alat dan bahan dalam menghasilkan parang supaya lebih menarik dan kreatif.
- Pastikan keselamatan murid ketika menggunakan alatan tajam dan pemotong polisterina.
- Bimbing murid membuat apresiasi hasil karya melalui lakonan berdialog.
- Aktiviti ini boleh dilakukan secara individu atau berpasangan.

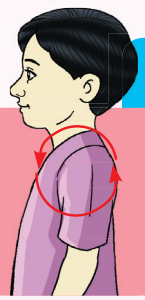
EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mengaplikasi



Pemanasan Suara

Cara pernafasan yang betul memudahkan dan melancarkan nyanyian kamu.
Buat seperti aktiviti di bawah.

Aktiviti 1



Gerakkan sendi bahu.



Goncang pergelangan tangan.



Gerakkan kepala ke kiri dan ke kanan, ke depan dan ke belakang perlahan-lahan.



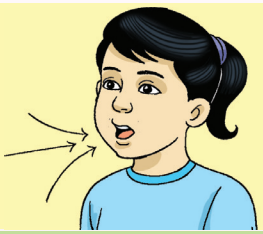
Urut pipi dan leher.



TiP Sebelum melakukan aktiviti pernafasan, pastikan postur kamu berada dalam keadaan yang betul.

Aktiviti 2

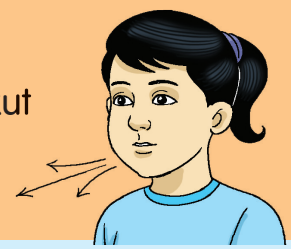
1. Tarik nafas lebih dalam daripada biasa.



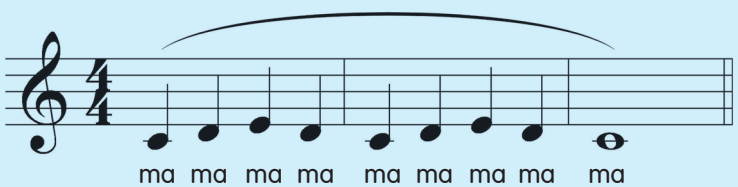
2. Tahan nafas seketika.



3. Nyanyikan latihan pernafasan yang berikut dalam satu nafas.



Latihan Pernafasan 1



4. Ulang langkah 1 hingga 2 dan nyanyikan latihan pernafasan yang berikut dalam satu nafas.

Latihan Pernafasan 2



Mari menyanyikan lagu di bawah dengan pic dan tempo yang betul.

Audio 41: Latihan Pernafasan 1
Audio 42: Latihan Pernafasan 2
Audio 43: Vokal *Parang Ilang*
Audio 44: Instrumental *Parang Ilang*
Audio 45: Minus one *Parang Ilang*

Parang Ilang

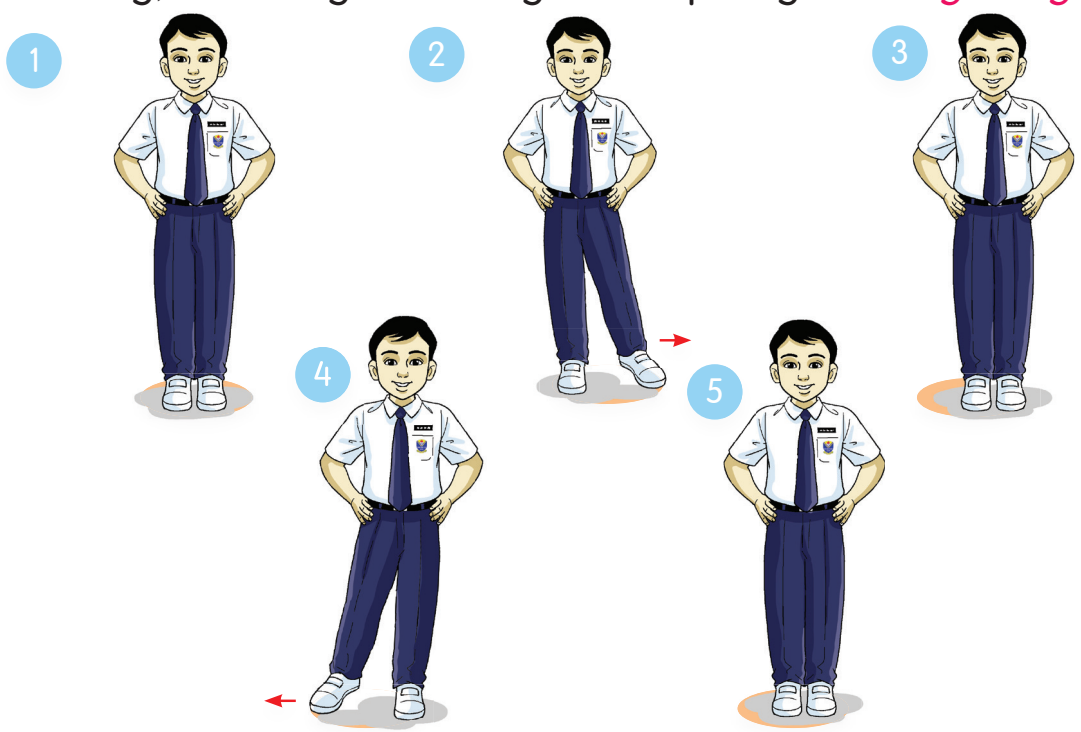
Lirik: Yusri bin Hussain

Lei lei lei lei lei lei
Lei lei lei lei lei lei lei lei
Ulu parang kayu berukir
Bilah diperbuat daripada besi
Parang ilang warisan tradisi
Tetap kekal sehingga kini



Skor lagu *Parang Ilang*

Sekarang, mari bergerak mengikut tempo lagu *Parang Ilang*.



2.2.2
2.2.8 (ii)

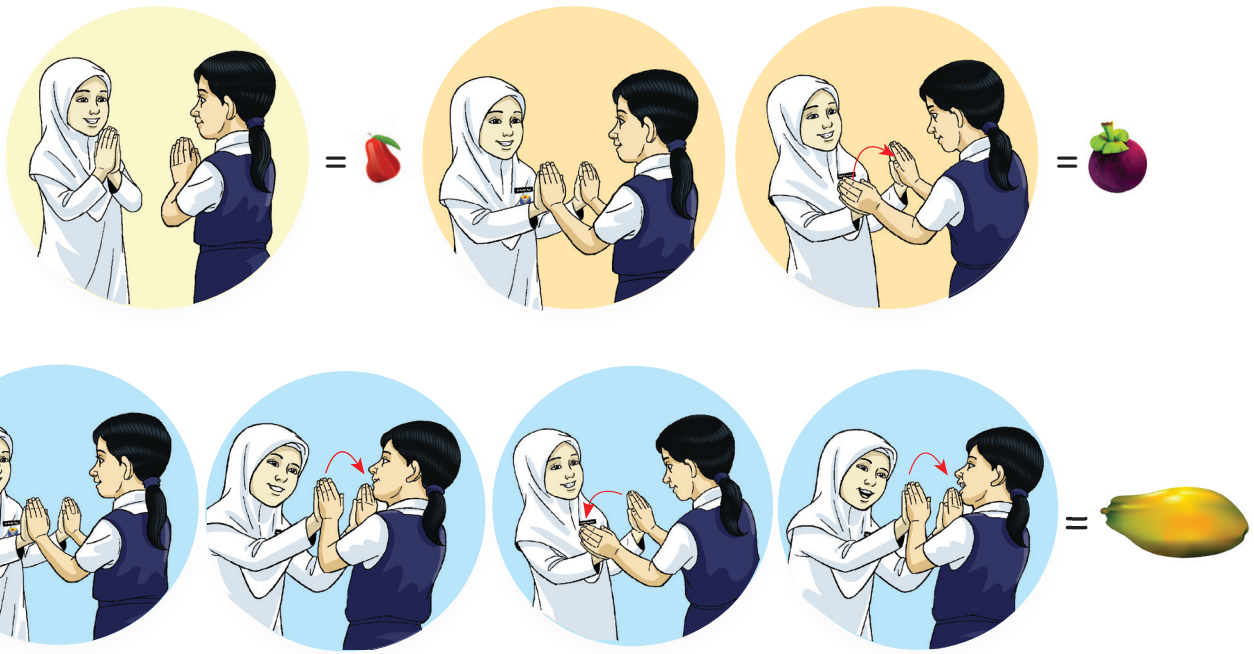
- Pastikan teknik pernafasan dilakukan secara betul semasa bernyanyi.
- Semasa aktiviti pergerakan, bahagikan murid kepada dua kumpulan. Kumpulan 1 membuat pergerakan dengan tempo yang betul. Kumpulan 2 menyanyikan lagu *Parang Ilang* dengan pic yang betul.
- Mainkan alat perkusi mengikut detik lagu sambil memerhatikan kumpulan murid yang melakukan pergerakan.
- Galakkan murid membuat pergerakan mengikut kreativiti.

EMK: Patriotisme : Mengaplikasi

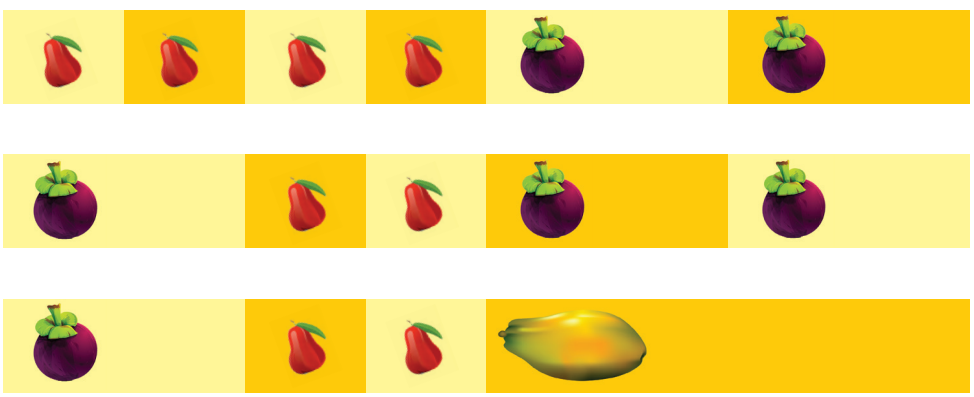
Gerak Irama

Audio 46: Latihan Menepuk

Masihkah kamu ingat cara menepuk tangan mengikut irama di bawah?
Mari menepuk irama berikut secara berpasangan.



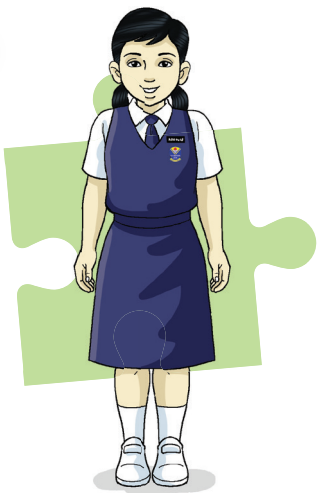
Latihan Menepuk



Mari buat pergerakan seperti di bawah dengan iringan Audio 47.

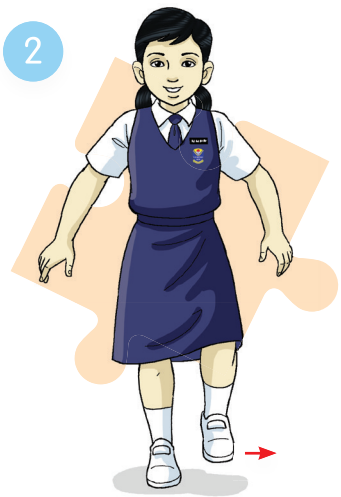
Audio 47: Instrumental *Parang Ilang* (dengan detik)

1



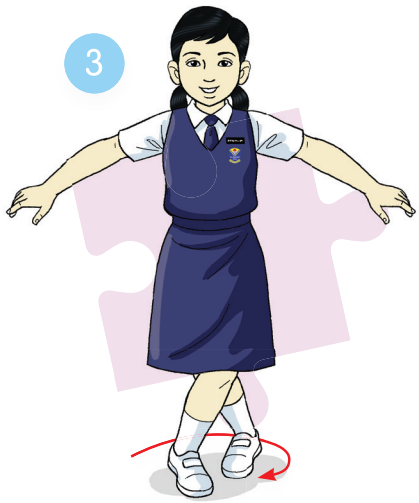
Bergerak setempat dengan kiraan empat detik.

2



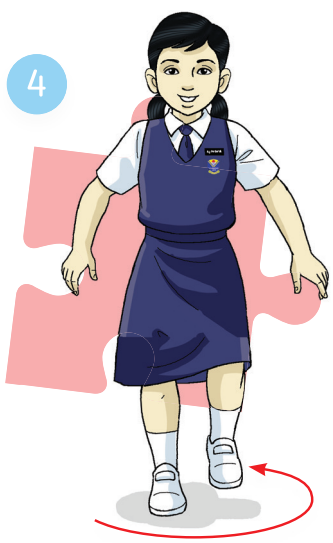
Gerakkan kaki kiri selangkah ke sisi.

3



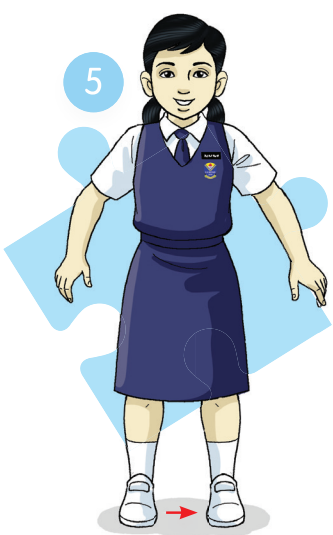
Gerakkan kaki kanan ke belakang kaki kiri.

4



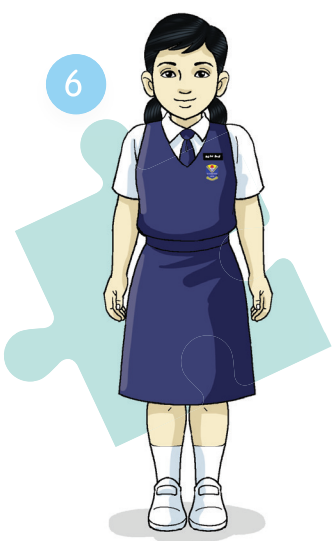
Gerakkan kaki kiri ke hadapan kaki kanan.

5



Rapatkan kaki kanan ke kaki kiri.

6



Bergerak setempat dengan kiraan empat detik.

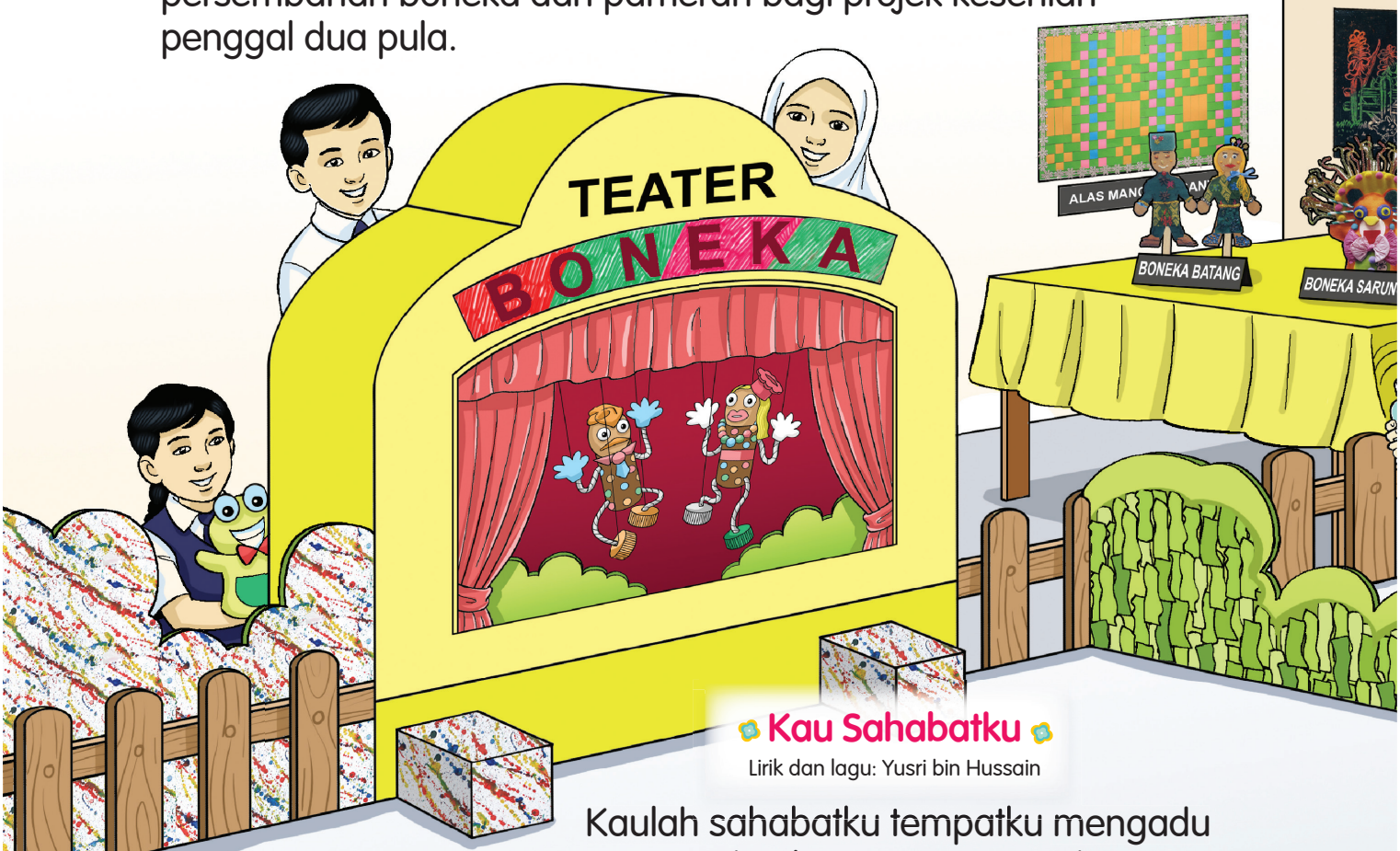
2.2.8 (i)

- Untuk aktiviti di halaman 46, murid berdiri menghadap pasangan masing-masing. Guru boleh memainkan alat perkusi untuk membimbing murid melakukan pergerakan dengan iringan Audio 47.
- Bimbing murid mengingat semula nilai not (ikon) yang telah dipelajari oleh mereka.
- Bimbing murid membuat pergerakan yang dicadangkan.

EMK: Patriotisme : Mengaplikasi

Projek Kesenian Penggal Dua

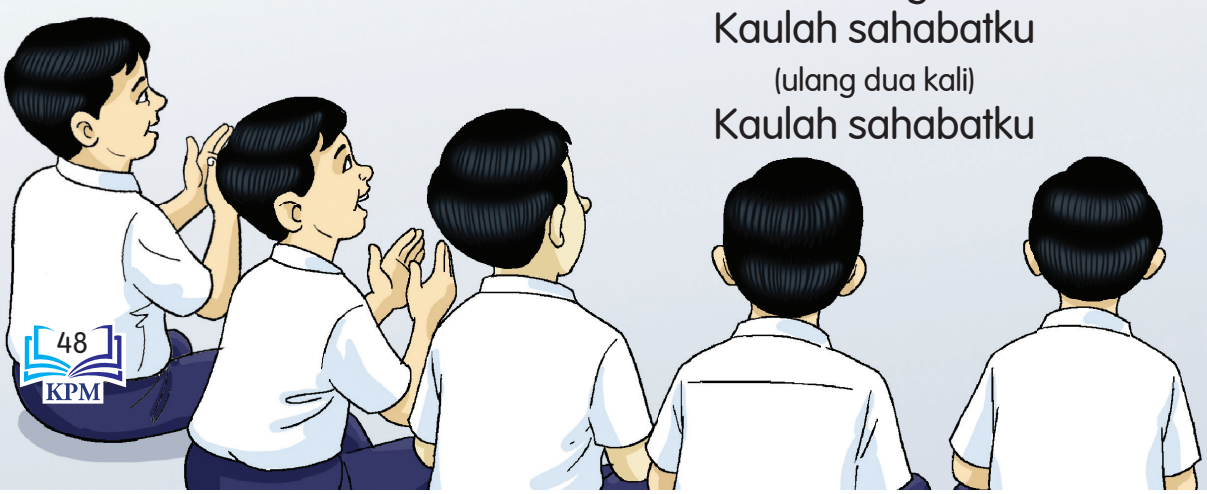
Syabas, kamu telah berjaya membuat projek kesenian penggal satu! Kini, kamu boleh bersiap sedia untuk membuat persembahan boneka dan pameran bagi projek kesenian penggal dua pula.



Kau Sahabatku

Lirik dan lagu: Yusri bin Hussain

Kaulah sahabatku tempatku mengadu
Bermain dan ketawa riangnya bersama
Kau suka, aku suka
Kau duka, aku duka
Kau buatku gembira
Kaulah sahabatku
(ulang dua kali)
Kaulah sahabatku



Curahkan bakat, kreativiti dan ilmu yang akan kamu pelajari dalam Unit 6 hingga 10 pada penghujung penggal nanti. Rancang persembahan boneka dan pameran hasil seni bersama-sama rakan dan guru. Selamat maju jaya!

Projek Kesenian Penggal Dua
Audio: Vokal *Kau Sahabatku*
Audio: Instrumental *Kau Sahabatku*
Audio: Minus one *Kau Sahabatku*



Skor lagu *Kau Sahabatku*

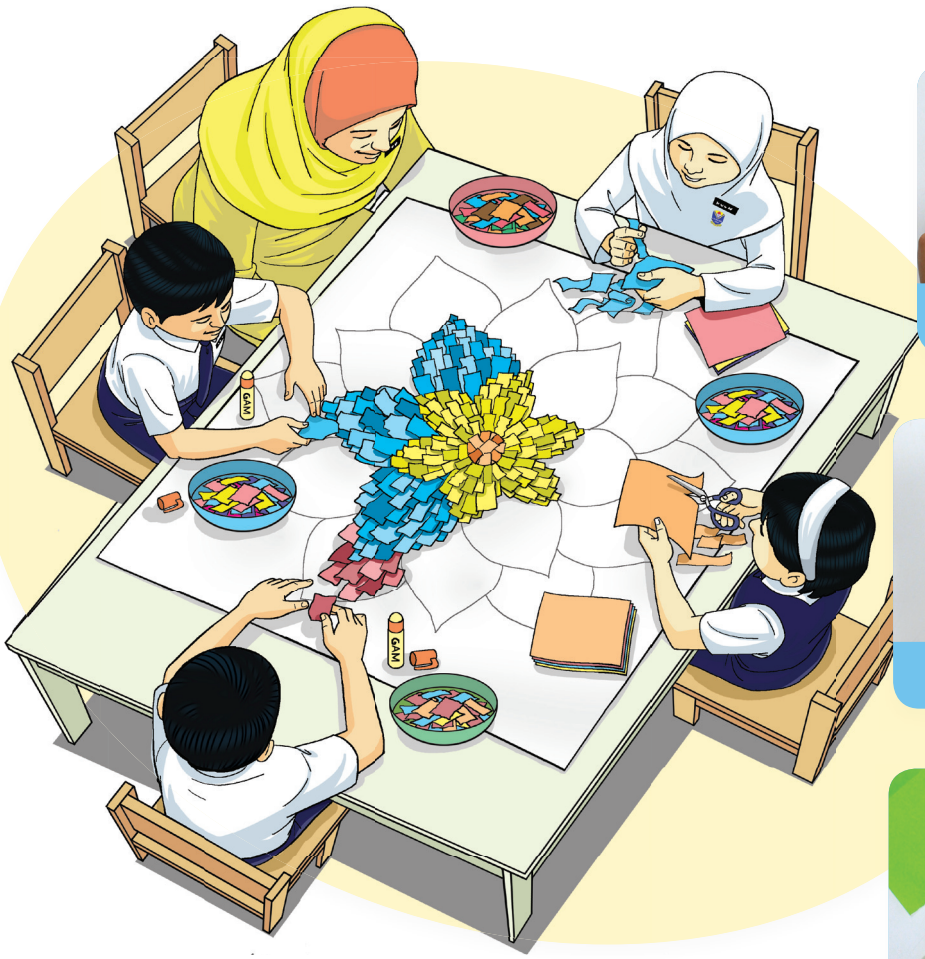
3.3.1 - 3.3.7
4.2.2

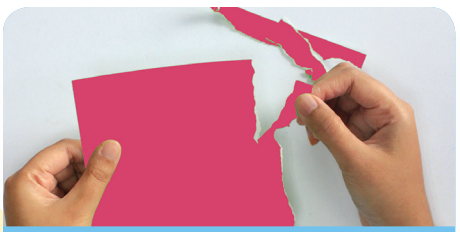
- Bimbing murid merancang persembahan, membuat persembahan dan menyediakan bahan bagi menghasilkan prop untuk Projek Kesenian Penggal Dua.
- Kumpulkan hasil karya yang dibuat dalam Unit 6 hingga 10 untuk dipamerkan dan digunakan sebagai prop untuk projek kesenian penggal dua.
- Galakkan murid menggunakan ilmu yang telah dipelajari untuk menyediakan prop tambahan.
- Terapkan semangat kerjasama dan kepimpinan semasa aktiviti persediaan berlangsung.
- Minta murid membuat ulasan terhadap persembahan rakan dari aspek kreativiti dan kerjasama.

UNIT 6

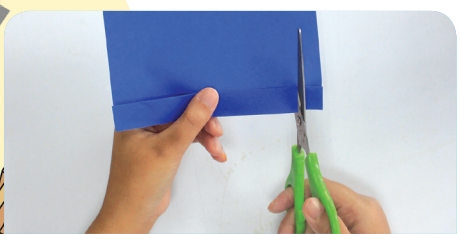
BELON UDARA TINGGI DI LANGIT

Kolaj merupakan teknik menghasilkan gambar dengan cara mengoyak, menggunting dan menampal secara bertindih pada sesuatu permukaan.





mengoyak



menggunting



menampal

TIP

Bagi menampakkan kesan ton warna pada objek, pilih kertas warna yang mempunyai ton yang hampir sama.



INFO

Perkataan kolaj berasal daripada perkataan Perancis, iaitu "coller" yang bermaksud melekat.

Eksplorasi Kolaj

Mari teroka pelbagai sifat dan kesan bahan yang digunakan dalam membuat kolaj.

Bahan legap bermaksud cahaya tidak dapat menembusi bahan.





kertas pembalut hadiah



kertas majalah





kertas warna





kain felt





Bahan lut sinar bermaksud keseluruhan cahaya dapat menembusi bahan.





beg plastik



kertas pembalut hamper

1.1.3
2.1.1(iii)

- Terangkan bahasa seni visual (jalinan, warna, kontra dan kepelbagaian) kepada murid.
- Bimbing murid menggunakan pelbagai media yang berbeza.
- Bimbing murid meneroka bahan lain dalam menghasilkan pelbagai kesan jalinan pada karya.
- Pastikan murid menjaga keselamatan semasa menggunakan gunting.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menganalisis PAK-21: Tinjau Kongsi (Roam the Room)

Belon Udara Tinggi di Langit

Mari hasilkan kolaj dengan pelbagai jenis bahan.



2 Koyak kertas warna dan kertas majalah.



3 Tampal cebisan kertas warna dan majalah dengan nilai warna yang berbeza untuk mewujudkan kontra warna.



Syabas, kamu telah berjaya menghasilkan karya menggambar dengan teknik kolaj!



1 Lakar pemandangan pada kad keras.

Alat dan bahan



kad keras

kertas warna

kertas majalah



kain felt

tali tebal

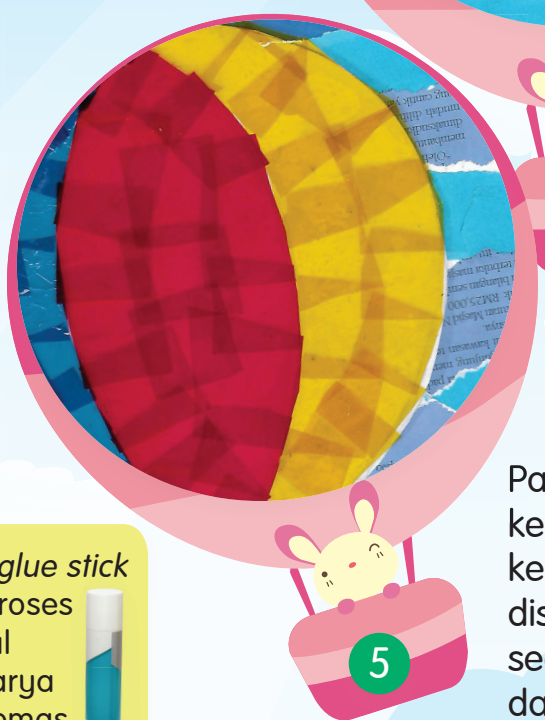
pensel

gam

gunting

4 Guntingkan kain felt menjadi kepingan kecil.





5 Pastikan kain felt, kertas warna dan kertas majalah disusun dan ditampal secara bertindih dan kemas.

TiP

Gunakan *glue stick* semasa proses menampal supaya karya tampak kemas.

3.1.1 (i) - (iv) 4.1.1	• Bimbing murid menghasilkan aktiviti kolaj dengan kreatif. • Bimbing murid mengaplikasikan kontra rupa dan warna pada hasil karya. • Bersoal jawab dengan murid tentang jalinan yang sesuai digunakan dalam hasil karya. • Bimbing murid untuk membuat kemasan seni berdasarkan hasil karya. • Pamerkan hasil karya dalam kelas.

EMK: Kreativiti dan Inovasi

: Mengaplikasi

Kenali Rekoder

Mari mengenal bahagian-bahagian yang terdapat pada rekoder.

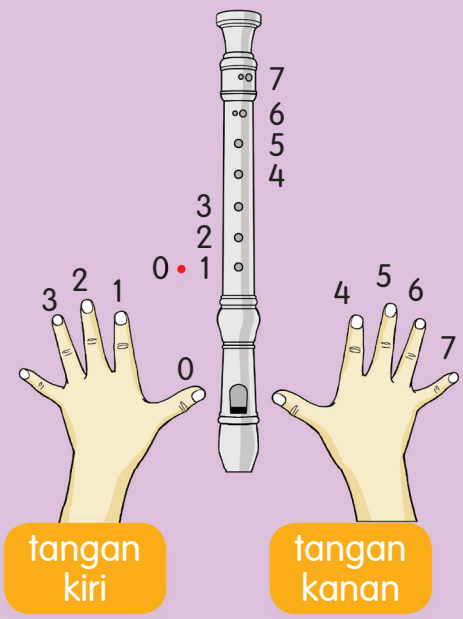


Bagaimanakah cara memegang rekoder dengan betul?





Imbang rekoder dengan meletakkan pemipit pada bibir bawah dan ibu jari tangan kanan pada hujung badan rekoder.



Mengenal Not Muzik

Audio 48: Latihan Rekoder 1
Audio 49: Latihan Rekoder 2

Tepuk tangan mengikut ikon sambil menyebut ta, ta-a dan ta-a-a-a.

 = ♩ = 1 detik = ta

 = 𝅗𝅥 = 2 detik = ta-a

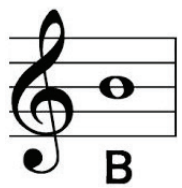
 = 𝅝 = 4 detik = ta-a-a-a

INFO

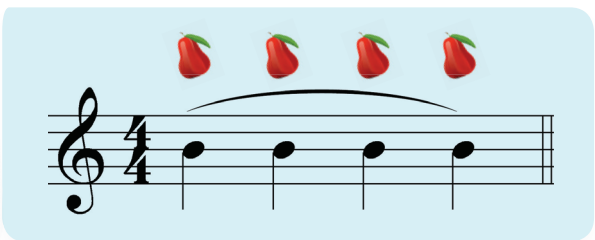
Ta, ta-a dan ta-a-a-a ialah sebutan irama Perancis.

Not B

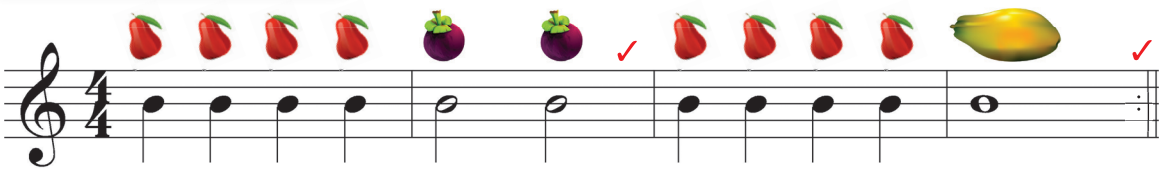
Kenali not B. Buat penjarian not B dengan betul. Tepuk tangan mengikut corak irama di bawah. Mainkan corak irama dengan rekoder.



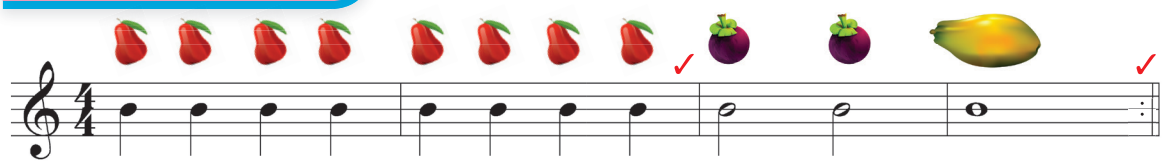




Latihan Rekoder 1



Latihan Rekoder 2



1.2.2
2.2.9 (i)(iii)
2.2.10 (i)(ii)

- Bimbing murid cara memegang rekoder dengan betul. Pastikan tangan kiri murid berada di atas tangan kanan.
- Bimbing murid meniup rekoder not B dengan penjarian yang betul.
- Bimbing murid mengenal dan menepuk tangan mengikut corak irama sebelum memainkan latihan rekoder.
- Ambil nafas pada ✓ semasa membuat latihan rekoder.

EMK: Bahasa : Mengaplikasi

Belajar Bermain Rekoder

Bagaimanakah postur yang betul semasa bermain rekoder?



Kedudukan rekoder pada mulut.

- Letakkan pemipit di bibir.
- Pastikan pemipit tidak menyentuh gigi.



Elakkan memegang dan meniup rekoder seperti dalam gambar ini.

Teliti cara meniup rekoder yang betul.



- Letakkan pemipit di bibir.
- Tarik nafas melalui mulut dan tiup rekoder dengan lembut.
- Buat seperti meniup lilin dengan lembut tanpa memadamkan api lilin.



- Tiup rekoder seperti menyebut "tu, tu, tu" dengan lidah.

Not A

Kenali not A. Buat penjarian not A dengan betul.
Tepuk tangan mengikut corak irama di bawah.
Mainkan corak irama dengan rekoder.

Audio 50: Latihan Rekoder Not A
Audio 51 : Latihan Rekoder 1
Audio 52: Latihan Rekoder 2
Audio 53: Latihan Rekoder 3







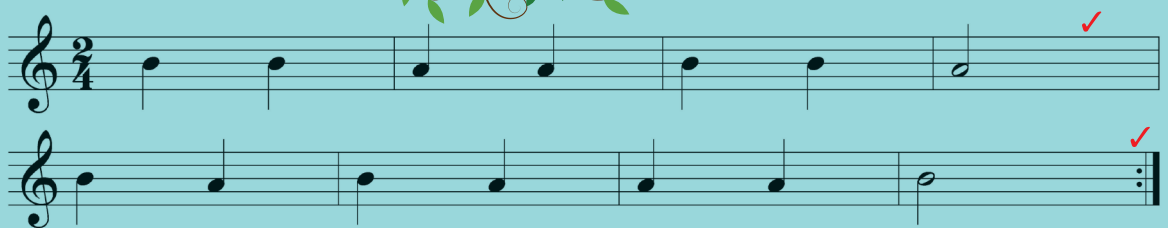
Latihan Rekoder Not A



Latihan Rekoder 1



Latihan Rekoder 2



Latihan Rekoder 3



2.2.10 (i)-(vi)

- Bimbing murid bermain rekoder secara bar demi bar dalam setiap latihan.
- Ambil nafas pada ✓semasa membuat latihan rekoder.
- Sebagai latihan pengukuhan, galakkan murid meniup rekoder bermula dengan bar terakhir dan diakhiri dengan bar pertama (retrograde) sebagai latihan pengukuhan.

EMK: Bahasa : Mengaplikasi

UNIT 7

OH, BERWARNA-WARNI!

Gurisan dilakukan dengan menggunakan objek atau alat yang tajam untuk menggores permukaan bahan bagi menghasilkan sesuatu gambar.





Langkah membuat lapisan pada permukaan kertas dengan *oil pastel* atau krayon.







TIP Gunakan bahan berasaskan minyak pada lapisan kedua dan lapisan ketiga.

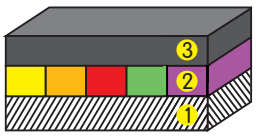




INFO

Keratan rentas lapisan teknik gurisan.

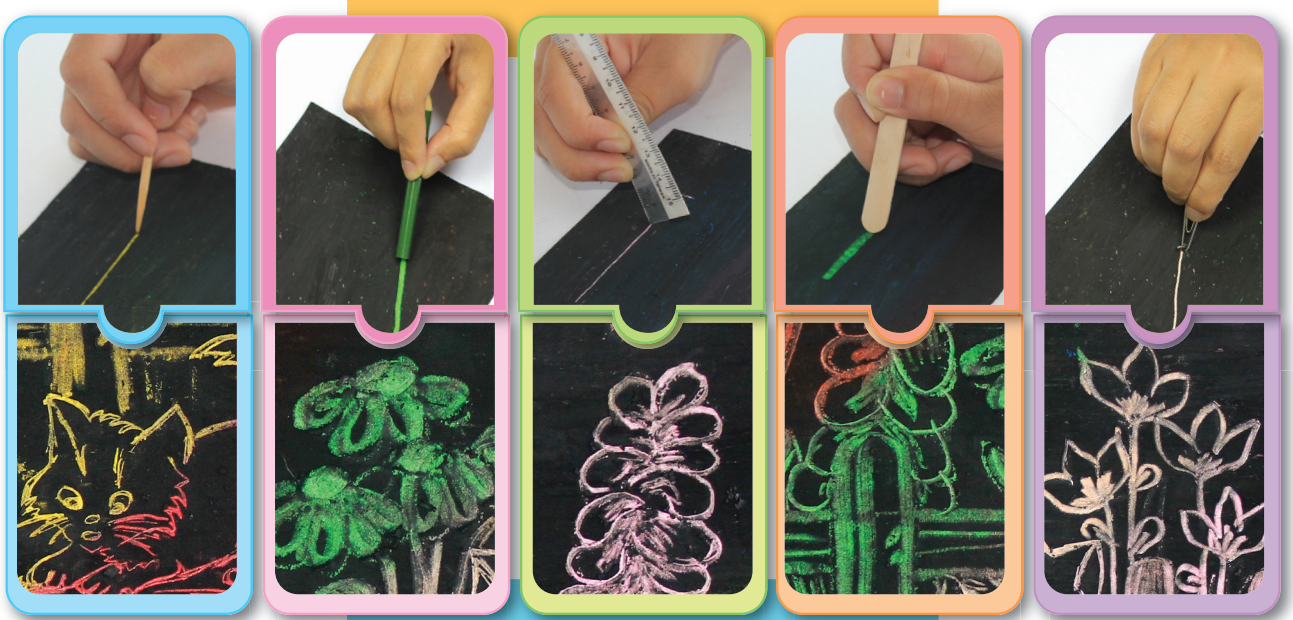
Lapisan 1: kertas
Lapisan 2: krayon
Lapisan 3: krayon



AWAS

Berhati-hati semasa menggunakan objek atau alatan tajam.

Alat dan Cara Penggunaan



Kesan Gurisan

1.1.4
2.1.1(iv)

- Terangkan bahasa seni visual (garisan, rupa, kepelbagaian dan harmoni) kepada murid dan kaitkannya dengan karya di atas.
- Pastikan murid menggores lapisan 3 sehingga lapisan 2 kelihatan.
- Bimbing murid meneroka teknik gurisan menggunakan pelbagai media lain.

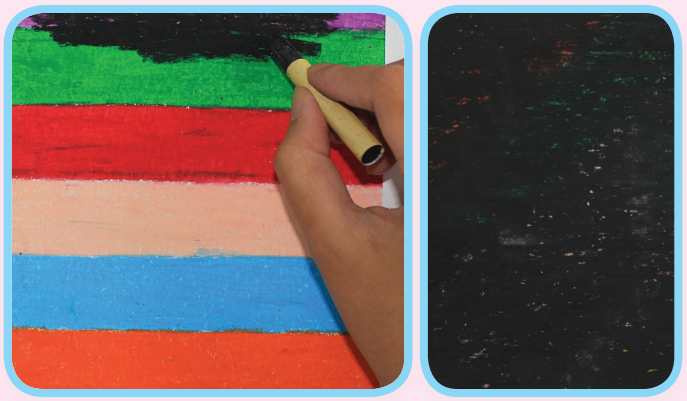
EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menganalisis PAK-21: Tinjau Kongsi (Roam the Room)

Kad Untukmu

Mari hasilkan kad ucapan dengan teknik gurisan.



1 Warnakan kertas lukisan dengan *oil pastel* bagi menghasilkan lapisan kedua.



2 Tindih lapisan kedua dengan *oil pastel* berwarna gelap bagi menghasilkan lapisan ketiga.



Hasil karya cantik dan kemas.



7 Tampal hasil karya pada kertas lukisan. Buat kemasan.

Alat dan Bahan

kertas lukisan



gam



lidi



batang aiskrim



oil pastel

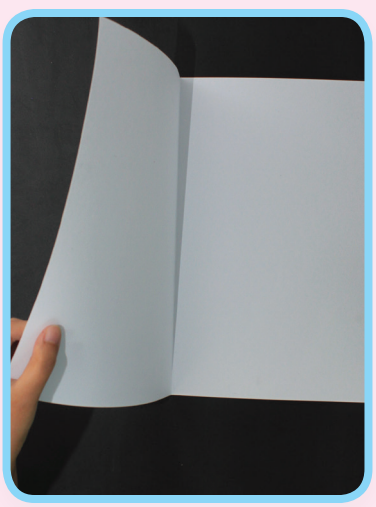




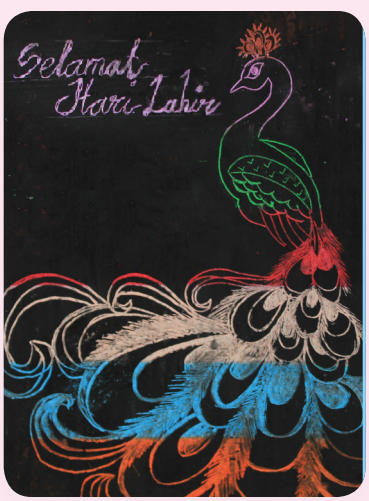
3 Gores gambar burung merak dengan lidi (permukaan yang tajam) bagi menghasilkan kesan garisan halus.



4 Ulang langkah 3 dengan batang aiskrim (permukaan tumpul) bagi menghasilkan kesan garisan tebal.



6 Lipat kertas lukisan kepada dua bahagian.



5 Ulang langkah 3 dan 4 sehingga siap.

3.1.1
4.1.1

- Bimbing murid menghasilkan aktiviti gurisan dengan kreatif.
- Minta murid menggunakan kertas lukisan bersaiz separuh A4 (B5) untuk menghasilkan karya gurisan.
- Bimbing murid mengaplikasikan kontra rupa dan warna pada hasil karya.
- Bimbing murid untuk membuat kemasan seni berdasarkan hasil karya.
- Minta murid mempamerkan hasil karya di dalam kelas.

EMK: Kreativiti dan Inovasi
Keusahawanan

: Mengaplikasi

Ajuk Saya

Lihat, dengar dan ajuk nyanyian sambil menepuk tangan mengikut detik.



Latihan Mengajuk Nyanyian



Mari menyanyikan lagu
Kad Ucapan Hari Lahirku bersama-sama.

Audio 54: Latihan Mengajuk Nyanyian
Audio 55: Vokal *Kad Ucapan Hari Lahirku*
Audio 56: Instrumental *Kad Ucapan Hari Lahirku*
Audio 57: Minus one *Kad Ucapan Hari Lahirku*

Kad Ucapan Hari Lahirku

Lagu dan Lirik: Yusri bin Hussain

Aku terima kad ucapan
yang berwarna-warni
Kad ucapan hari lahirku
cantik sekali

Terima kasih kuucapkan
kepada kawanku
Aku terharu, aku gembira
atas ingatanmu

(ulang dua kali)



Skor lagu *Kad Ucapan Hari Lahirku*

2.2.2

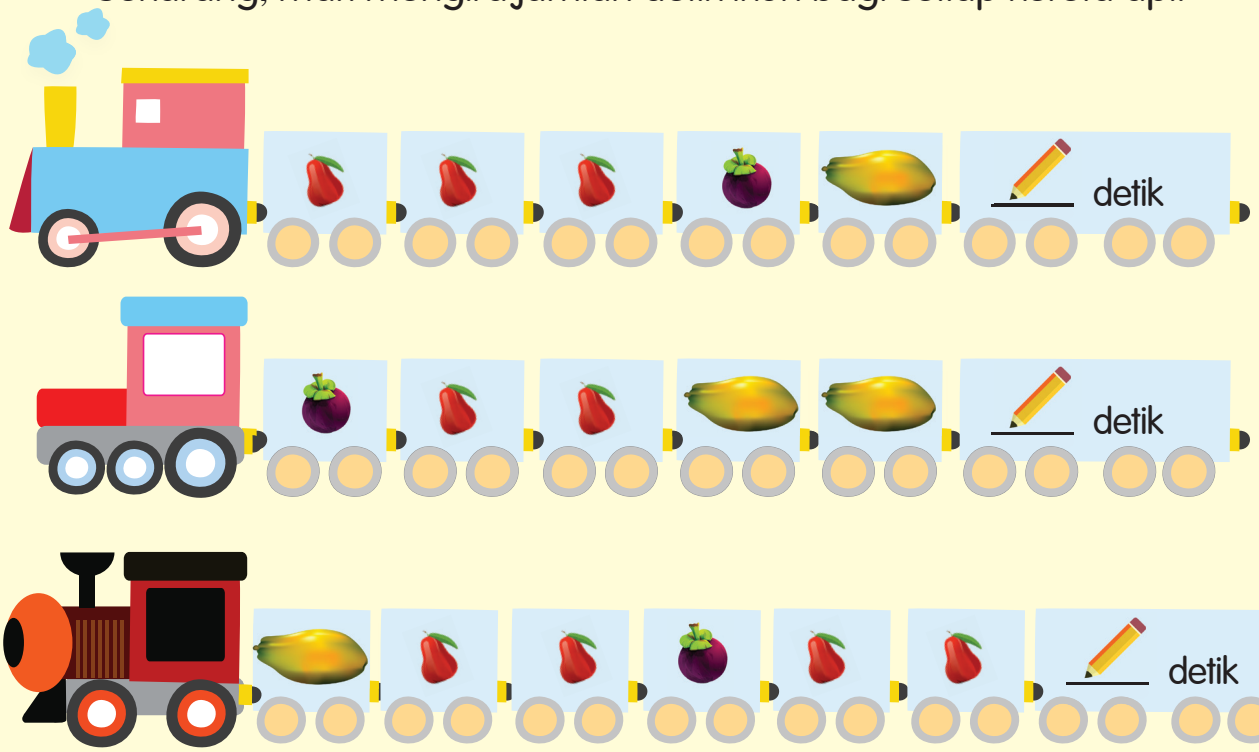
- Pastikan murid mengajuk nyanyian dengan betul.
- Bimbing murid bernyanyi baris demi baris.
- Galakkan murid membuat persembahan nyanyian dalam kumpulan kecil apabila mereka telah yakin untuk menyanyikan lagu *Kad Ucapan Hari Lahirku* dengan pic yang betul.

EMK: Kelestarian Alam Sekitar : Mengaplikasi

Irama Bingo

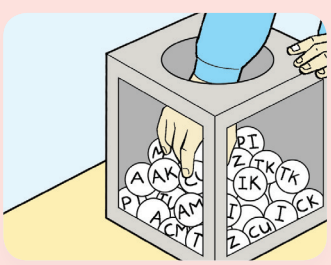
Audio 58: Muzik iringan

Kamu telah mempelajari nilai bagi ikon  .
Sekarang, mari mengira jumlah detik ikon bagi setiap kereta api.



Permainan Baling Pundi Kacang

1 Bahagikan murid kepada beberapa kumpulan. Setiap kumpulan akan menerima satu Kad Cipta Muzik.





Cara membaca Kad Cipta Muzik:
Mulakan dengan abjad menegak (CIPTA) dan diikuti dengan abjad melintang (MUZIK).

Kad Cipta Muzik 1

	M	U	Z	I	K
C					
I					
P					
T					
A					

Kad Cipta Muzik

2 Guru akan mengambil sebiji bola pingpong secara rawak dan membacakan huruf yang terdapat pada bola pingpong tersebut.



3 Bulatkan ikon yang dibacakan oleh guru pada Kad Cipta Muzik kumpulan masing-masing.



4 Guru akan mengulangi langkah 2 sebanyak sekurang-kurangnya lapan kali. Kumpulan yang berjaya menandakan ikon dengan jumlah detik paling banyak ialah pemenang.

5 Setelah tamat permainan, setiap kumpulan perlu menghasilkan satu corak irama sepanjang 12 detik menggunakan ikon yang telah ditandai pada Kad Cipta Muzik.

6 Setiap kumpulan akan menepuk tangan mengikut corak irama yang dihasilkan.

Kad Cipta Muzik 2

	M	U	Z	I	K
C					
I					
P					
T					
A					

Kad Cipta Muzik 3

	M	U	Z	I	K
C					
I					
P					
T					
A					

3.2.2

- Pelbagaikan kad cipta muzik untuk setiap kumpulan atau murid.
- Pantau dan bimbing murid semasa melakukan aktiviti mencipta corak irama dalam kumpulan.
- Tepuk tangan mengikut corak irama yang dihasilkan dengan iringan Audio 58.
- Ingatkan murid tentang nilai detik ikon buah-buahan yang telah dipelajari dalam Unit 3.
- Cetak kad cipta muzik yang telah disediakan dalam *QR code*.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mencipta *Computational Thinking*

UNIT 8

CANTIK BERCAHAYA

Renjisan dan percikan ialah satu teknik memindahkan warna dari suatu alat ke suatu permukaan untuk menghasilkan corak.

Kedudukan atau jarak alat dengan permukaan menghasilkan kesan renjisan dan percikan yang berbeza.

Kesan jalinan pada renjisan ini pula lebih kasar.

INFO

Jackson Pollock merupakan pelukis Amerika Syarikat yang terkenal dengan hasil lukisan abstrak.



Kesan renjisan dan percikan dapat dilihat hasil daripada kedudukan alat, kekuatan daya dan jenis alat serta bahan yang digunakan. Mari buat dan lihat hasilnya.



1.1.6
2.1.2(ii)

- Terangkan bahasa seni visual (jalinan, warna, harmoni dan kontra) kepada murid dan kaitkannya dengan karya di atas.
- Bimbing murid membuat teknik renjisan dan percikan dengan media yang lain bagi mendapatkan kesan yang pelbagai dan menarik.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menganalisis PAK-21: Suai Padan (Mix and Match)

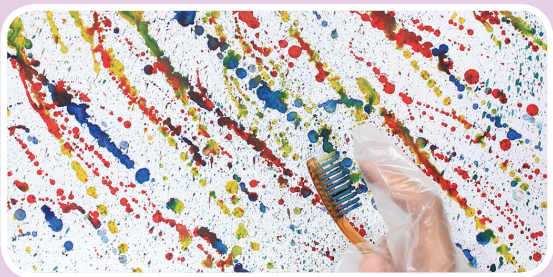
Terendak Lampu Bercahaya

Mari hasilkan corak renjisan dan percikan.

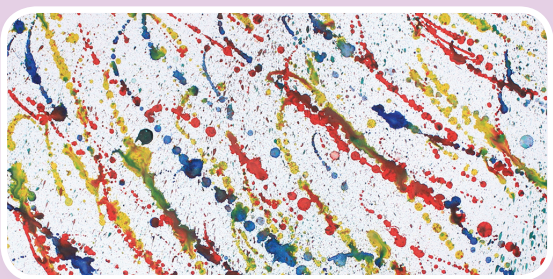
Teknik Renjisan dan Percikan



1 Guna berus bagi kesan jalinan bertitik-titik dengan teknik renjisan. Ulang dengan warna yang berbeza.

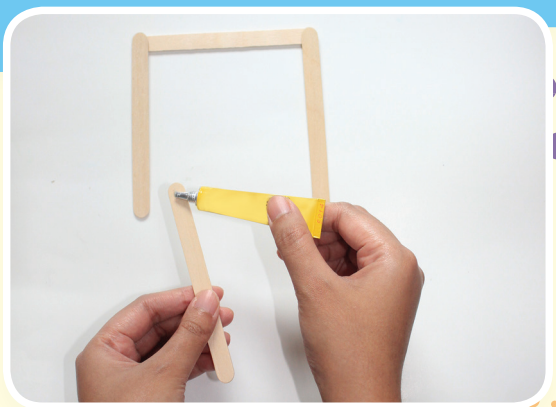


2 Ulang langkah 1 dengan alat yang lain.

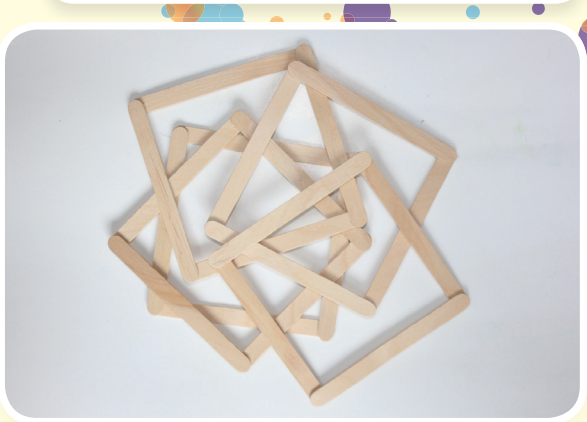


3 Hasil corak menggunakan teknik renjisan dan percikan.

Terendak Lampu



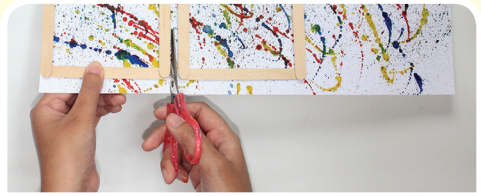
1. Cantum batang aiskrim menjadi rangka segi empat sama.

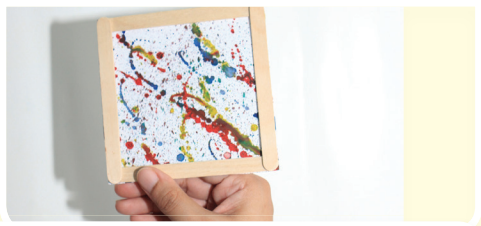


2. Ulang langkah 1 sebanyak empat kali.





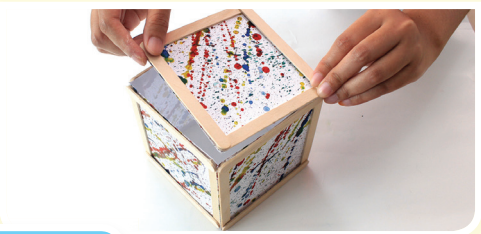




3. Lekat rangka segi empat sama pada kertas bercorak renjisan. Guntingkannya.







4. Cantum setiap bahagian.

Alat dan Bahan

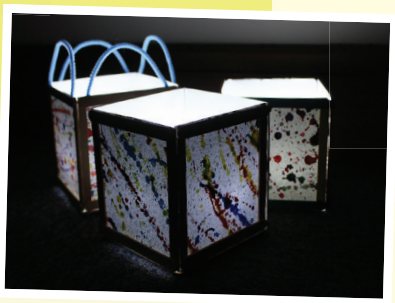
- kertas 
- cat poster 
- gam 
- berus gigi 
- gunting 
- batang aiskrim 
- berus



TiP

Kamu boleh menggunakan lilin elektronik sebagai lampu. Letakkannya di dalam terendak dan lihat hasilnya.





3.1.2(i-iv)
3.1.3
4.1.2

- Bimbing murid menghasilkan corak renjisan dan percikan bagi menghasilkan terendak lampu.
- Galakkan murid menghasilkan produk berfungsi yang lain seperti tanglung.
- Bimbing murid membuat apresiasi berdasarkan karya. Bersoal jawab dengan murid, misalnya: (a) Nyatakan kesan jalinan yang dapat kamu lihat pada karya kamu? (b) Apakah fungsi lain produk kamu?

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menilai

Sayangi Rekoder

Bagaimanakah cara menjaga rekoder dengan baik?

Buka sambungan rekoder dengan cara memutarkannya dan tarik dengan perlahan-lahan. Bersihkannya.



Basuh rekoder dengan air. Keringkan dan bersihkannya dengan kain lembut.



Elakkan menyimpan rekoder di tempat yang terlalu panas atau sejuk. Simpan rekoder pada suhu bilik.



Not G

Kenali not G. Buat penjarian not G dengan betul. Tepuk tangan mengikut corak irama di bawah. Mainkan corak irama dengan rekoder.



Latihan Not G



Audio 59: Latihan Not G
Audio 60: Latihan Rekoder 1
Audio 61: Vokal *Selamat Malam*
Audio 62: Instrumental *Selamat Malam*
Audio 63: Minus one *Selamat Malam*

Latihan Rekoder 1



Mari meniup rekoder lagu *Selamat Malam* dengan penjarian not B, A dan G.

Selamat Malam

Lirik: Yusri bin Hussain



1.2.4
2.2.9 (ii)
2.2.11

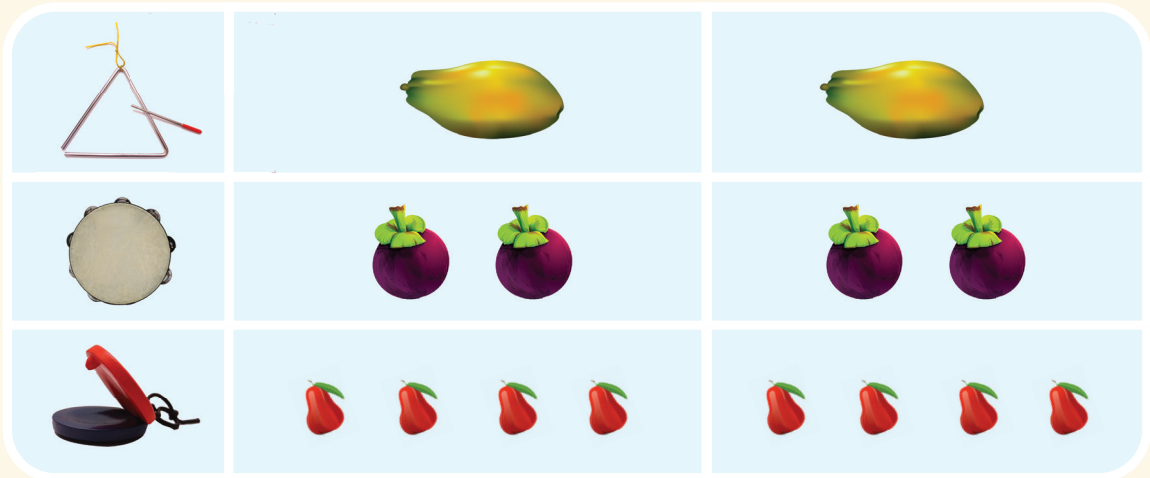
- Bimbing murid bermain latihan rekoder bar demi bar.
- Bimbing murid menyanyikan lagu *Selamat Malam* baris demi baris.
- "Selamat" dinyanyikan dengan sebutan "Slamat" untuk disesuaikan dengan notasi dalam skor lagu.
- Wân ān (晚安) dan iravu vanakam (இரவு வணக்கம்) bermaksud selamat malam.
- Galakkan murid membuat aktiviti di atas dalam dua kumpulan. Kumpulan 1 bernyanyi dan Kumpulan 2 bermain rekoder.

EMK: Nilai Murni : Menganalisis

Perkusi Gubahanku

Audio 64: Perkusi Gubahanku

Mainkan irama yang berikut dalam kumpulan masing-masing bagi mengiringi lagu *Selamat Malam.*

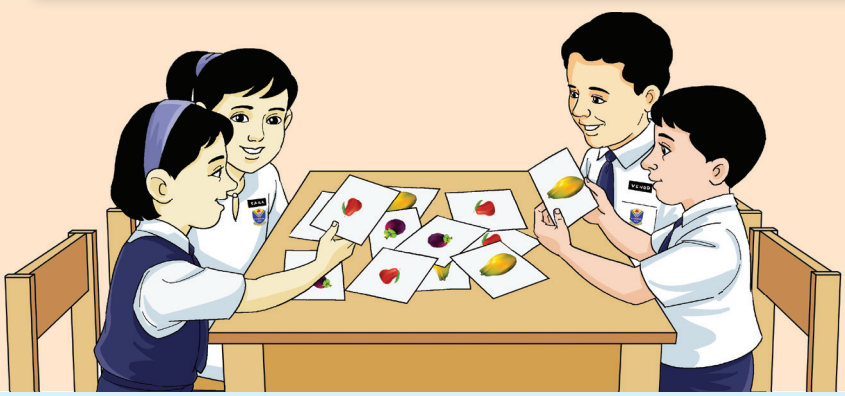




Selamat Malam

Cipta satu corak irama yang mempunyai lapan detik. Gunakan sekurang-kurangnya dua ikon yang berbeza dalam ciptaan kamu. Persembahkan ciptaan kumpulan kamu dengan iringan lagu *Selamat Malam*.

	1	2	3	4	5	6	7	8
Contoh	Ma		lam	su	nyi	-	La	ngit
								
	ge	lap	ke	la	bu	-		
Kumpulan 1								
	Sela	mat	ma	lam	Wân	-	ān	
Kumpulan 2								
	I	ra	vu	-	va	na	kam	
Kumpulan 3								
	Good	-	night	se	mua	-	-	-
Kumpulan 4								



2.2.5
3.2.2
3.3.7

- Gunakan mana-mana Audio 61 hingga 63 sebagai audio iringan untuk latihan memainkan alat perkusi dan aktiviti mencipta corak irama.
- Pantau dan bimbing murid semasa melakukan aktiviti mencipta corak irama. Ingatkan murid nilai bagi setiap kad ikon. Aktiviti ini boleh dibuat secara berpasangan atau berkumpulan.
- Semasa sekumpulan murid membuat persembahan ciptaan mereka, galakkan murid yang tidak membuat persembahan untuk turut menyanyikan lagu *Selamat Malam* bersama-sama.
- Galakkan murid melakukan aktiviti nyanyian, rekoder dan alat perkusi dalam kumpulan. Gunakan alat perkusi mengikut kreativiti murid.

EMK: Nilai Murni
Kreativiti dan Inovasi

: Mencipta

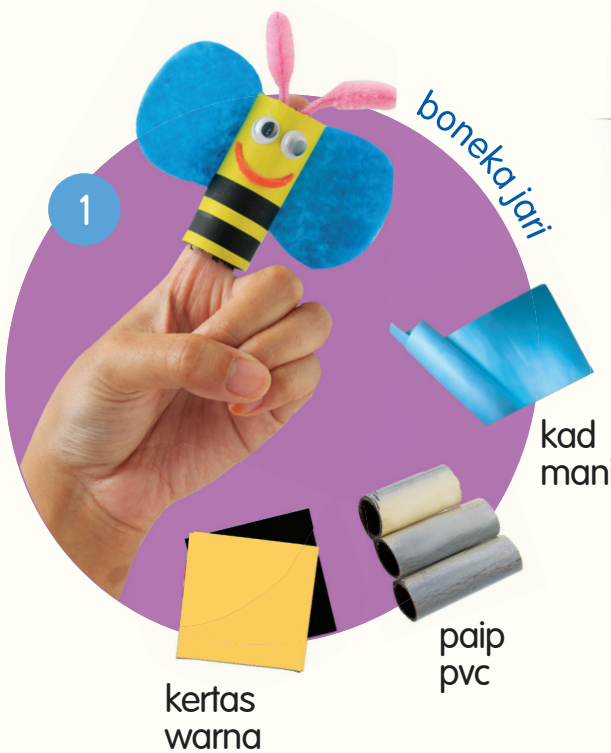
UNIT 9

BONEKA MENARI MENCUIT HATI

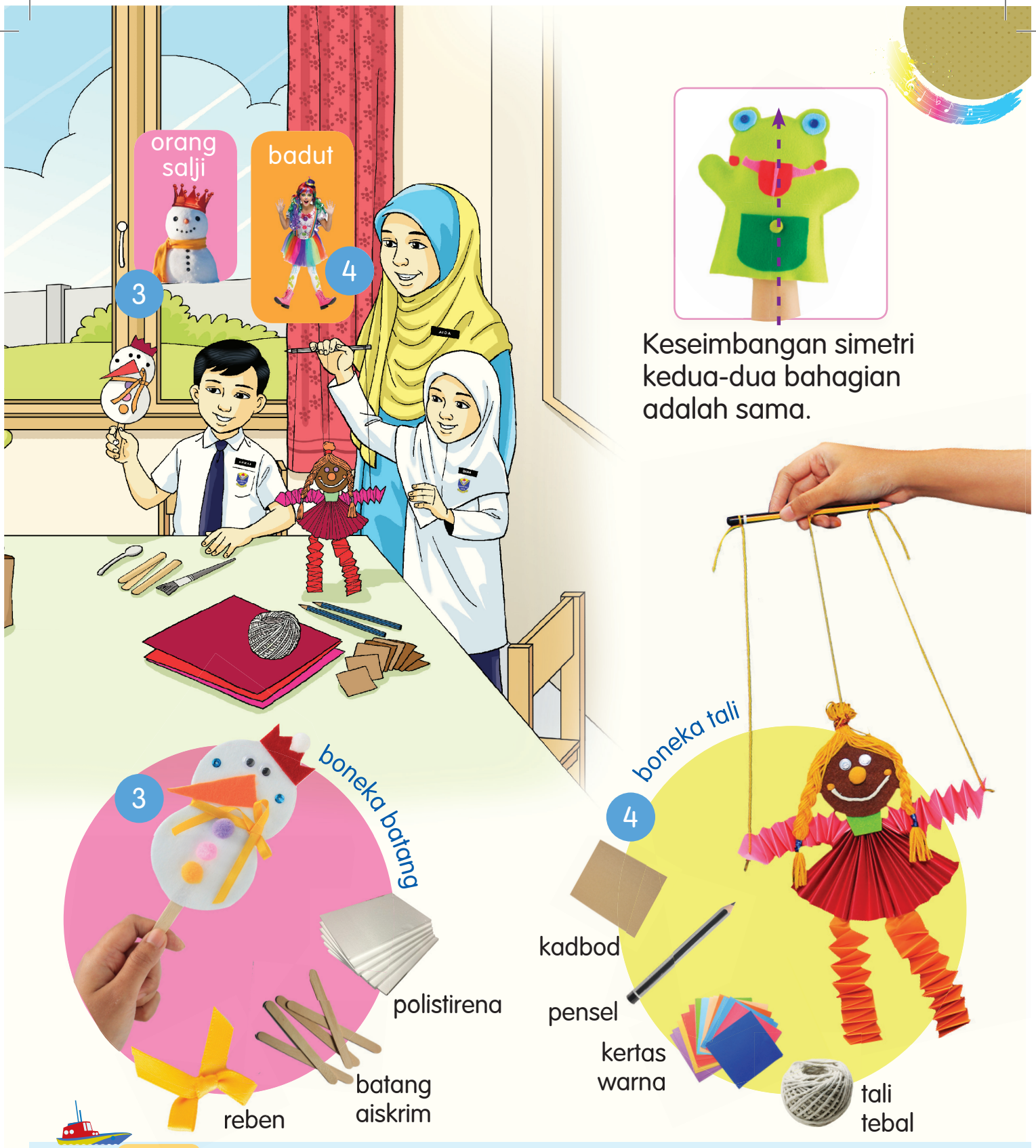
Boneka ialah sesuatu perlambangan untuk tujuan lakonan dan persembahan yang dimainkan oleh seseorang.

Lihat, pelbagai bahan terpakai boleh digunakan berdasarkan watak boneka.









Keseimbangan simetri kedua-dua bahagian adalah sama.

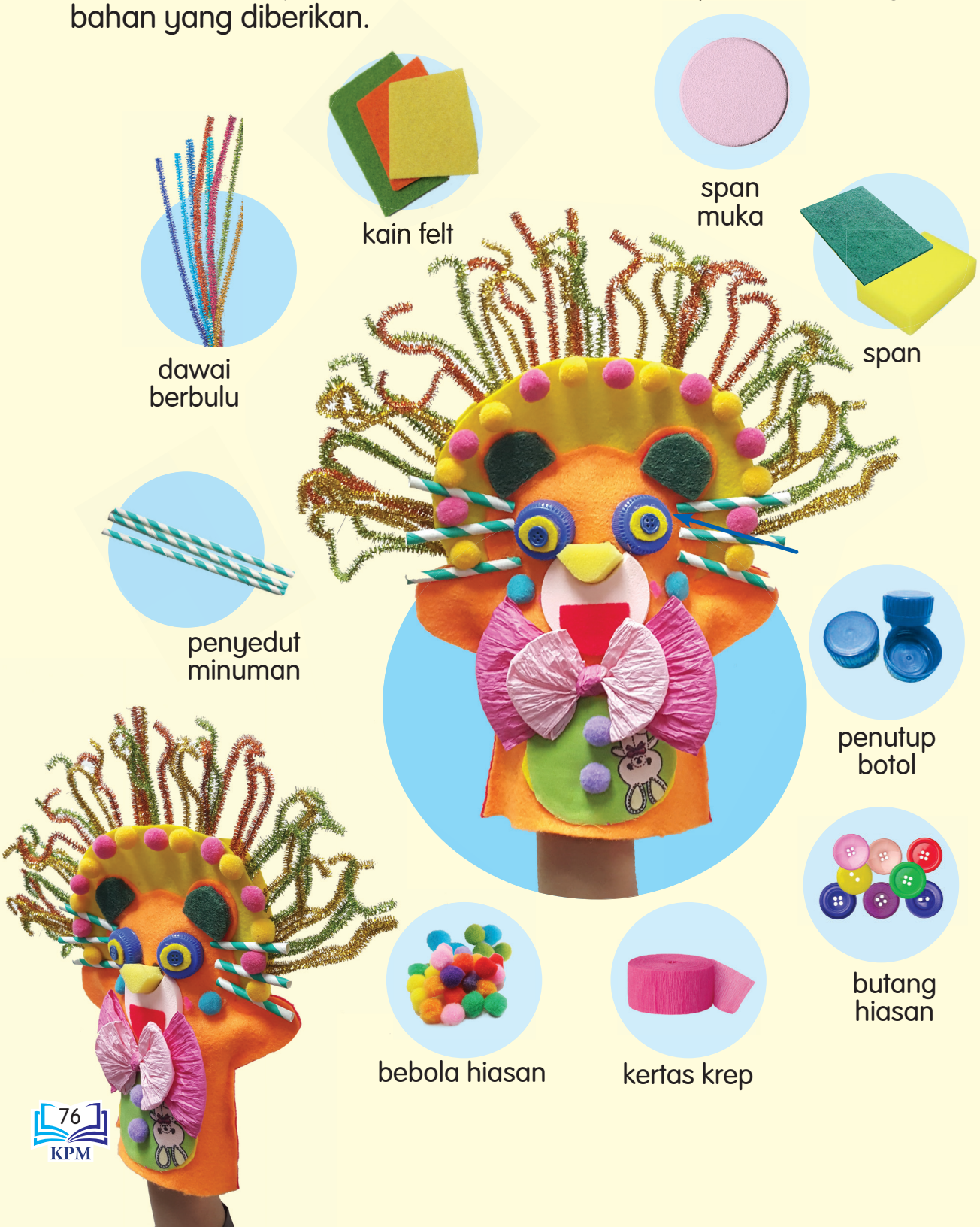
1.1.8
2.1.3(ii)

- Terangkan bahasa seni visual (keseimbangan dan penegasan) kepada murid.
- Jelaskan kepada murid tentang jenis boneka.
- Bimbing murid meneroka prinsip keseimbangan yang sesuai dalam menghasilkan boneka.
- Bersoal jawab dengan murid tentang kesan penegasan dalam menghasilkan boneka.

EMK: Nilai Murni : Menilai PAK-21: Tinjau Kongsi (Roam the Room)

Boneka Jalinan Persahabatan

Teroka bahan-bahan yang mempunyai pelbagai kesan jalinan. Kamu boleh mencantumkan bahan-bahan tersebut menggunakan teknik asemblaj pada boneka. Teliti boneka dan padankan dengan bahan yang diberikan.





bunga lawang



kayu manis



bunga cengkih



tali tebal



benang bulu kambing



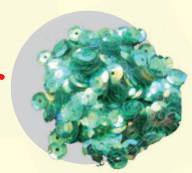
tali rafia



kesan kasar



kesan berbulu



kesan tajam

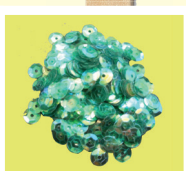




kacang dal



kacang tanah



labuci

INFO

Jalinan sentuh ialah permukaan yang boleh dirasai melalui sentuhan.

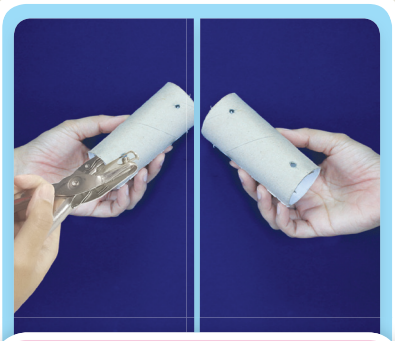
2.1.3 (ii)

- Terangkan bahasa seni visual (bentuk dan jalinan) kepada murid.
- Jelaskan tentang jalinan pada bahan semula jadi dan bahan buatan manusia kepada murid.
- Bimbing murid meneroka jalinan yang sesuai dalam menghasilkan boneka.
- Bersoal jawab dengan murid tentang kesan jalinan dalam menghasilkan boneka.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Menilai PAK-21: Suai Padan (Mix and Match)

Boneka Menari Riang

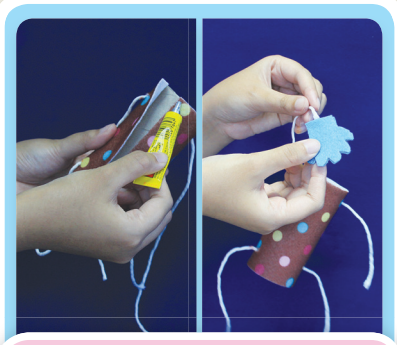
Buat sebuah boneka tali yang kreatif menggunakan pelbagai bahan yang berjalinan.



1 Tebuk lubang pada kertas gulungan tisu dengan penebuk lubang.



2 Masukkan tali tebal ke dalam lubang dan simpulkannya menjadi tangan dan kaki boneka.

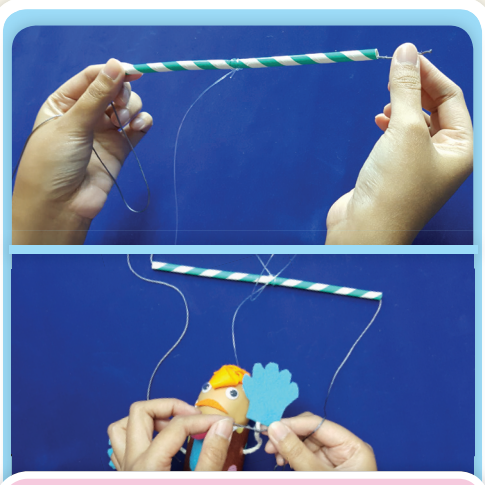


3 Tampal kain felt pada badan dan cantumkan tangan boneka.



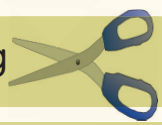


8 Pilih tali atau benang yang sesuai. Pastikan panjang tali atau benang sesuai dan ikat supaya seimbang.



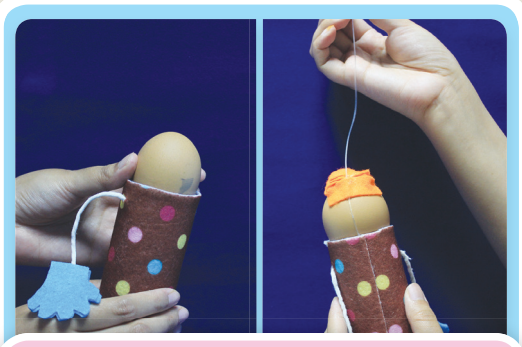
7 Masukkan tali ke dalam lubang penyedut minuman dan tarik. Ikat tali pada kedua-dua tangan boneka.

Alat dan Bahan

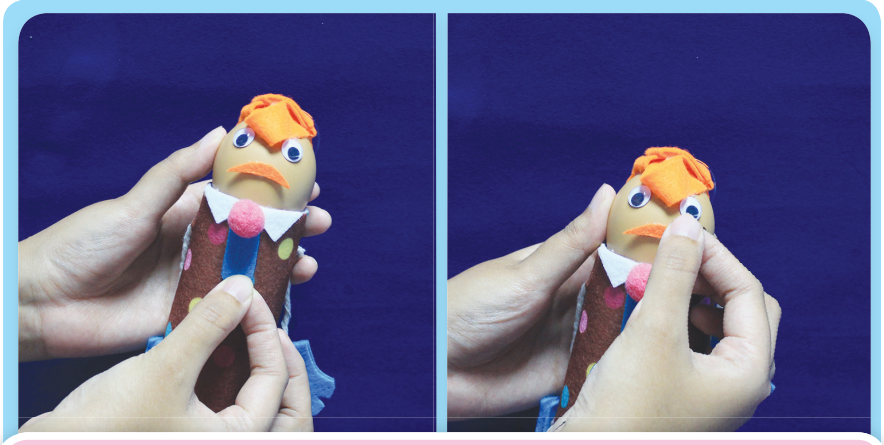
- kertas gulungan tisu 
- kulit telur 
- kain felt 
- tali tebal 
- tali tangsi 
- benang 
- bahan hiasan 
- gunting 
- penebuk lubang 
- gam 
- penyedut minuman 
- span 



4 Ikat span pada tali untuk dijadikan kaki boneka.



5 Cantum kulit telur pada badan sebagai kepala boneka. Lekat tali tangsi pada bahagian badan dan kepala supaya seimbang.



6 Hias kepala dan badan boneka. Pilih warna yang terang sebagai penegasan.

3.1.4
4.1.2

- Bimbing murid memilih dan memanipulasi alat dan bahan secara kreatif.
- Bimbing murid mempelbagaikan media berjalinan pada boneka.
- Tekankan tentang prinsip penegasan dalam menghasilkan boneka tali.
- Bimbing murid membuat apresiasi melalui permainan boneka.

EMK: Kreativiti dan Inovasi

: Mengaplikasi

Nyanyi seperti Aku

Dengar audio dan ajuk nyanyian sambil membuat pergerakan.

Ajuk Nyanyianku

Lirik: Yusri bin Hussain

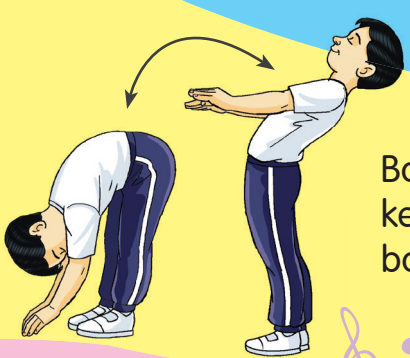
Mari ajuk nyanyianku, ikut irama lagu
Gerak badan ke kanan, gerak badan ke kiri
Bongkok badan ke hadapan, regang badan ke belakang
Pusing badan ke kanan, pusing badan ke kiri
Selangkah ke hadapan, selangkah ke belakang
Mari ajuk nyanyianku, ikut irama lagu



Gerak badan
ke kanan dan ke kiri.



Pusing badan
ke kanan dan ke kiri.



Bongkok badan
ke hadapan. Regang
badan ke belakang.



Selangkah ke hadapan.
Selangkah ke belakang.

Mari menyanyikan lagu *Boneka* dengan pic dan tempo yang betul.

Audio 65: Vokal *Ajuk Nyanyianku*
Audio 66 : Vokal *Boneka*
Audio 67: Instrumental lagu *Boneka*
Audio 68: Minus one *Boneka*



Boneka

Lagu dan Lirik: Yusri bin Hussain

Aku ada boneka
Bentuknya macam manusia
Boleh bergerak-gerak
Tapi tak boleh berkata-kata
Dia angkat tangan goyang-goyang
Dia angkat kaki goyang-goyang
Boleh melompat dan menari
(ulang dua kali)

Skor lagu *Boneka*

2.2.2
2.2.3

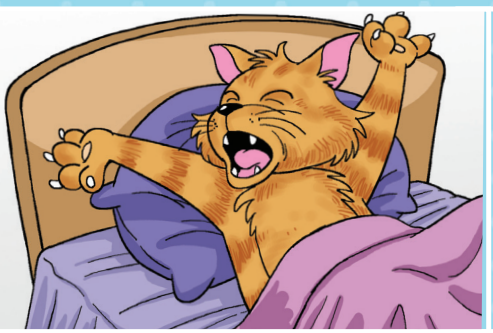
- Bimbing murid menyanyikan lagu *Boneka* dengan pic yang betul.
- Bimbing murid bernyanyi baris demi baris.
- Galakkan murid menggunakan boneka yang telah dihasilkan sebelum ini semasa bernyanyi lagu *Boneka*.

EMK: Nilai Murni : Mengaplikasi

Tamak Selalu Rugi

Audio 69: Cerita *Tamak Selalu Rugi*
(dengan kesan bunyi sebenar)
Audio 70: Cerita *Tamak Selalu Rugi*
(tanpa kesan bunyi)

Mari baca cerita di bawah. Dalam kumpulan kecil, bincangkan kesan bunyi yang sesuai yang boleh digunakan dalam cerita tersebut. Hasilkan kesan bunyi daripada gabungan alat-alat perkusi, perkusi badan dan alat muzik improvisasi.



Olla terjaga daripada tidur.
Olla menguap seluas-luasnya.
Tiba-tiba, perutnya berbunyi.
"Ah, laparnya!" Olla menolak selimut dan bangun dari tempat tidurnya.

Olla berjalan perlahan-lahan di celah-celah kaki manusia di pasar malam. Matanya melilau mencari makanan.
"Oh, besarnya ikan itu!" Olla terus menghampiri meja penjual ikan di situ. Nasibnya baik. Ada seekor ikan besar telah terjatuh di bawah meja.





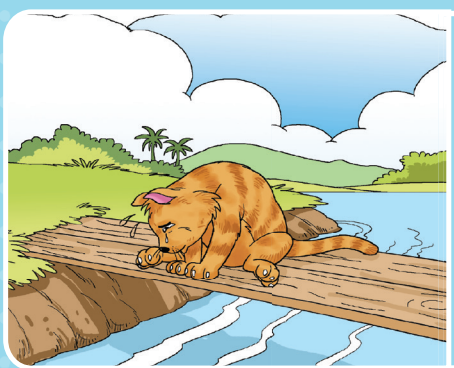
Olla pantas meragut dan menggonggong ikan itu.
Ikan itu dibawa lari.



Olla berjalan kegirangan di atas sebatang titi. Sambil menggonggong ikan, Olla memandang ke dalam sungai. "Eh, besarnya ikan itu! Lebih besar daripada ikanku ini," kata Olla di dalam hatinya.

Olla membuka mulutnya untuk menangkap ikan yang lebih besar itu. "Plop!" Ikan di dalam gonggongannya terlepas ke dalam sungai.





Olla terkejut. Ikan yang disangka lebih besar itu rupa-rupanya hanyalah bayang ikan yang digonggongnya. Olla mengeluh dan berasa sangat kecewa. Ikan yang ada di mulutnya telah terlepas. Aduh, perutnya berbunyi lagi!

Itulah akibatnya, si tamak selalunya rugi.

Bincangkan nilai murni yang terdapat dalam cerita ini.

3.2.1
3.2.3

- Alat muzik improvisasi terdiri daripada objek-objek di sekeliling yang boleh menghasilkan bunyi.
- Pantau dan bimbing murid semasa melakukan aktiviti perbincangan tentang kesan bunyi dalam kumpulan berlangsung.
- Bimbing murid menghasilkan kesan bunyi bagi perkataan dan frasa yang berwarna merah.
- Berbincang dengan murid tentang persembahan yang telah dijalankan.

EMK: Nilai Murni : Mencipta PAK-21: Projek Berkumpulan (Team Project)

Penghayatan Karya Muzik

Teliti gambar. Apakah perbezaan yang dapat kamu lihat antara gambar A dengan gambar B? Ceritakan perbezaan dan persamaan gaya mereka dari segi kreativiti.



Nyanyian solo.



Nyanyian berkumpulan.





Persembahan koir.

Tonton rakaman video persembahan rakan-rakan kamu atau video persembahan yang berkaitan daripada pelbagai sumber. Buat ulasan tentang kreativiti dan inovasi dalam persembahan tersebut.

Kerjasama bermaksud melakukan sesuatu kerja dalam kumpulan dan melaksanakan kerja secara bersama-sama. Bincangkan tentang kerjasama yang perlu ada dalam suatu persembahan kesenian yang baik.



Bertanggungjawab



Bantu-membantu



Membuat keputusan bersama



Patuh kepada ketua



Bertolak ansur

3.3.6
4.2.2(i)(ii)

- Gunakan rakaman persembahan murid atau rakaman daripada pelbagai sumber lain untuk tujuan membuat ulasan.
- Minta murid menyenaraikan nilai murni lain berkaitan kerjasama dalam sesuatu persembahan muzikal.
- Bimbing murid dalam perbincangan.
- Galakkan murid memberikan pandangan secara sumbang saran.

EMK: Kreativiti dan Inovasi
Nilai Murni

: Menilai

PAK-21: Pernyataan Kumpulan (Team Statements)

UNIT 10

SENI ANYAMAN BERZAMAN

Anyaman merupakan proses untuk menyisip jalur-jalur secara bersilang bagi menimbulkan corak.



Anyaman lidi



Anyaman rotan



Anyaman pandan



Anyaman ribu-ribu



Anyaman buluh



Anyaman mengkuang

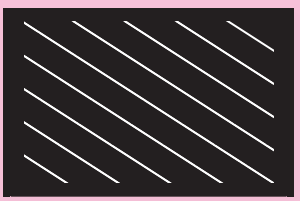
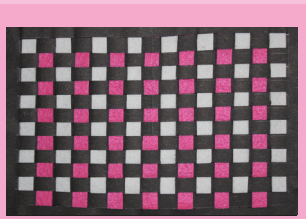
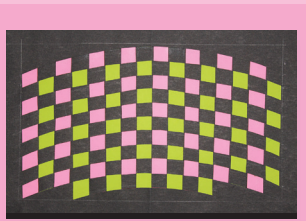
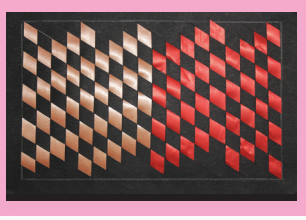
INFO

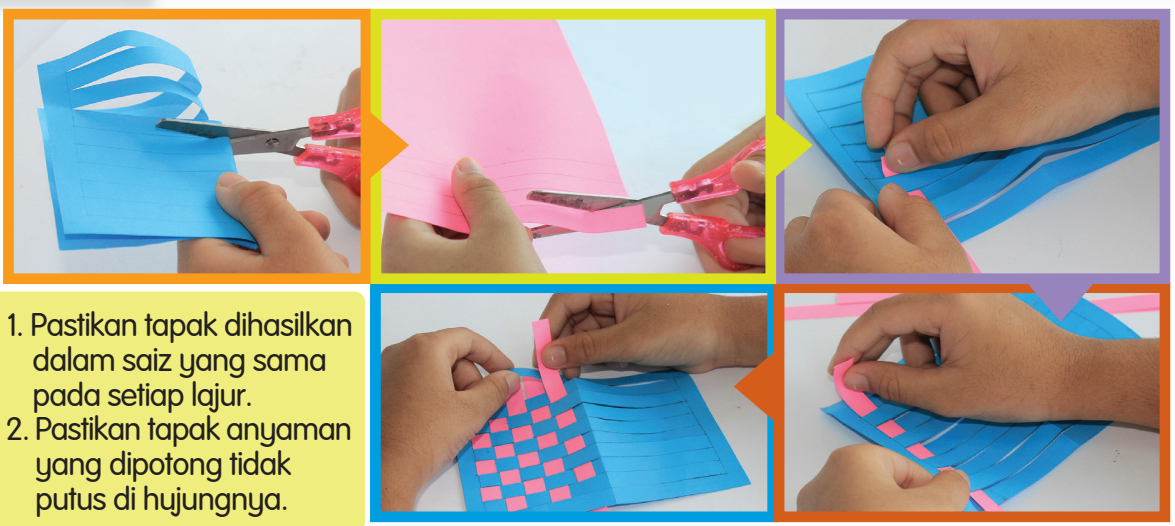
Pokok ribu-ribu ialah sejenis pokok paku-pakis.

KPM

Teknik Anyaman Selang-seli

Anyaman biasanya dihasilkan daripada dedaun.
Bolehkah anyaman dihasilkan menggunakan media lain?

Media	 Kain felt	 Kertas warna	 Reben plastik
Tapak Anyaman	 Garisan lurus	 Garisan melengkung	 Garisan penjuru
Hasil Anyaman			



TiP

1. Pastikan tapak dihasilkan dalam saiz yang sama pada setiap lajur.
2. Pastikan tapak anyaman yang dipotong tidak putus di hujungnya.

Teknik penghasilan anyaman selang-seli.

1.1.9
2.1.4 (i)

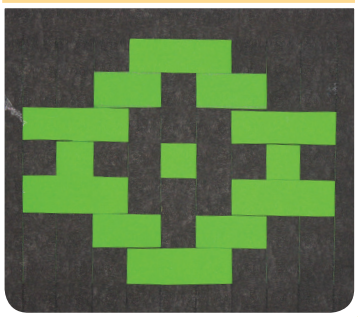
- Terangkan bahasa seni visual (garisan, jalinan, kontra dan harmoni) kepada murid dan kaitkannya dengan karya di atas.
- Bimbing murid menghasilkan teknik asas anyaman. Pastikan lebar jalur sama saiznya.
- Bimbing murid menghasilkan anyaman daripada pelbagai media lain seperti kain perca dan beg plastik.

EMK: Teknologi Maklumat dan Komunikasi : Mengaplikasi

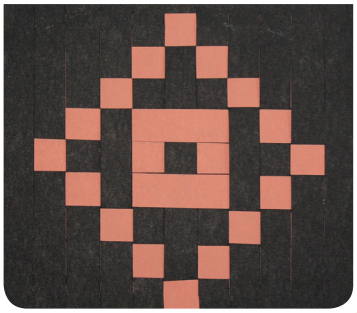
Kelarai

Mari kenali jenis anyaman. Corak atau motif pada anyaman dikenali sebagai kelarai.

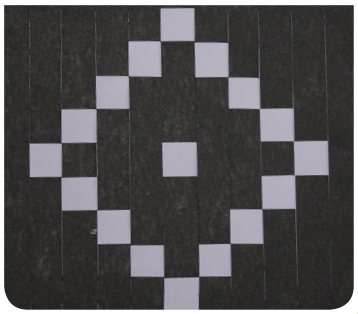
Kelarai kembang



Kelarai bunga ator



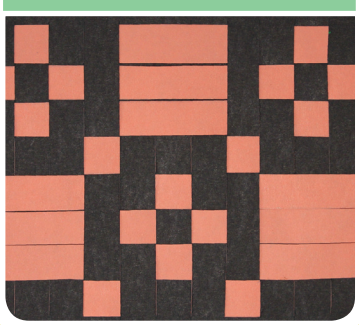
Kelarai kepala lalat



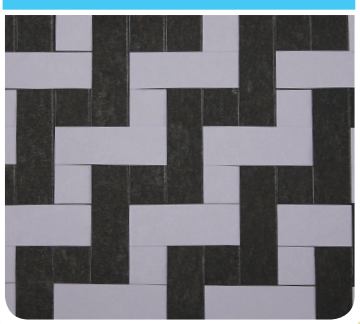
Kelarai mata bilis



Kelarai tampuk jantung



Kelarai siku kluang



INFO

Tokoh Anyaman

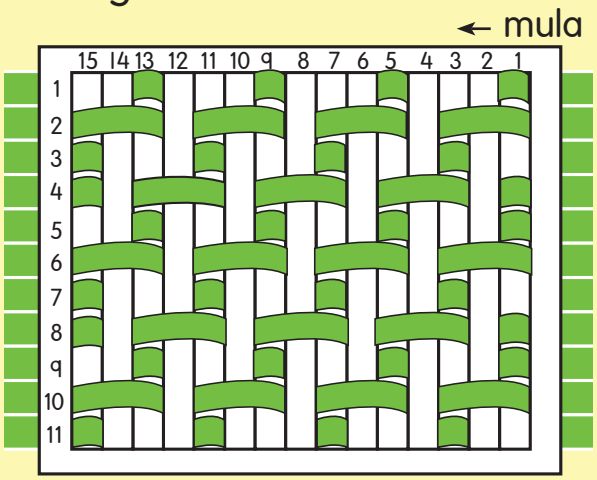
Nama: Puan Ngot binti Bi Tarik lahir: 30 Jun 1932
Asal: Asajaya, Sarawak
Anugerah: Tokoh Adiguru Anyaman Pandan Tikar Bergerang oleh Lembaga Kraftangan Malaysia tahun 2014.



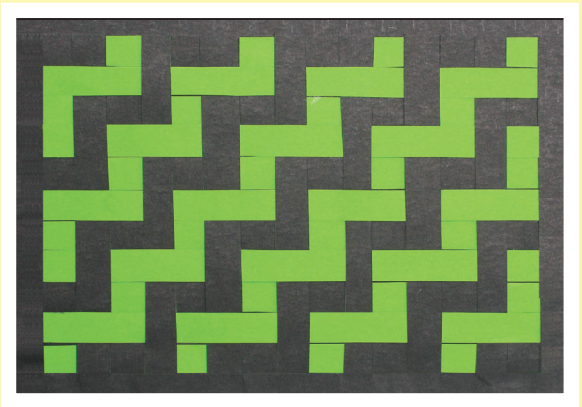
Kelarai memberikan kesan jalinan pada corak. Harmoni pula dapat dilihat pada corak kelarai yang berulang-ulang.

Proses Menganyam

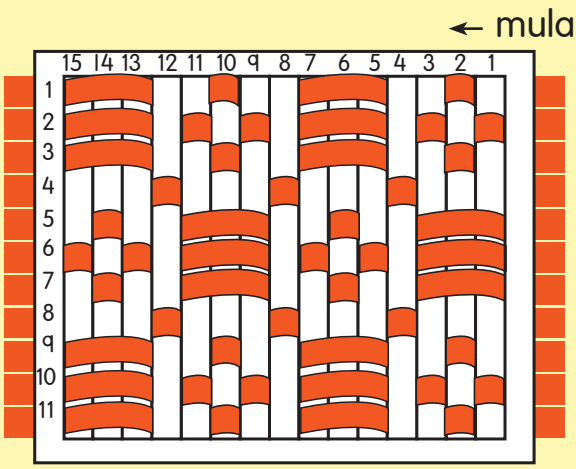
Tahukah kamu cara membuat anyaman? Mari hasilkan anyaman dengan corak kelarai bersama-sama.



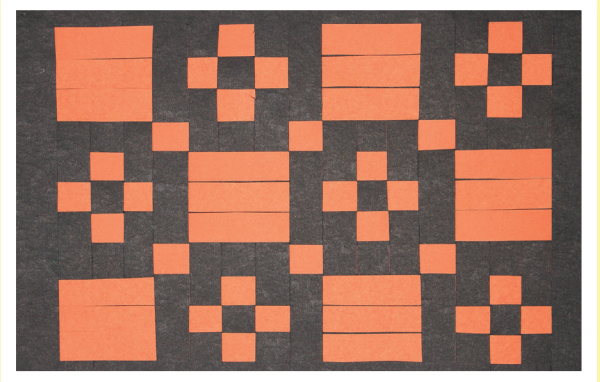
Kelarai siku kluang



Teknik anyaman kelarai siku kluang

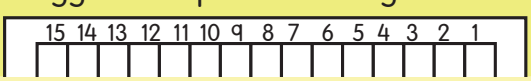


Kelarai tampuk jantung



Teknik anyaman kelarai tampuk jantung

TiP Penghasilan kelarai boleh dipermudah menggunakan penomboran grid.



1.1.9
2.1.4(i)

- Bimbing murid menghasilkan anyaman dengan pelbagai corak kelarai.
- Bersoal jawab tentang garisan dan prinsip harmoni dalam menghasilkan anyaman yang cantik dengan murid.
- Guru boleh menambah bilangan lajur untuk karya yang lebih besar.

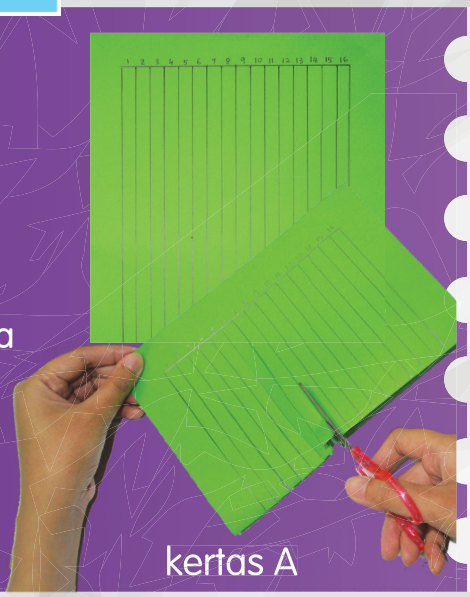
EMK: Teknologi Maklumat dan Komunikasi : Mengaplikasi

Alas Mangkuk Cantik

1

Mari buat anyaman untuk dijadikan alas mangkuk.

Sediakan kertas A dan B.
Kertas A – Buat lajur yang sama saiz. Lipat kertas kepada dua bahagian. Gunting mengikut garisan.
Kertas B – Potong kertas menjadi jalur anyaman.



kertas A

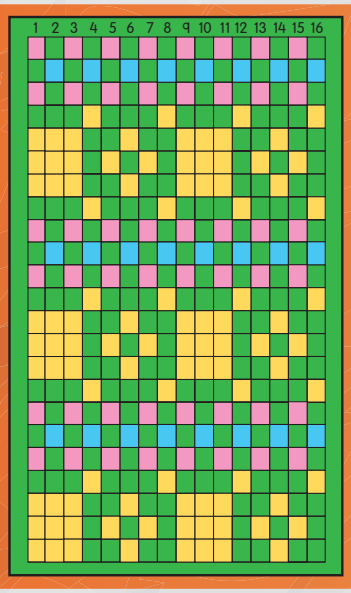


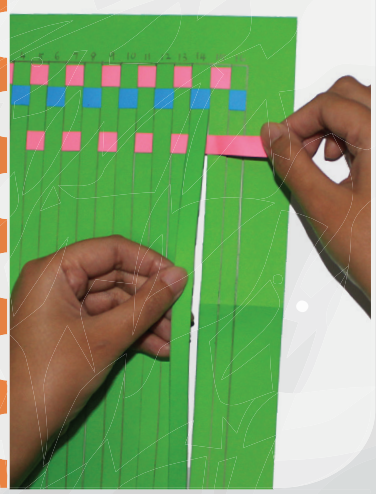
kertas B

2

(a) Hasilkan corak kombinasi kelarai mata bilis dan kelarai tampuk jantung.

(b) Sisipkan kertas B secara berselang-seli pada kertas A.

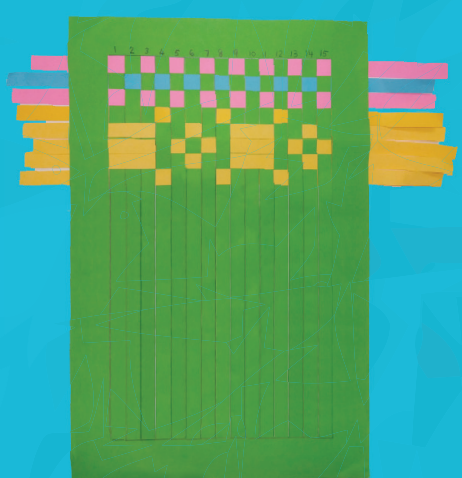


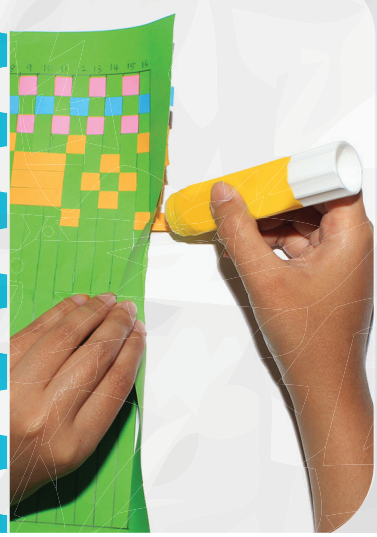


TiP Tarik jalur dengan ketat agar anyaman lebih kemas.

3

Lekat jalur anyaman pada kertas A. Ulang sehingga selesai proses menganyam.





4

Tampal hasil karya di atas kertas berwarna untuk kemasan. Guntingkan kertas berwarna mengikut saiz karya.

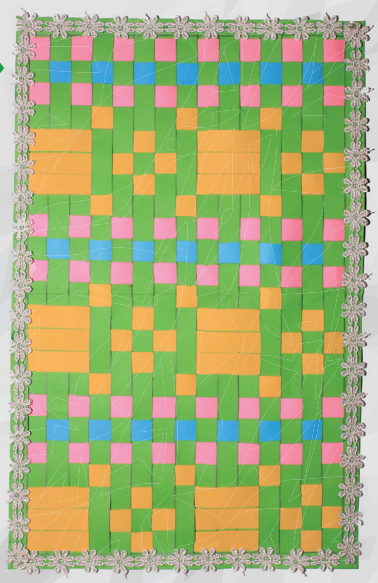


5

Buat kemasan. Hias alas pinggan dengan bahan hiasan.



6







Hasil karya cantik dan kemas.

Alat dan Bahan

gunting



kertas warna



bahan hiasan



gam



TiP Balut hasil karya dengan pembalut plastik agar lebih kemas dan tahan lama.

3.1.5(i-iv)
4.1.2

- Bimbing murid menghasilkan anyaman dengan corak kelarai secara tertib.
- Terapkan prinsip harmoni dan kontra dalam karya yang dihasilkan oleh murid.
- Bimbing murid membuat apresiasi berdasarkan karya.

EMK: Kreativiti dan Inovasi : Mengaplikasi

Cik Kecik Kebom

Mari buat latihan pemanasan suara bersama-sama supaya suara boleh dikeluarkan dengan lancar semasa bernyanyi.

Sebut perkataaan ini: Cik kecik kebom kecik kebom

Latihan Pemanasan Suara





Nyanyikan lagu *Seni Anyaman Jangan Dilupa*. Dalam kumpulan kecil, buat pergerakan bersama-sama mengikut tempo bagi mengiringi lagu ini.

Audio 71: Cik Kecik Kebom
Audio 72: Vokal *Seni Anyaman Jangan Dilupa*
Audio 73: Instrumental *Seni Anyaman Jangan Dilupa*
Audio 74: Minus one *Seni Anyaman Jangan Dilupa*

Seni Anyaman Jangan Dilupa

Lagu dan lirik: Yusri bin Hussain

Ayam di laman kejar-mengejar
Kucing menghendap di tepi tabir
Seni anyaman harus diajar
Janganlah hanya tutur di bibir
Seni anyaman harus diajar
Janganlah hanya tutur di bibir

Batanglah rotan dilentur-lentur
Untuk diisi buah kelapa
Semangat juang janganlah luntur
Seni anyaman jangan dilupa
Semangat juang janganlah luntur
Seni anyaman jangan dilupa

(ulang dua kali)



Skor lagu
Seni Anyaman Jangan Dilupa

2.2.2
2.2.7

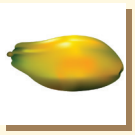
- Bimbing murid bernyanyi baris demi baris.
- Bimbing murid menyanyikan lagu *Seni Anyaman Jangan Dilupa* dengan pic yang betul.
- Pantau dan bimbing murid membuat pergerakan berdasarkan tempo.

EMK: Bahasa : Mengaplikasi

Permainan Buah Lazat

Kini kamu boleh bermain alat perkusi dan rekoder dengan jayanya. Kamu juga seharusnya lebih yakin untuk mencipta corak irama kamu sendiri. Mari hasilkan corak irama melalui Permainan Buah Lazat dan mainkannya dengan alat perkusi yang sesuai.

1. Sediakan 35 kad ikon berukuran 10cm x 8cm:

 = 17 kad  = 10 kad  = 5 kad  = 3 kad

2. Bahagikan murid kepada tiga kumpulan, iaitu kumpulan A, kumpulan B dan kumpulan C.

1. Setiap kumpulan akan mencabut 10 kad ikon.

2. Jika kad yang dicabut ialah Kad Buah Lazat (kad durian), kumpulan tersebut boleh mencabut atau mengambil mana-mana kad ikon daripada kumpulan lain secara rawak.

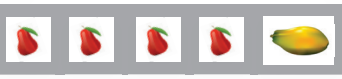


Audio 75: Muzik iringan corak irama

3. Kira jumlah keseluruhan detik berdasarkan kad ikon yang telah dicabut.

Contoh:

Kumpulan A	Kumpulan B	Kumpulan C
7 = 7	8 = 8	5 = 5
2 = 4	1 = 2	3 = 6
1 = 4	1 = 4	2 = 8
Markah ciptaan = 8	Markah ciptaan = 10	Markah ciptaan = 10
Jumlah 23	Jumlah 24	Jumlah 29

Kumpulan A 

contoh corak irama

4. Setiap kumpulan akan mencipta irama menggunakan kad ikon yang telah dicabut. Cipta irama sepanjang **lapan detik** dengan menggunakan sekurang-kurangnya tiga jenis buah-buahan. 10 markah akan diberikan kepada kumpulan yang berjaya mencipta irama dengan betul.



3.2.2
3.3.7

- Bimbing murid menyanyikan lagu *Seni Anyaman Jangan Dilupa* dengan pic yang betul.
- Pantau dan bimbing murid semasa melakukan aktiviti mencipta corak irama.
- Setiap kumpulan akan bergilir-gilir memainkan alat perkusi berdasarkan corak irama ciptaan kumpulan masing-masing.

EMK: Nilai Murni
Kreativiti dan Inovasi

: Mencipta

Muzik *Rock*

Muzik *rock* mula popular pada tahun 1970-an. Pada asalnya muzik *rock* merupakan muzik keras dan rancak yang dianggotai oleh seorang penyanyi, pemain gitar utama, pemain gitar bes dan pemain dram. Kemudian, pemain keyboard ditambah dalam persembahan muzik *rock* tersebut. Ada juga lagu yang dimainkan dalam rentak perlahan, iaitu *rock* balada (slow rock).



4.2.1 (i)-(ii)

- Berbincang tentang pengalaman mendengar atau melihat persembahan muzik *rock* dengan murid.

EMK: Bahasa : Menganalisis PAK-21: Pusingan Robin (Round Robin)

Glosari Seni Visual

anyaman	Proses menyilang bilah-bilah atau helaian-helaian secara atas bawah berselang-seli untuk menimbulkan corak atau bentuk yang dikehendaki dengan menggunakan bahan yang sesuai.
asemblaj	Jenis hasil kerja seni yang menggunakan bahan terpakai yang dicantumkan.
boneka	Objek yang dihasilkan menyerupai manusia atau haiwan yang digunakan sebagai alat permainan atau untuk persembahan.
capan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan bahan berjalinan sebagai alat mengecap.
gurisan	Teknik yang menggunakan sesuatu objek atau alat yang tajam untuk menggores keluar sesuatu bahan yang lembut pada sesuatu permukaan.
kolaj	Karya teknik tampalan media secara bertindih.
lukisan	Penghasilan imej 2D menggunakan media kering.
media	Alat dan bahan perantara bagi menghasilkan sesuatu karya.
mobail	Arca yang digantung dan boleh bergerak.
montaj	Proses memotong dan menampal gambar mengikut komposisi secara tindanan untuk menghasilkan karya mengikut tema.
motif	Bentuk asas dalam sesuatu rekaan media dan bahan.
perlambangan	Simbol sesuatu yang membawa makna tertentu.
teknik silang pangkah	Garisan yang dihasilkan secara bersilang dan biasanya menggunakan bahan kering seperti pensel, pensel warna dan pen teknikal.
renjisan dan percikan	Cara menghasilkan corak dengan merenjis atau memercikkan warna pada permukaan dengan menggunakan alatan seperti berus lukisan, berus gigi dan sikat.

Glosari Seni Muzik

baluk	Lima garisan selari yang digunakan dalam penulisan notasi muzik.
corak irama	Satu bentuk gabungan bunyi panjang dan pendek yang dimainkan secara berulang-ulang.
embouchure	Teknik bibir atau mulut semasa memainkan alat muzik tiupan.
kesan bunyi	Bunyi latar yang dicipta secara tiruan untuk menimbulkan kesan emosi dalam sesuatu penceritaan, filem, siaran radio dan televisyen serta permainan video kepada pendengar.
koir	Persembahan nyanyian secara beramai-ramai.
muzik popular	Muzik semasa yang dikenali ramai.
nyanyian solo	Nyanyi secara berseorangan.
pemipit	Bahagian kepala alat muzik tiupan yang diletakkan pada mulut untuk ditiup.
penjarian	Teknik menggunakan jari dalam bermain alat muzik, khususnya alat tiupan, alat bertali dan papan nada.
perlidahan	Teknik tiupan menggunakan lidah untuk mengawal penghasilan bunyi bagi alat-alat muzik tiupan.
pernafasan	Cara bernafas ketika bernyanyi atau bermain alat muzik tiupan.
postur	Kedudukan atau posisi tubuh badan semasa bernyanyi atau bermain alat muzik.
skor ikon	Karya muzik yang menggunakan gambar bagi mewakili notasi standard.
skor muzik	Karya muzik yang menggunakan simbol dan notasi muzik standard.
tekstur	Lapisan suara atau lapisan bunyi alat muzik dalam sesuatu karya muzik.