

TOPIK 6 ESTETIKA DAN KANAK-KANAK

6.1 DEFINISI ESTETIKA

- perkataan Greek iaitu **aisthetikos** –merujuk kepada perkara-perkara yang berkaitan dengan persepsi deria.
- Bagi Bates (2000), - satu kajian falsafah yang berkaitan dengan kecantikan.
- Gazalba (1978) - satu cabang ilmu normatif yang membawa nilai-nilai kecantikan dan kebaikan.
- Lankford (1992) – satu konsep dan kaedah di dalam falsafah seni termasuk persoalan yang bermatlamat untuk menerangkan dan memahami pengalaman estetik yang berkaitan dengan perkembangan artistik dan penghasilan produk.
- Ragans (2000) - menilai hasil karya bukan sahaja dilihat pada kecantikan karya tersebut malahan ia juga perlu dilihat dari sudut kejayaan sesuatu karya,
Di dalam pengajaran pendidikan seni visual, istilah pendidikan estetik digunakan merangkumi pelbagai bidang penghasilan hasil karya seni seperti arca, lukisan, catan dan sebagainya. Pendidikan estetik juga menjelaskan persoalan estetik yang merujuk kepada perbincangan berkaitan dengan penghuraian makna dan simbolik penghasilan karya seni.
- Abdul Shukor Hashim (1991) yang melihat setiap pengalaman pembelajaran sebagai pengalaman estetik.
- Guru pendidikan seni visual boleh menggunakan kemahiran ini untuk membantu pelajar memahami hasil karya yang dihasilkan selain menghurai persoalan mengapa karya seni dihasilkan dan kepentingan menghargainya.

6.2 PERKEMBANGAN ESTETIK DAN TEORI KECANTIKAN

Konsep Relativist- Faktor utama adalah persekitaran individu, nilai, budaya serta cara hidup seseorang individu pada satu-satu masa. Pandangan golongan relativist atau individu terhadap kecantikan adalah subjektif dan abstrak. Penghuraian dan makna kecantikan tidak terletak pada objek tetapi pada persepsi seseorang.

Konsep Objektivist- sangat bertentangan dengan konsep *relativist*. Konsep *objektivist* percaya bahawa kecantikan sememangnya telah sedia ada bersama karya seni dan bukan terletak pada persepsi seseorang. Kecantikan dapat dibahagikan kepada kriteria tertentu seperti yang terdapat di dalam elemen dan prinsip-prinsip dalam seni seperti harmoni, rentak, warna, keseimbangan dan sebagainya.

6.3 ESTETIK DAN KANAK-KANAK

- perasaan kanak-kanak mudah tertarik dengan perkara baru menjadikan mereka sebagai golongan yang unik dan luar biasa
- Lowenfeld (1975) – perkembangan estetik kanak-kanak bersesuaian dengan kretaviti dipengaruhi oleh faktor tumbesaran dan persekitaran yang membentuk ciri-ciri dan corak pemikiran. Tindak balas estetik bagi kanak-kanak dipengaruhi oleh faktor umur, pengalaman serta latar belakang dan budaya.

6.4 TINDAKBALAS ESTETIK- tindak balas spontan terhadap karya. Ianya berlaku melalui hasil karya dan juga melalui pengamatan terhadap alam.

(a) Kualiti Literal atau *Imitacionialism*

- keupayaan pengkarya untuk menghasilkan karya secara realistik melalui peniruan alam sekeliling Sebagai contoh, pengkarya yang melukis imej realistik penunggang kuda, kualiti literal pada lukisan ini adalah imej lelaki yang menunggang kuda tersebut yang ditonjolkan secara realistik.

(b) Kualiti Rekaan atau *Formalism*

-kaedah menyusun elemen dan prinsip seni di dalam sesuatu karya. Sebagai contoh, bagaimanakah artis atau pengkarya mengutamakan elemenimbangan, garisan, ritma dan sebagainya.

(c) Kualiti Ekspresif atau Kualiti Emosi

-menghuraikan makna karya dari aspek meningkatkan dan melihat tindak balas emosi, mood dan idea penonton yang mengamati karya.

6.5 MERANSANG PERKEMBANGAN DAN TINDAKBALAS ESTETIK KANAK-KANAK

- Koster (2001) - kanak-kanak perlu dirangsang dengan aktiviti yang dirancang rapi dan tersusun supaya tindak balas semula jadi estetik yang dimiliki oleh kanak-kanak selari dengan peningkatan umur mereka.

- Peranan guru

(a) Memilih Karya Berkualiti

-mempunyai *standard* dan kualiti yang tertentu dalam jenisnya.

(b) Mempunyai Kepelbagaian Media dan Teknik

- mempunyai kepelbagai teknik dan media penghasilannya seperti memilih karya arca, kolaj, lukisan dan tidak tertumpu hanya kepada catan sahaja.

(c) Kepelbagaian Gaya, Budaya dan Artis

-memilih karya kontemporari dan moden yang dihasilkan oleh artis daripada pelbagai etnik dan latar belakang termasuk pengkarya muda dan artis wanita.

(d) Mempamerkan Budaya

-mencerminkan warisan dan kesenian supaya murid mempunyai perspektif yang luas mengenai budaya dan kepelbagaianya.

6.6 KEPENTINGAN MEMPELAJARI ESTETIK

a) Menghidupkan Suasana Aktif Pembelajaran

-menggalakkan interaksi di antara murid dan guru, menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan.

(b) Meningkatkan Kefahaman terhadap Imej dan Bahasa Visual

- membantu murid mempelajari gaya bahasa tampak dan memperkayakan mereka dengan istilah-istilah baru.

(c) Menyemai Kefahaman terhadap di antara Satu Sama Lain

- murid memahami bahawa karya yang dihasilkan mempunyai makna berbeza.

(d) Meningkatkan Keupayaan Pemikiran

- pelajar perlu membuat perbandingan, perbezaan

menganalisa dan menilai karya. Kesemua ini membantu murid mengerakkan daya pemikiran mereka.

TOPIK 7 APRESIASI SENI

DEFINISI DAN KONSEP

- Hurwitz dan Day (2001), **apresiasi** bermaksud '**menghargai**' dan pemahaman mengenai konsep apresiasi seni adalah melalui pencarian dan penyaluran maklumat yang terdapat pada karya
- Konsep apresiasi seni sebenarnya antara lain bertujuan untuk membina keyakinan seseorang untuk berbincang dan menghurai serta membuat diskriminasi terhadap karya seni.
- Seabolt (2001) - aktiviti kritikan seni melibatkan perbincangan dan diskusi mengenai sesuatu karya seni manakala apresiasi seni - aktiviti menghayati seni dengan melibatkan pengetahuan berkaitan dengan sejarah seni dan perbincangan serta diskusi mengenai seni.
- Johari Abdul Hamid, 2004-Apresiasi seni mengajar pengkritik dan pemerhati seni menghargai rasa dan perasaan seniman.

KATEGORI APRESIASI SENI

- Walter dan Clive Bell yang menyatakan bahawa penghayatan dan apresiasi seni tidak memerlukan pengetahuan mengenai idea
- Dewey dan Otto Krash - pengetahuan asas seni boleh membawa kepada kefahaman terhadap karya seni,
- Ecker (1966) kategori utama dalam apresiasi seni ialah apresiasi bercorak analitikal. Apresiasi analitikal adalah satu kaedah bagi melihat aspek penghasilan karya seni visual. Kategori apresiasi bercorak analitikal ini disusun dari konsep mudah kepada yang lebih kompleks.

Peringkat Analitikal

(a) **Kenal Pasti (*Identification*)**- Aspek kenal pasti yang paling mudah ialah menyatakan aspek-aspek seperti tajuk karya, jenis karya, pereka atau seniman karya, tarikh dihasilkan, asal-usul karya, gaya, medium yang digunakan, teknik dan fungsi karya.

Peringkat Penerangan

(a) **Penerangan Literary (*Literary Description*)**

Penerangan literari digunakan ke atas karya seperti potret, landskap, lukisan objek dan lain-lain. Contohnya, karya Monalisa menggambarkan seorang wanita yang sedang terukir senyum di bibirnya. Penerangan literari ini terbahagi pula kepada dua bahagian iaitu penerangan teknikal dan penerangan formal.

(b) **Penerangan Teknikal (*Technical Description*)**

Penerangan teknikal merujuk kepada aspek teknikal dalam penghasilan karya seni. Proses ini termasuk perkara-perkara seperti penggunaan teknikal dan bahan-bahan oleh pengkarya.

(c) **Penerangan Formal (*Formal Description*)**

Penerangan formal merujuk kepada struktur fizikal karya seni iaitu perkara-perkara yang berkaitan dengan apa yang dilihat. Ini termasuklah aspek warna, garisan, jalinan, bentuk, rupa dan lain-lain. Organisasi rekaan sepertiimbangan, susunan, ritma, dan prinsip-prinsip serta elemen seni yang lain.

TOPIK 8 PENGGUNAAN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (ICT), MULTIMEDIA DAN INTERNET DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (ICT)

Definisi ICT

- Senn (1998)
Teknologi maklumat dan komunikasi merangkumi pelbagai teknologi yang disepadukan untuk memperolehi, menyimpan dan menyebarkan maklumat dalam pelbagai bentuk seperti teks, grafik, audio, animasi dan sebagainya menggunakan alat-alat elektronik.
- Abd. Razak et al., (2000)
Teknologi maklumat merangkumi apa jua alatan elektronik yang membenarkan pengguna menyimpan, menghubungkan, memproses, mencipta dan menyampaikan maklumat.
- Keperluan ICT dalam P&P
 - Berupaya meningkatkan kefahaman dan penguasaan pelajar terhadap pengajaran.
 - Memberi peluang pembelajaran yang sekata kepada semua pelajar yang mempunyai pelbagai keupayaan.
 - Meningkatkan motivasi pelajar.
 - Membolehkan pembelajaran bersendirian (*individual learning*).
 - Membolehkan pelajar mengakses maklumat yang sukar diperolehi.
 - Membolehkan pelajar mengumpul maklumat dengan mudah dan pantas.
 - Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan mencabar
 - Meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi pelajar.
 - Memberi peluang kepada pelajar untuk belajar secara berkesan dengan bimbingan yang minimum.
 - Meningkatkan kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi.

Peranan ICT dalam Pengajaran dan Pembelajaran

- Tutorial
 - a) Pembelajaran ekspositori.
 - b) Demonstrasi yang ditunjuk dan dikawal urutannya.
 - c) Latihan dan latih tubi yang turut dikawal oleh sistem.
- Kelebihan
 - Mewujudkan konsep pembelajaran individu.
 - Pelajar akan belajar mengikut kemampuan sendiri.
 - Meningkatkan motivasi pelajar.
 - Proses pembelajaran berjalan tanpa penyeliaan atau penyeliaan minimum.
- Keburukan
 - Kesilapan pemilihan perisian yang bermutu mengakibatkan pembaziran.
 - Menghalang penggunaan kemudahan alatan ICT yang lebih produktif.
 - Menjurus ke arah penyalahgunaan kemudahan ICT.
 - Mengakibatkan lebih banyak masa diperlukan oleh pelajar di dalam mempelajari

- Penerokaan (*eksploratori*)

- pelajar mencari dan mengakses maklumat daripada CD-ROM mahupun Internet dan mengalami, mempelajari serta mengkaji sesuatu fenomena secara simulasi (inkuiri penemuan)

Kelebihan

- Memberi peluang kepada pelajar menentukan sendiri haluan dan gaya pembelajaran masing-masing.
- Penglibatan sepenuhnya (aktif) dari pelajar dalam pembelajaran
- Memberi peluang kepada pelajar untuk menangani masalah sebenar.
- Menerapkan teori pembelajaran moden seperti konstruktivis dan kecerdasan pelbagai dalam proses pembelajaran.

Keburukan

- Pelajar berkemungkinan sesat dan hilang haluan tanpa pengawasan yang baik.
- Mengakibatkan lebih banyak masa diperlukan oleh pelajar di dalam mempelajari sesuatu.

- Aplikasi

Computer Aided Design (CAD) merupakan alat aplikasi yang mampu digunakan untuk membantu pelajar melaksanakan aktiviti pembelajaran.

Kelebihan

- Pelajar mampu memberikan tumpuan di dalam aktiviti pembelajaran asli.
- Guru boleh mengemukakan masalah yang akan mencabar minda pelajar.
- Pelajar akan dapat meningkatkan tahap kecekapan dan ketepatan hasil pembelajaran mereka.

Keburukan

- Tanpa penerangan dan pengawasan yang baik dari guru, pelajar berkemungkinan untuk gagal dalam proses pembelajaran mereka.
- Pelajar yang pelbagai kecerdasan sukar untuk di disatukan.
- Masa yang diperlukan bagi suatu proses pembelajaran mungkin sukar untuk dikawal.

- Komunikasi

membolehkan pelajar bertukar maklumat dengan sesiapa sahaja di dunia.

Kelebihan

- Mampu melaksanakan pembelajaran kolaboratif.
- Mampu meningkatkan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran melalui *peer group* yang bersifat global.
- Mampu berkomunikasi terus dengan pakar dari serata dunia.

Keburukan

- Pelajar dikhuatiri akan leka berkomunikasi sesama mereka tanpa memberikan perhatian terhadap objektif pembelajaran mereka.
- Kos pembelajaran yang tinggi.
- Masa yang diperlukan bagi suatu proses pembelajaran lama dan mungkin membosankan.

Pendekatan Persekitaran ICT

- konsep pembelajaran 'belajar melalui membuat' (*learning by doing*) dan perseorangan (*individual*).

- penyepaduannya dengan rangka pengajaran berteraskan multimedia.

- Internet dan WWW yang menjadi tulang belakang kepada lambakan maklumat memastikan pembelajaran yang dijalankan benar-benar bermutu dan efektif.

MULTIMEDIA DALAM PENDIDIKAN

Definisi Multimedia

Hofstetter (1995)- Multimedia bermaksud integrasi elemen teks, audio, grafik, animasi dan video yang menggunakan komputer sebagai alat kawalan persembahan untuk membolehkan pengguna mengarah, berinteraksi, mereka cipta dan berkomunikasi agar proses pembelajaran menjadi lebih berkesan.

Schurman (1995)- Multimedia ialah kombinasi manipulasi, penggabungan jalin dan pengintegrasian media seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dalam suatu perisian yang direka bentuk di dalam meningkatkan interaksi antara pengguna dan komputer.

empat komponen utama iaitu:

- *Pertama*, komputer dijadikan alat untuk mengkoordinasikan apa yang dilihat, didengar dan seterusnya berinteraksi dengannya.
- *Kedua*, perlunya hubungan untuk menghubungkan kesemua maklumat.
- *Ketiga*, alat perhubungan diperlukan untuk maklumat jaringan.
- *Keempat*, terdapat kaedah untuk mengumpul, memproses dan mengkomunikasikan segala idea dan maklumat.

Peranan Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran

- Jamalludin dan Zaidatun (2000)

Menerusi multimedia, dokumen dapat dihubungkan secara global. Ianya dapat dilihat menerusi formatnya yang interaktif dan merangsangkan, komunikasi maklumatnya yang efektif, pengecalan informasinya yang berkesan, pemudah cara dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta membenarkan pelajar belajar mengikut kehendak mereka sendiri

- Kurshan (1991)

Kelebihan dan keberkesanan aplikasi multimedia dalam pendidikan juga turut dapat dilihat berdasarkan peningkatan motivasi pelajar, reka bentuk pembelajaran yang menepati cita rasa pelajar, sumber maklumat yang multisensori, menggalakkan kebolehan metakognisi pelajar, mewujudkan proses pembelajaran yang aktif serta susunan dan gaya pembelajaran yang ditentukan sendiri oleh pelajar.

- McGloughlin (1997)

Pengintegrasian multimedia di dalam pembelajaran berasaskan web mampu meningkatkan minat pelajar, mengurangkan masa bagi menguasai aplikasi, kos pembangunan yang rendah, meningkatkan kebolehan capaian dan meningkatkan pemahaman dan pengecalan informasi dalam ingatan.

- Kulik (1985)

Penggunaan multimedia juga telah menurunkan purata masa pembelajaran secara berkesan sebanyak 80 peratus dan sekaligus meningkatkan tahap pencapaian pelajar.

Kategori/Elemen Multimedia

1. Teks

Teks adalah perkataan yang boleh difahami oleh pengguna. Merangkumi muka taip, font, ruang putih, serif (Times Roman, Calisto dll), Scans serif (Arial, Verdana dll), dekoratif (font unsur sastera lama – Lucida Handwriting dll)

2. Grafik

Grafik adalah gambar atau ilustrasi.

(a) Resolusi

Ia adalah darjah kualiti paparan grafik pada peranti output dan peranti input.

(b) Penggunaan Grafik dalam Aplikasi Multimedia

(c) Format Utama Fail Imej Digital – GIF, BMP, PICT, JPEG

(d) Sumber-sumber Grafik – Scanner, kamera digital, Laman web (enjin pencari)

3. Audio

Audio adalah bunyi yang dapat didengar tetapi tidak dapat dilihat dengan mata kasar manusia.

4. Penggunaan Audio dalam Aplikasi Multimedia

- (i) Menarik perhatian
- (ii) Mampu menarik dan menumpukan perhatian pengguna.
- (iii) Meningkatkan pemahaman dan membantu pengguna mengingati mesej yang disampaikan
- (iv) Ia mensimulasikan deria dalaman pengguna seterusnya menyampaikan mesej dalam bentuk yang lebih menarik.
- (v) Dapat mempengaruhi emosi dan cara berfikir
- (vi) Untuk mengilustrasikan idea yang kompleks dan dapat meningkatkan konsentrasi penonton.
- (vii) Penggunaan Audio Dalam Aplikasi Multimedia

Terdapat tiga cara utama penggunaan audio:

- (i) Sebagai muzik latar belakang
 - Fail audio yang dimainkan akan mewujudkan mood untuk persembahan tersebut.
 - Akan menghasilkan keseronokan dan keinginan
 - (ii) Sebagai kesan bunyi
 - Bunyi akan memberi perhatian dan arahan kepada pengguna, pada butang dan transisi untuk menekankan pada perubahan skrin.
 - Kesan-kesan bunyi ini bersaiz kecil tetapi mempunyai kesan yang menarik.
 - (iii) Sebagai suara latar
 - Merupakan bahan sokongan penyampai.
 - Digunakan seminimum mungkin dalam persembahan kerana ianya boleh mengganggu.
 - Konsep Audio Analog dan Digital
- (a) **Format Fail Audio – mp3, wave, MPEG, RA / RM**

5. Animasi

Animasi ialah satu proses menghidupkan atau memberikan gambaran bergerak kepada sesuatu yang statik agar ia kelihatan hidup dan dinamik.

(a) Animasi dalam Aplikasi Multimedia

(b) Animasi 2D

Animasi dua dimensi (2D) dikenali sebagai animasi linear.

(c) Animasi 3D

Animasi 3D membuatkan objek kelihatan lebih hidup (nyata) berbanding animasi 2D.

6. Video

Video adalah satu siri skrin yang memuatkan gambar-gambar yang diiringi bunyi-bunyian yang dimainkan pada kadar yang laju. Contoh: MPEG1 (VCD), MPEG2 (DVD), Quick Time (Mscintost)

7. Hipermedia dan Hiperteks

Hiperteks -dokumen tanpa urutan yang terdiri daripada teks, audio dan maklumat visual yang disimpan dalam komputer.

Hipermedia merupakan media berpautan atau kombinasi media. Ianya merujuk kepada perisian komputer yang mengintegrasikan elemen teks, grafik, animasi, video dan audio yang saling berhubungan dalam proses pengaksesan maklumat.

INTERNET DALAM PENDIDIKAN

Internet merupakan satu sistem jaringan rangkaian komputer antarabangsa yang meliputi seluruh dunia.

World Wide Web (WWW) pula merupakan sub set kepada sistem internet. WWW merupakan perkhidmatan internet yang menghubungkan tapak-tapak yang berada di seluruh dunia melalui dokumen hiperteks.

Alamat Protokol Internet (IP) menggunakan sistem komunikasi berdasarkan nombor kepada setiap alamat yang terdiri dari kombinasi nama akaun pengenalan diri pengguna (*user id*) dan nama pendaftaran internet komputer (*host name*). **Sumber Lokasi Uniform (URLs)** bermula dengan prefiks HTTP (*HyperText Transfer Protocol*) yang merupakan standard internet di dalam menentukan bagaimana mesej dihantar dan bertindak balas.

WAN (Wide Area Network)

Merupakan rangkaian komputer yang menghubungkan beberapa komputer dalam sesebuah institusi dan meliputi antara satu sama lain

LAN (Local Area Network)

Merupakan rangkaian jaringan setempat yang menghubungkan beberapa komputer dalam sesuatu kawasan terhad

INTRANET

Merupakan rangkaian dalaman yang berperanan sebagai penghubung bagi sesebuah kumpulan kerja yang menggunakan pelbagai pengantara komputer pada lokasi yang berjauhan.

Internet dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Sumber Statik Maklumat

- Kaedah yang digunakan untuk mencari sumber-sumber yang diperlukan untuk tujuan pengajaran.
- Ianya bersifat statik dengan mengaplikasikan sumber sedia ada. Contohnya penggunaan kemudahan perpustakaan atau pusat sumber *kurikulum*.

Penggunaan Interaktif Dinamik

- Internet digunakan untuk menggalakkan suasana dialog antara pelbagai pihak yang berlainan yang merupakan komponen penting.
- Ianya bersifat dinamik memandangkan pengetahuan hanya akan terhasil apabila dialog antara individu dilaksanakan.

Bilik Darjah ke Bilik Darjah

- Kesemua individu di dalam bilik darjah akan bekerjasama secara dinamik bagi menyempurnakan suatu tugas.
- Organisasi popular yang mempromosikan projek sebegini adalah Pendidikan Antarabangsa dan Rangkaian Sumber.

Individu ke Individu

- Merupakan satu lagi bentuk dinamik penggunaan interaktif menerusi perhubungan individu ke individu melalui mel-elektronik.
- Pelajar dan guru boleh bertukar-tukar maklumat serta pengetahuan tentang bidang yang diminati.

Individu/Bilik Darjah kepada Dunia

- Pelajar dan guru mampu mengendalikan tinjauan menerusi listservs atau newsgroup yang terdapat dalam internet.

Penyelesaian Masalah

- Internet mampu bertindak sebagai suasana penyelesaian masalah bagi tujuan pembelajaran.
- Menerusi perisian tertentu pengguna internet mampu mengubah simpanan fail di dalam sesebuah laman web.

TOPIK 9 PENGURUSAN STUDIO DAN BILIK SENI DI SEKOLAH

KEPERLUAN ASAS BILIK SENI

- (a) **Warna Dinding** - Warna-warna yang disarankan adalah warna-warna terang - nampak besar selain daripada sesuai untuk dijadikan latar
- (b) **Papan Buletin** - untuk mempamerkan hasil karya pelajar selain sebagai tempat untuk menyampaikan maklumat
- (c) **Cahaya** - menggunakan sinaran cahaya semula jadi dari luar.
- (d) **Bahan Pameran Khas** - mempamerkan objek semula jadi yang boleh membangkitkan rasa ingin tahu.
- (e) **Zon Kerja**- lokasi murid menghasilkan karya dan menyiapkan kerja mereka – meja kerja , bahan seni , warna , jarak yang sesuai antara pelajar.
- (f) **Stor Penyimpanan** - Rak simpanan boleh digunakan untuk menyimpan bahan dan hasil karya pelajar seperti folio dan buku latihan.

KESELAMATAN DAN DISIPLIN

- (a) **Membaca Label Bahan** - mengandungi kandungan yang merbahaya dan boleh membahayakan kesihatan murid.
- (b) **Pilih Bahan Sesuai Mengikut Peringkat Umur** - mengenalpasti bahan dan alatan yang sesuai dengan tingkatan umur murid.

(c) **Mewujudkan Panduan Keselamatan** - Dokumen keselamatan disediakan sebagai peraturan yang digunakan oleh semua murid untuk mengelakkan kemalangan.

(d) **Menggunakan Bahan Alternatif** - mencari bahan dan alat alternatif bagi menggantikan alatan dan bahan yang tidak selamat. Cth Cat minyak - Cat air/Pewarna berasaskan , *Varnish - Cat tempera Thinner- Acrylic*

Pemilihan Karya

Kriteria pemilihan karya murid perlu melihat kepada dua perkara iaitu dari sudut pedagogi (keberkesanan dan penyampaian proses dan kaedah menghasilkan karya) dan juga nilai estetik (pencapaian objektif penghasilan karya – untuk cantik atau sebaliknya).

Susun Atur Karya

Karya 2 Dimensi - bahan dan karya 2 dimensi sebuah panel pameran diperlukan 4 x 8 ‘

- setiap karya yang ingin dipamerkan perlu dibingkai supaya nampak kemas dan menarik.

Karya 3 Dimensi – Meja yang dilapik dengan kain berwarna boleh digunakan sebagai tempat untuk meletakkan objek dan hasil karya. - disusun mengikut jenis dan ketinggian - hasil karya seramik, sejenis kotak yang dikenali sebagai pedestal boleh digunakan.

TOPIK 10 PENGUJIAN DAN PENILAIAN DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL

DEFINISI PENGUJIAN DAN PENILAIAN

- Pengujian merujuk kepada keseluruhan proses yang terlibat di dalam mendapatkan bukti (*evidence*) keupayaan pelajar; daripada menentukan objektif pengujian, merangka soalan atau tugas, menjalankan ujian, memeriksa atau memberi markah termasuk melaporkan keputusan ujian kepada pihak-pihak yang terbabit (pelajar, pihak sekolah, pihak kementerian, ibu bapa dan lain-lain). Antara bentuk-bentuk pengujian termasuklah ujian bulanan, peperiksaan, pemerhatian, temuduga, portfolio serta tugas-tugas kelas yang diberi markah.

- penilaian merujuk kepada proses menghakimi sesuatu dengan tujuan untuk memberi nilai. Dengan maksud yang lebih mudah, seseorang akan menjalankan penilaian untuk melihat salah satu atau semua daripada perkara berikut: keberkesanan, kelancaran, fungsi dan operasi.

Pengujian Formal dan Tidak Formal

- Antara bentuk pengujian tidak formal ialah bertanya sama ada pelajar faham apa yang diajar, membaca isyarat tidak verbal pelajar untuk mengagak tahap pemahaman mereka, mengadakan sesi soal jawab

dalam melihat penguasaan pelajar ataupun memeriksa latihan dan kerja rumah pelajar.

- Pengujian formal pula melibatkan pengujian rasmi yang dijalankan oleh guru atau pihak jawatankuasa pengujian di sekolah. Ianya formal kerana sejumlah masa khusus diperuntukkan untuk menjalankan ujian berkenaan, semua pelajar akan diuji mengikut prosedur yang telah ditetapkan, harus mempunyai matlamat dan objektif pengujian, melibatkan pemberian markah dan keputusan sesuatu pengujian perlu dilaporkan kepada pihak-pihak yang relevan.

Pengujian Formatif dan Pengujian Sumatif

- Pengujian formatif merujuk kepada sebarang bentuk pengujian yang dijalankan pada bila-bila masa semasa tahun pembelajaran.
- pengujian sumatif pula merujuk kepada sebarang bentuk pengujian yang dijalankan pada akhir tahun pembelajaran.

Rujukan Norma (*Norm-referenced*) dan Rujukan Kriteria (*Criterionreferenced*)

- Rujukan Norma ialah satu cara melapor keputusan pengujian dengan menyusun pencapaian para pelajar di dalam sesuatu kelas mengikut norma. Dalam erti kata lain, para pelajar disusun mengikut pencapaian markah mereka.

- Rujukan Kriteria merujuk kepada pencapaian atau penguasaan seseorang pelajar berdasarkan kriteria-kriteria pengujian yang telah ditetapkan - Sekiranya ada kriteria yang pelajar masih lemah, guru boleh memfokuskan pengajaran untuk kriteria tersebut kemudiannya.

Rubrik Analitikal dan Rubrik Holistik

- Rubrik analitikal merujuk kepada panduan pemarkahan yang selalunya digunakan untuk pengujian formatif. guru dapat melihat bidang (kriteria) yang dapat dikuasai oleh pelajar dengan baik dan bidang (kriteria) yang memerlukan pembaikan.

- Rubrik holistik selalunya digunakan di dalam pengujian sumatif untuk melihat kepada pencapaian pelajar secara menyeluruh.

Pengujian Tradisional dan Pengujian Alternatif

- Pengujian tradisional merujuk kepada sebarang bentuk pengujian bertulis yang melibatkan penggunaan pen dan kertas.
- kebanyakan pengujian yang dijalankan adalah berbentuk alternatif. Contoh-contoh pengujian alternatif di dalam bidang seni visual ialah portfolio, buku kerja kajian (*research workbook*) dan juga pengujian berasaskan prestasi (*performance-based assessment*) seperti kerja kumpulan, demonstrasi dan pembentangan pelajar.

KAEDAH-KAEDAH PENGUJIAN DI DALAM PEMBELAJARAN SENI VISUAL

Hurwitz dan Day (2001) menyenaraikan beberapa ciri-ciri pengujian alternatif.

1. Menilai pelajar berdasarkan tugas yang berdasarkan keperluan disiplin bidang seni visual.

2. Mengambil kira pengetahuan dan kemahiran secara holistik dan tidak melihat daripada fragmen-fragmen yang berbeza.

3. Menghargai pencapaian pelajar di dalam sesuatu pengujian, kerana pencapaian yang rendah sekalipun tetap menjadi indikator kepada sesuatu penguasaan.

4. Melihat kepada proses dan hasil pembelajaran.
5. Mendidik pelajar supaya menguji pencapaian sendiri.

6. Mengajar pelajar untuk memperkenalkan, membenteng dan mempertahankan hasil karya mereka di hadapan umum.

- Pemerhatian boleh dilakukan oleh guru untuk pengujian formal (bermarkah) ataupun pengujian tidak formal (untuk meningkatkan proses pembelajaran).

- **Temuramah** - Temuramah dapat membantu guru dalam memahami masalah yang mungkin dialami oleh pelajar di dalam kelas, melihat tahap pemahaman pelajar terhadap sesuatu dan boleh digunakan sebagai satu cara untuk mendekati diri pelajar.

- **Perbincangan** - Perbincangan boleh melibatkan sekumpulan pelajar dan ini mengelakkan pelajar daripada merasa gemuruh ketika diuji.

- **Pengujian Berasaskan Persembahan (*Performance-based Assessment*)** - pelajar melakukan sesuatu sama ada demonstrasi, pembentangan dan lain-lain.

- **Maklum Balas**- Borang maklum balas atau *questionnaire* boleh diaplikasikan untuk menggantikan ujian bertulis, dan bentuk soalan yang ditanya adalah soalan tertutup

Portfolio - Kesemua hasil kerja pelajar – karya seni, latihan, tugas bertulis, nota, dan sebagainya dikumpul dan disusun dengan sistematik di dalam folder yang berupa fail.

PENGUJIAN KEMAJUAN KANAK-KANAK DALAM PENDIDIKAN SENI

1. Adakah kanak-kanak gembira dengan pengalaman pembelajaran positif di dalam kelas? Adakah suasana pembelajaran selari dengan matlamat belajar kanak-kanak?

2. Perlukah sebarang perubahan dibuat di dalam proses pembelajaran kanak-kanak? Adakah strategi pengajaran juga perlu diubah? Adakah meletakkan kanak-kanak di dalam gerak kerja kumpulan memberi lebih manfaat daripada bekerja secara individu?

3. Bagaimanakah kanak-kanak belajar? Bagaimanakah cara kanak-kanak belajar dapat dikaitkan dengan harapan guru untuk pelajar? Bagaimanakah ini dapat dikaitkan dengan harapan

pelajar? Dan apakah pula harapan kanak-kanak terhadap diri mereka sendiri?

4. Bagaimanakah guru boleh menjadi lebih berkesan?

Bagaimanakah keputusan yang tepat dapat dilakukan untuk memperbaiki kemajuan kanak-kanak?

5. Bagaimanakah guru dapat berkomunikasi dengan berkesan tentang kekuatan dan kelemahan pelajar dalam seni?

Bagaimanakah guru dapat menghebahkan dengan relevan pencapaian pelajar kepada guru lain, pentadbiran sekolah dan juga ibu bapa?

PENGUJIAN HASIL KREATIVITI KANAK-KANAK

- pengujian lebih merupakan pengukur kepada kemampuan guru memfasilitasi pembelajaran, lebih daripada ukuran kemajuan dan pencapaian pelajar.

- luahan kreatif pelajar mestilah sentiasa digalakkan walaupun ianya mungkin agak sukar untuk dinilai.

- tahap kreativiti yang ditetapkan oleh guru bukanlah di standard yang sangat tinggi, dan biarlah bersesuaian dengan pelajarpelajar di dalam kelas.

- cara mengaplikasikan kemahiran teknikal dan prinsip-prinsip seni pada sebarang medium seni.

PENGUJIAN DI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SENI

- Sekiranya pengajaran bertujuan untuk membantu pelajar mengenali ciri-ciri seni Cina, pengujian pelajar juga perlulah menjurus ke arah itu.

PENGUJIAN ESTETIKA DALAM SENI

- mengkaji konsep-konsep asas di dalam pembentukan seni, kecantikan, kualiti seni serta takrifan seni yang dapat diklasifikasikan sebagai aspek-aspek estetika.

SekianSelamat Hari Raya ...cg zul 2007