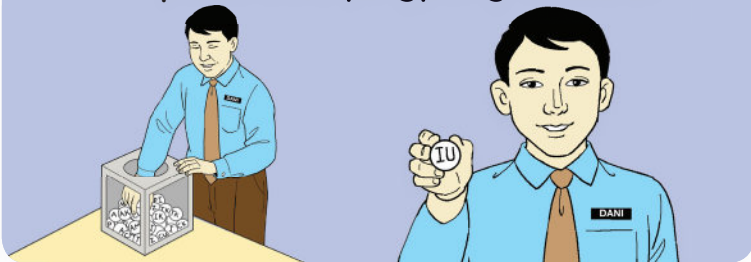


2 Guru akan mengambil sebiji bola pingpong secara rawak dan membacakan huruf yang terdapat pada bola pingpong tersebut.



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.

## CANTIK BERCAHAYA

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

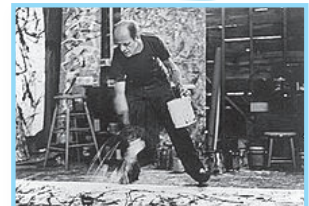
Kedudukan atau jarak alat dengan permukaan menghasilkan kesan renjisan dan percikan yang berbeza.

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.

Kesan jalinan pada percikan ini lebih halus.

Gunakan warna-warna yang terang bagi mewujudkan kesan kontra pada hasil renjisan dan percikan.



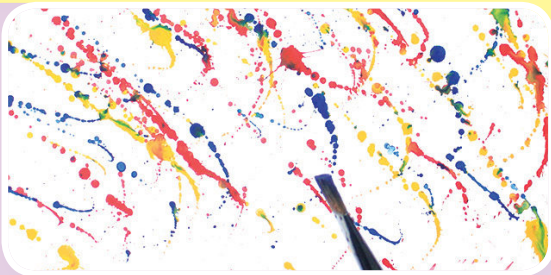
1.1.6  
2.1.2(ii)

- 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.

## Terendak Lampu Bercahaya

Mari hasilkan corak renjisan dan percikan.

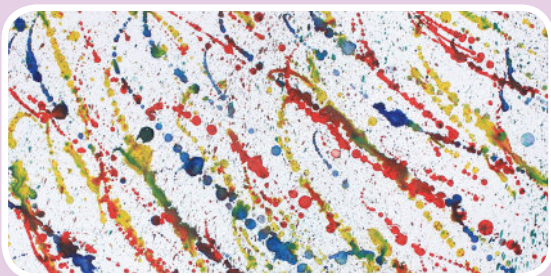
### Teknik Renjisan dan Percikan



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

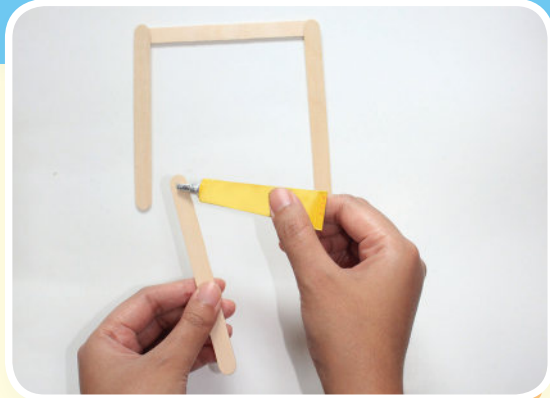


- 2 Ulang langkah 1 dengan alat yang lain.

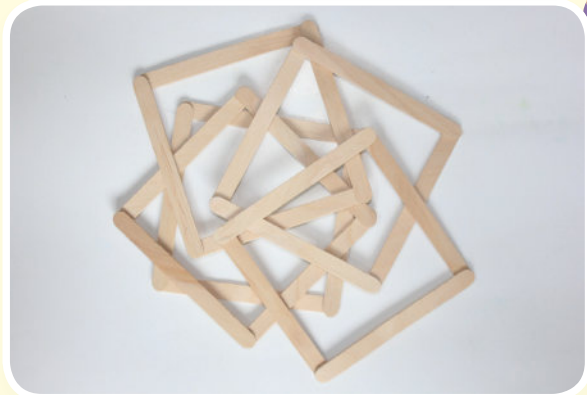


- 3 Hasil corak menggunakan teknik renjisan dan percikan.

### Terendak Lampu



1. Cantum batang aiskrim menjadi rangka segi empat sama.



2. Ulang langkah 1 sebanyak empat kali.

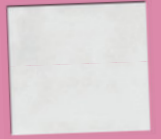






## Alat dan Bahan

kertas



cat poster



gam



berus gigi



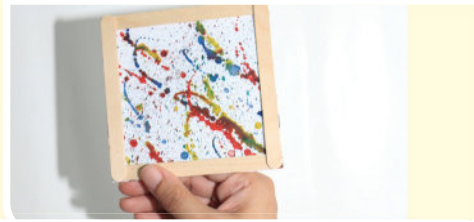
gunting



batang aiskrim



berus



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



4. Cantum setiap bahagian.



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 memutar-kannya dan tarik dengan perlahan-lahan. Bersihkannya.



Basuh rekoder dengan air. Keringkan dan bersihkan 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

♩ = 80

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

### Selamat Malam

Lirik: Yusri bin Hussain

♩ = 80

Ma - lam su - nyi La - ngit ge - lap ke - la - bu

Sela - mat ma - lam Wān - ān I - ra - vu

Va - nak - kam Good - night se - mua

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.
- Wān 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.

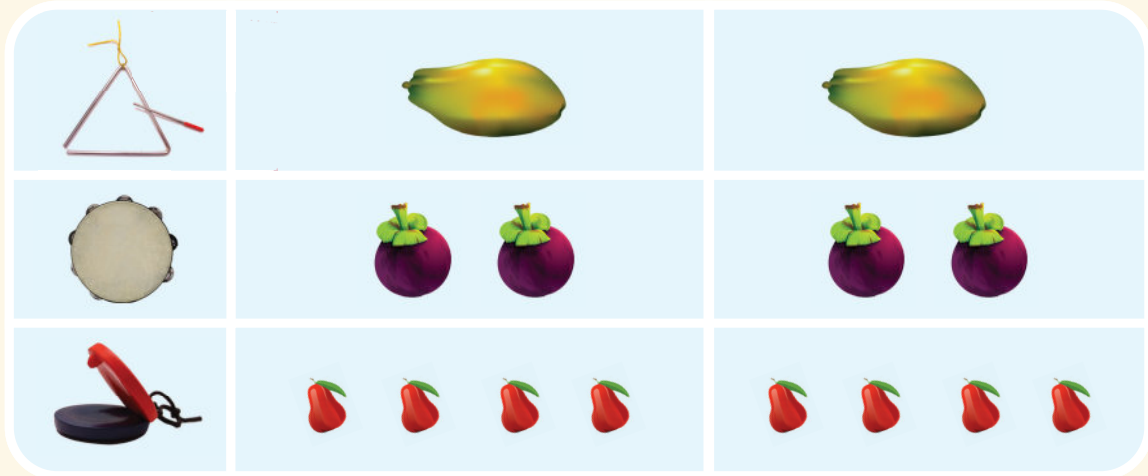
EMK: Nilai Murni

: 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
								
Kumpulan 1	ge	lap	ke	la	bu	-		
Kumpulan 2	Sela	mat	ma	lam	Wân	-	ân	
Kumpulan 3	I	ra	vu	-	va	na	kam	
Kumpulan 4	Good	-	night	se	mua	-	-	-



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, rekorder dan alat perkusi dalam kumpulan. Gunakan alat perkusi mengikut kreativiti murid.

EMK: Nilai Murni  
Kreativiti dan Inovasi

 : Mencipta

## 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.



lebah

katak

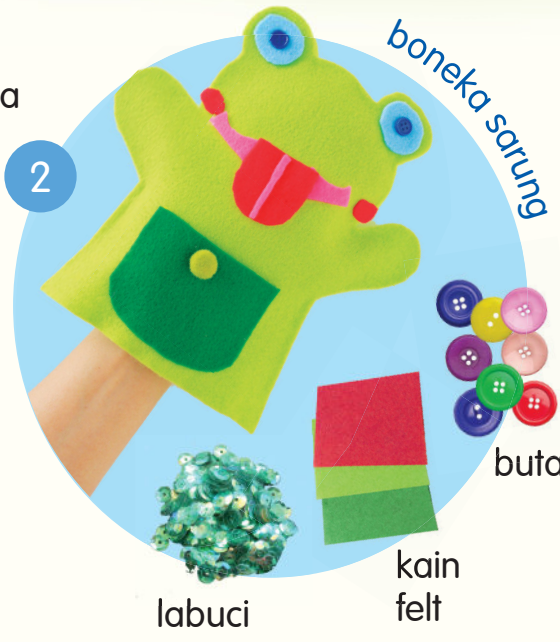


boneka jari

kertas warna

paip pvc

kad manila



boneka sarung

butang

kain felt

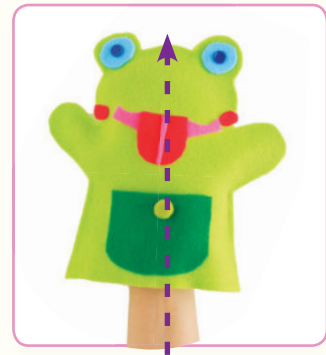
labuci

orang salji

badut

3

4



Keseimbangan simetri kedua-dua bahagian adalah sama.



3

boneka batang

polistirena

batang aiskrim

reben



4

boneka tali

kadbod

pensel

kertas warna

tali tebal

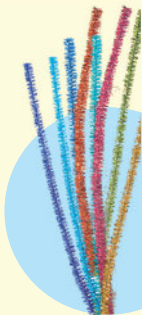
1.1.8  
2.1.3(ii)

- 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.



## 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.



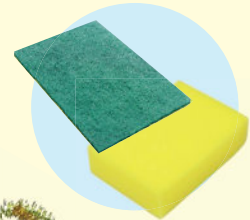
dawai berbulu



kain felt



span muka



span



penyedut minuman



penutup botol



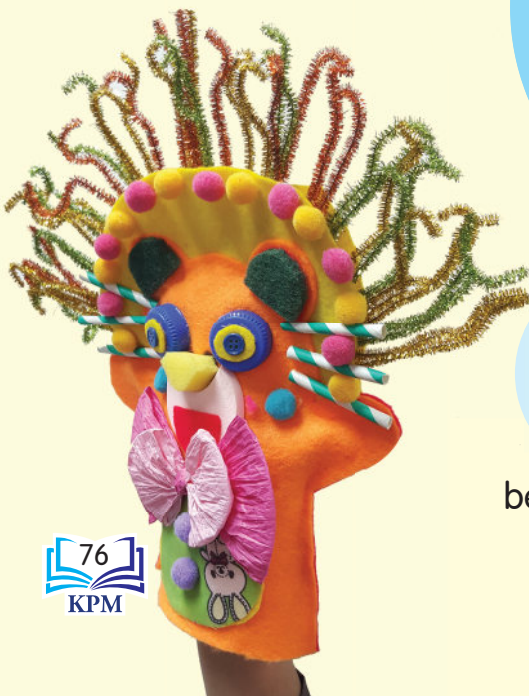
butang hiasan



bebola hiasan



kertas krep





bunga lawang

kayu manis

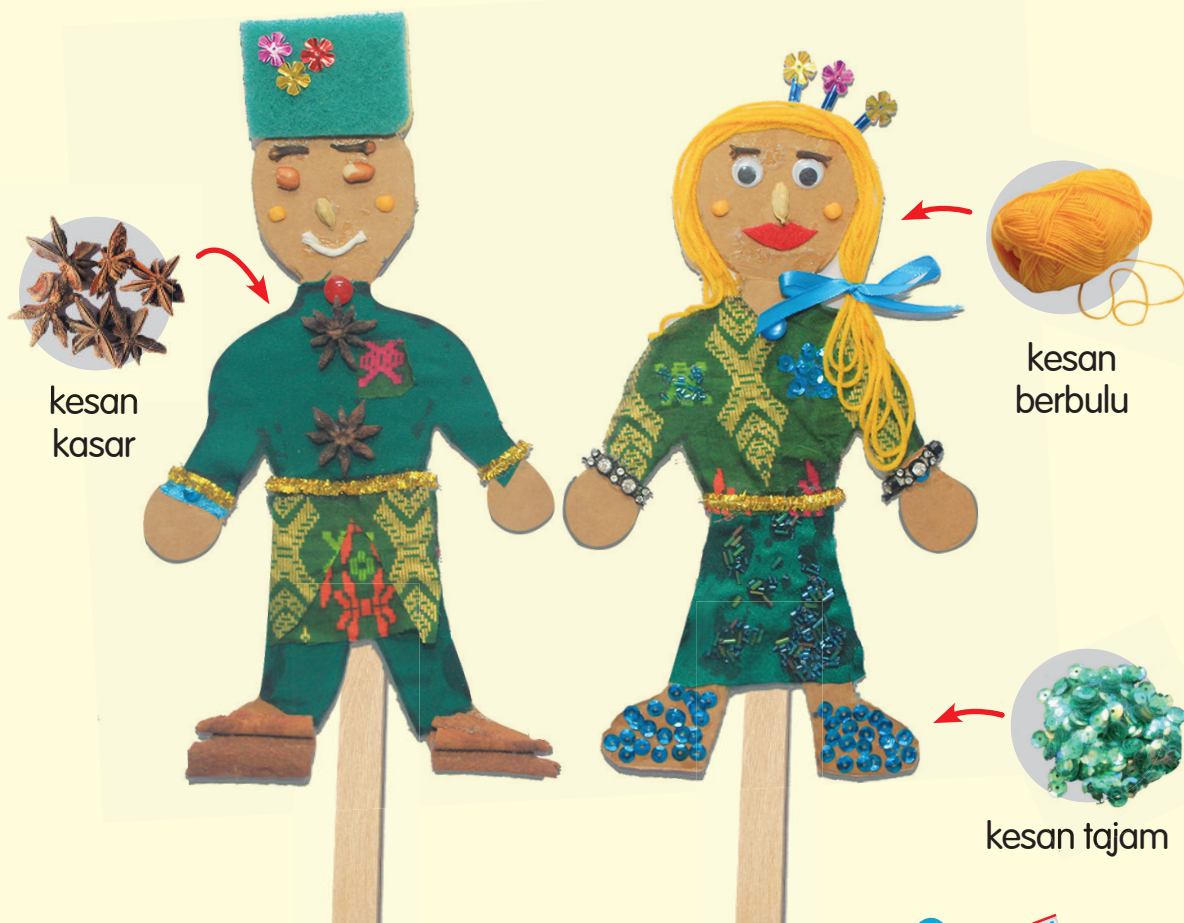
bunga cengkih



tali tebal

benang bulu kambing

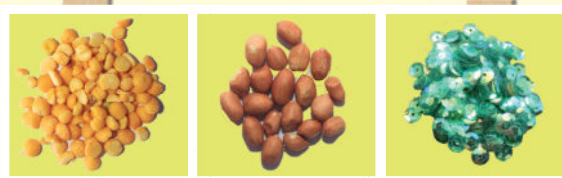
tali rafia



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

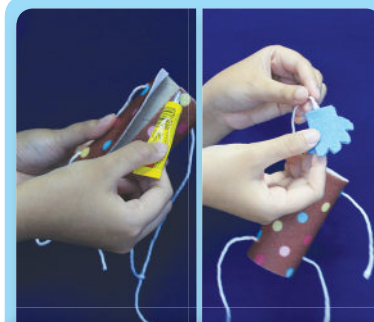
Buat sebuah boneka tali yang kreatif menggunakan pelbagai bahan yang berjalanan.



1 Tebuk lubang pada kertas gulungan tisu dengan penebuk lubang.



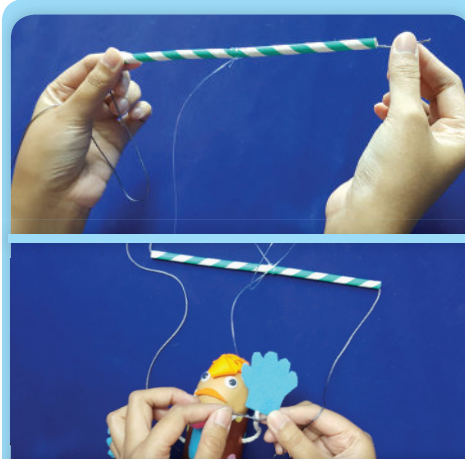
2 Masukkan tali tebal ke dalam lubang dan simpulkannya menjadi tangan dan kaki boneka.



3 Tampal kain felt pada badan dan cantumkan tangan boneka.

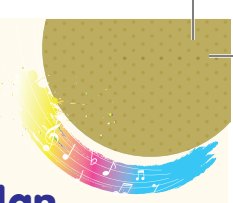


8 Pilih tali atau benang yang sesuai. Pastikan panjang tali atau benang sesuai dan ikat supaya seimbang.



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



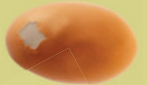


## Alat dan Bahan

kertas  
gulungan tisu



kulit  
telur



kain  
felt



tali  
tebal



tali  
tangsi



benang



bahan  
hiasan



gunting



penebuk  
lubang



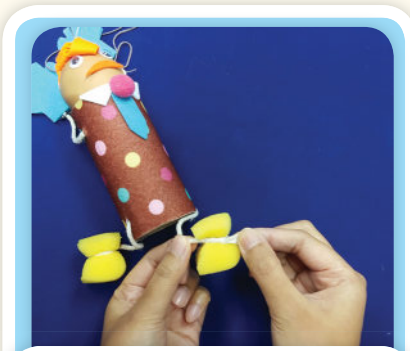
gam



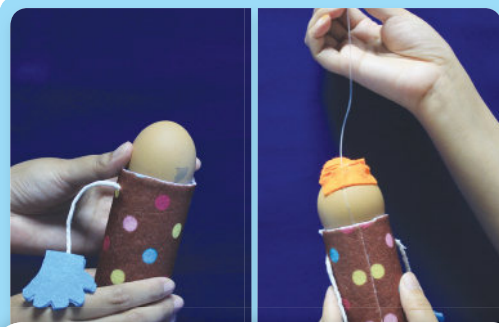
penyedut  
minuman



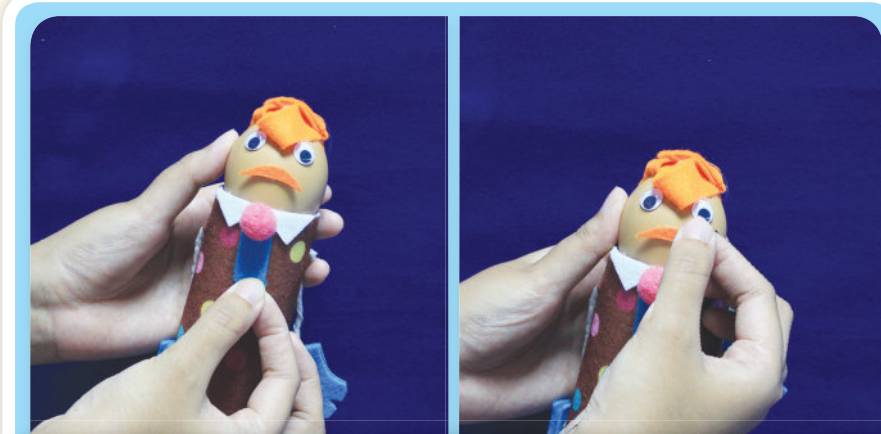
span



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.



3.14  
4.1.2

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





## Nyanyi seperti Aku

Dengar audio dan ajuk nyanyian sambil membuat pergerakan.

## Ajuk Nyanyianku

Lirik: Yusri bin Hussain

Mari ajuk nyanyianku, ikut irama lagu

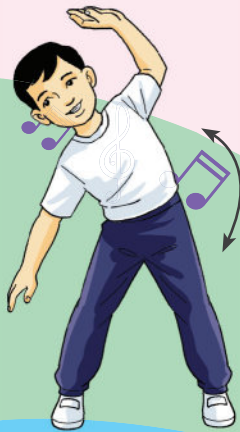
Gerak badan ke kanan, gerak badan ke kiri

Bongkok badan ke hadapan, regang badan ke belakang

Pusing badan ke kanan, pusing badan ke kiri

Selangkah ke hadapan, selangkah ke belakang

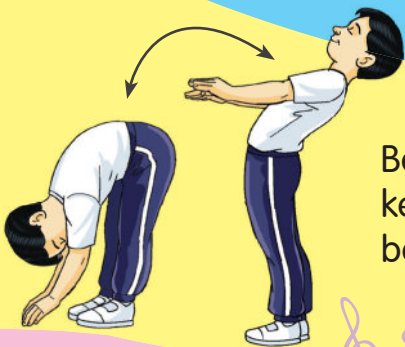
Mari ajuk nyanyianku, ikut irama lagu



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

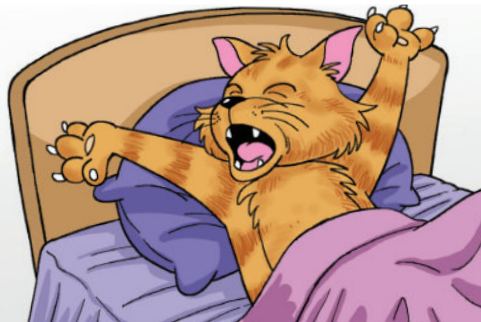
 : Mengaplikasi



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

## Tamak Selalu Rugi

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.

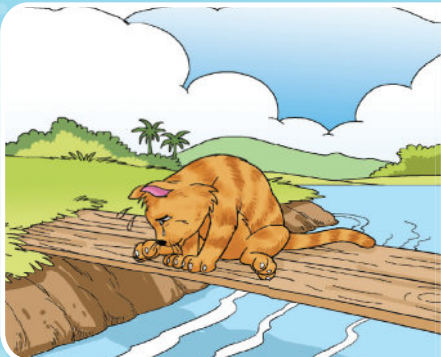
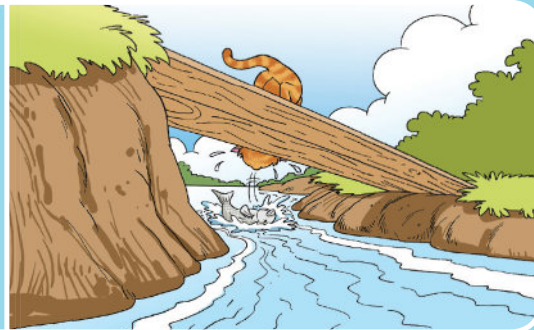


Olla **pantas meragut** dan menggonggong ikan itu. Ikan itu dibawa **lari**.



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 Musik

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)



## SENI ANYAMAN BERZAMAN

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



Anyaman lidi



Anyaman rotan



Anyaman ribu-ribu

**INFO**

Pokok ribu-ribu ialah sejenis pokok paku-pakis.



Anyaman pandan



Anyaman buluh






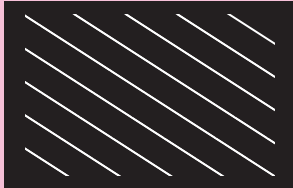
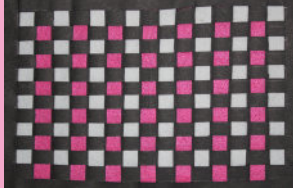
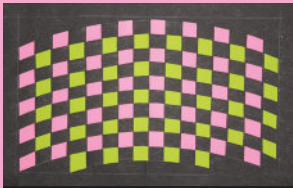
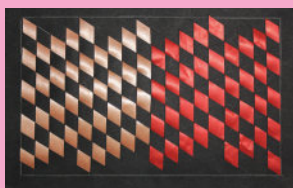


Anyaman mengkuang

## Teknik Anyaman Selang-seli

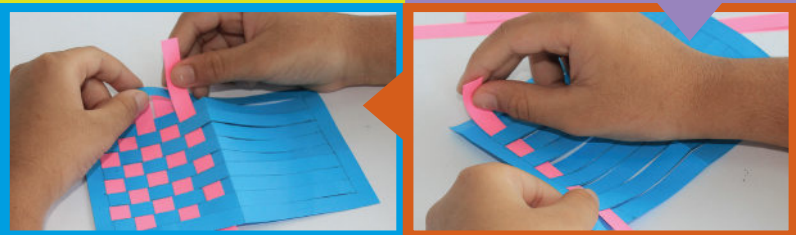
Anyaman biasanya dihasilkan daripada dedaun.

Bolehkah anyaman dihasilkan menggunakan media lain?

Media	 <p>Kain felt</p>	 <p>Kertas warna</p>	 <p>Reben plastik</p>
Tapak Anyaman	 <p>Garis lurus</p>	 <p>Garis melengkung</p>	 <p>Garis penjuru</p>
Hasil Anyaman			



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

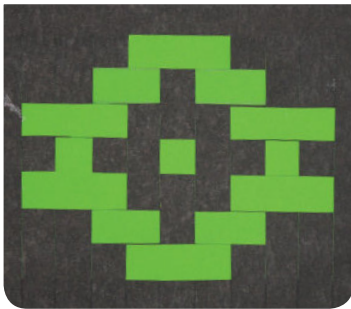
 : Mengaplikasi



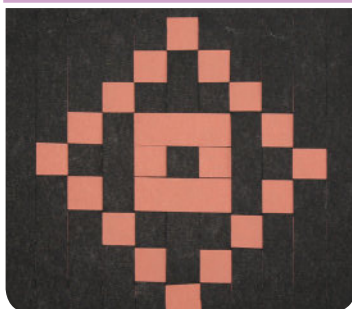
## Kelarai

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

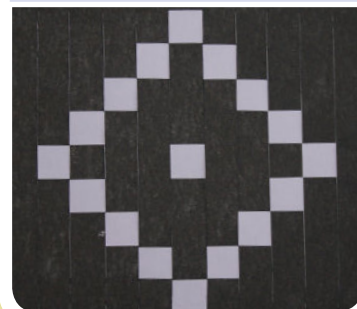
Kelarai kembang



Kelarai bunga ator



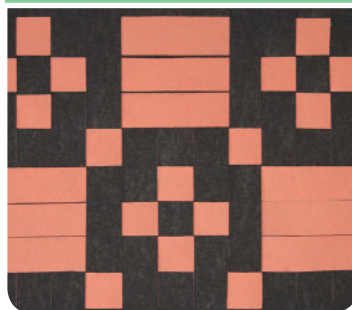
Kelarai kepala lalat



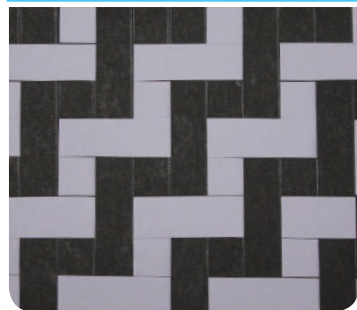
Kelarai mata bilis



Kelarai tampuk jantung



Kelarai siku kluang



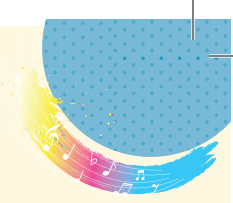
### INFO

#### 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.

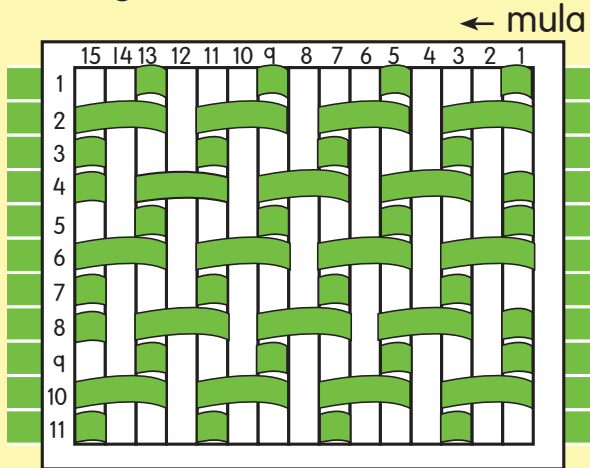


Kelarai memberikan kesan jalinan pada corak. Harmoni pula dapat dilihat pada corak kelarai yang berulang-ulang.

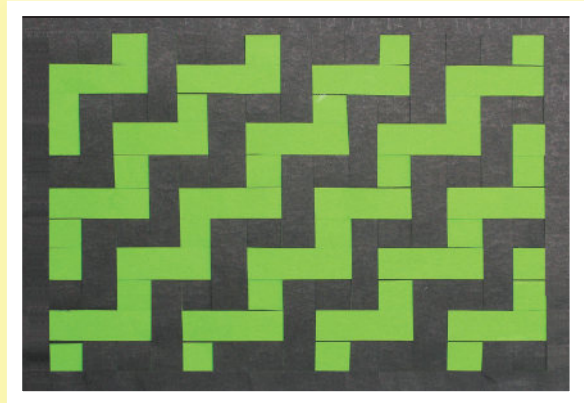


# Proses Menganyam

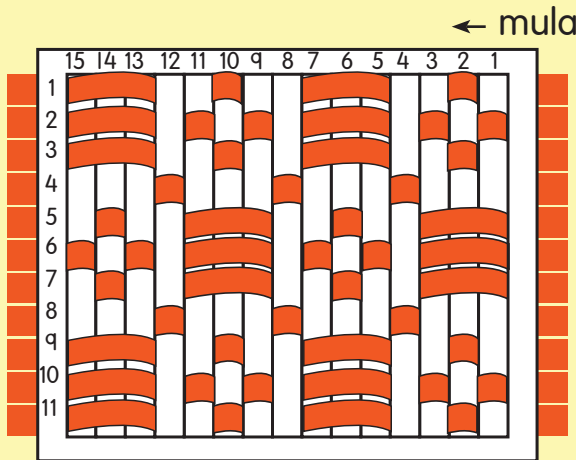
Tahukah kamu cara membuat anyaman? Mari hasilkan anyaman dengan corak kelarai bersama-sama.



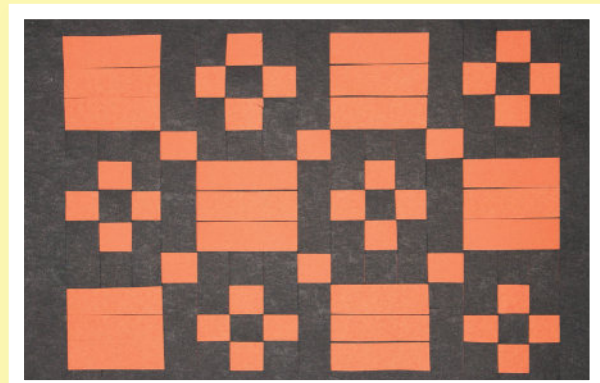
Kelarai siku kluang



Teknik anyaman kelarai siku kluang



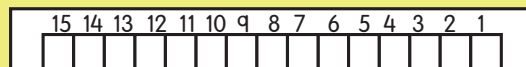
Kelarai tampuk jantung



Teknik anyaman kelarai tampuk jantung



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



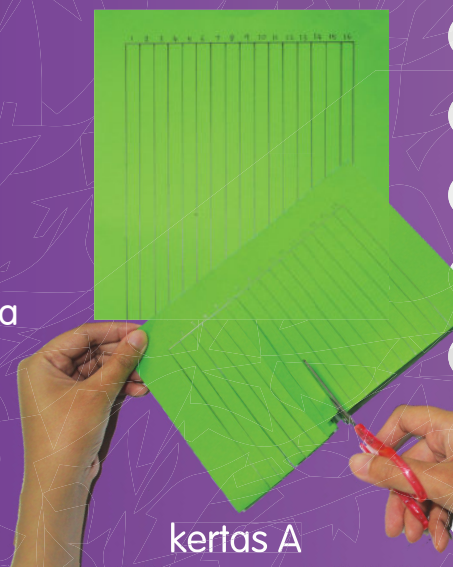
## Alas Mangkuk Cantik

1

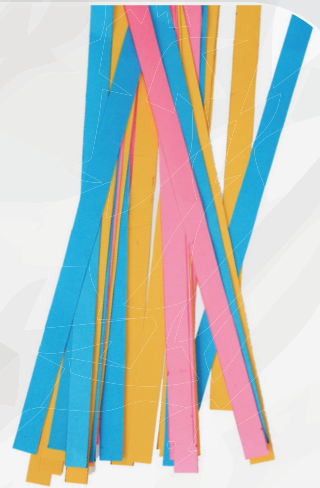
Mari buat anyaman untuk dijadikan alas mangkuk.

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

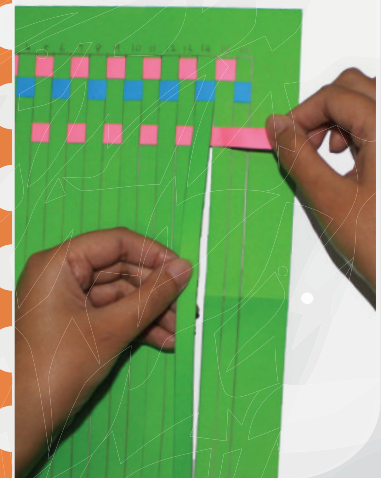
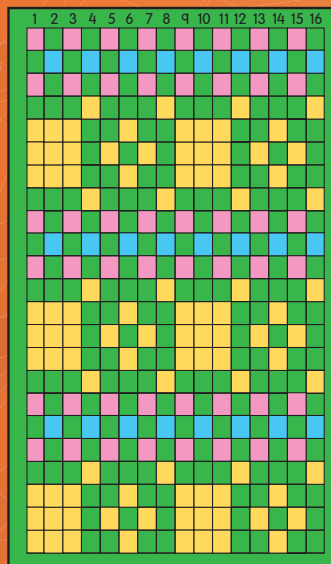


kertas B

2

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

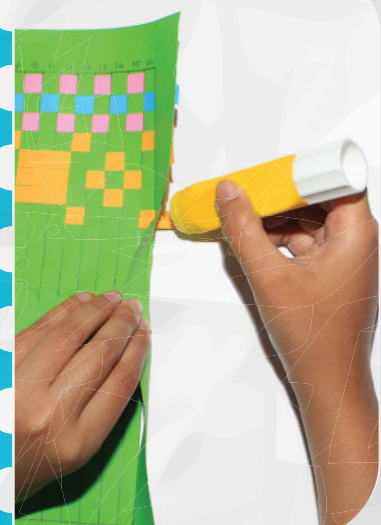
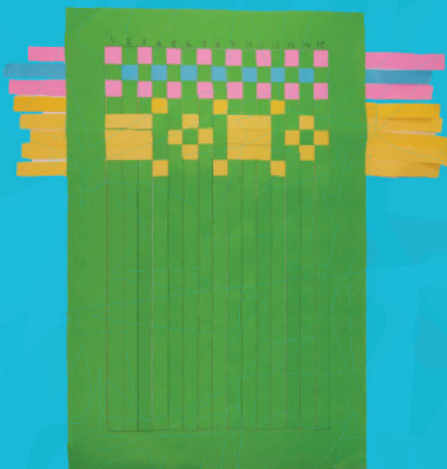
(b) Sisipkan kertas B secara berselang-seli pada kertas A.



**TIP** Tarik jalur dengan ketat agar anyaman lebih kemas.

3

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





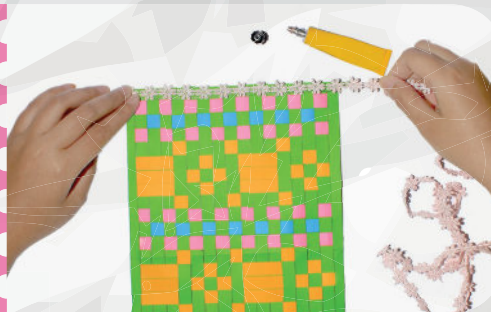
4

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

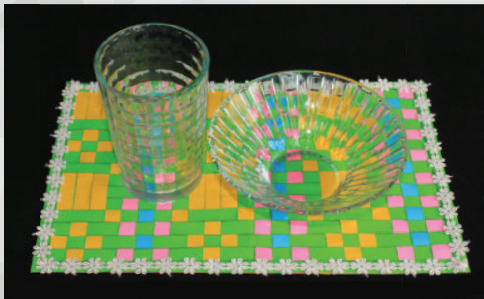


5

Buat kemasan. Hias alas pinggan dengan bahan hiasan.



6



Hasil karya cantik dan kemas.



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

## Alat dan Bahan

gunting



kertas warna



bahan hiasan




gam



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 Kekik Kebom

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

Sebut perkataan ini:

Cik kekik kebom kekik kebom

### Latihan Pemanasan Suara

$\text{♩} = 100$

cik ke cik ke bom ke cik ke bom \_\_\_\_\_ cik ke cik ke bom ke cik ke bom

Sebelum bernyanyi, kamu perlu membuat latihan pemanasan suara.





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

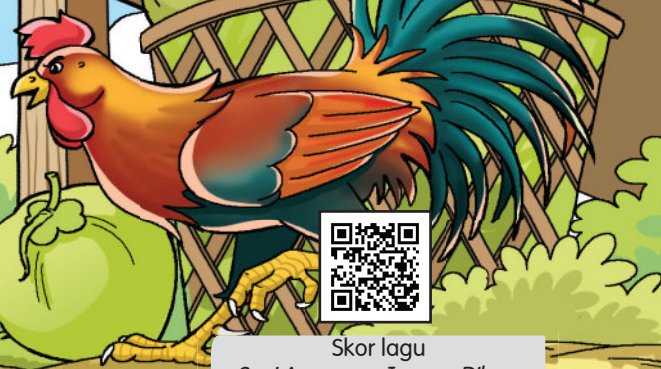
### 🌸 Seni Anyaman Jangan Dilupa 🌸

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.

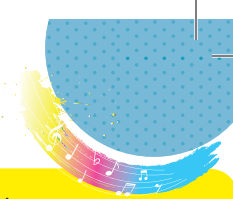
1. Sediakan 35 kad ikon berukuran 10cm x 8cm:



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.





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 = <u>8</u>	Markah ciptaan = <u>10</u>	Markah ciptaan = <u>10</u>
Jumlah = <u>23</u>	Jumlah = <u>24</u>	Jumlah = <u>29</u>

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).



Pemain gitar bes

Pemain dram

Penyanyi

Pemain gitar utama

4.2.1  
(i)-(ii)

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

EMK: Bahasa

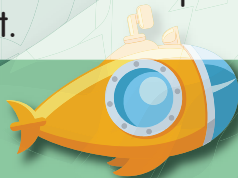
 : Menganalisis

PAK-21: Pusingan Robin  
(Round Robin)



## Glosari Seni Visual

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



## Glosari Seni Muzik

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

