

KEBERKESANAN ALAT SENI VISUAL BAGI PENERAPAN SASTERA RAKYAT MELALUI PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

Mohammad Farris Salleh

Shaikha Aiman Zakaria

Sekolah Menengah Siglap

Pusat Bahasa Melayu Singapura

mohammad_farris_salleh@moe.edu.sg, shaikha_aiman_zakaria@moe.edu.sg

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk menerapkan nilai-nilai pengajaran yang terdapat melalui genre sastera rakyat dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini juga bertujuan untuk menggalakkan para pelajar supaya mengapresiasi karya-karya agung yang menjadi sebahagian daripada kehidupan masyarakat Melayu pada suatu masa dahulu. Pada masa yang sama juga, para pelajar akan mengaitkan unsur-unsur didaktik yang menjadi pegangan hidup mereka dalam konteks zaman ini. Selain itu, tujuan kajian ini juga diharapkan dapat memupuk semangat kekitaan dalam kalangan pelajar melalui tugasan berkumpulan yang disudahi dengan persembahan berbentuk wayang kulit. Para pelajar juga didedahkan kepada pelbagai genre sastera rakyat seperti cerita jenaka dan cerita binatang serta teknik menganalisis karya melalui penekanan terhadap teori formalisme. Kaedah kuantitatif lebih digunakan bagi meneliti keberkesanan penerapan sastera rakyat dalam pembelajaran. Dapatan kajian menunjukkan kesan yang positif dalam pembelajaran pelajar.

Kata kunci: sastera rakyat; teori formalisme, seni visual , SCAMPER

Keywords: folklores; formalism theory; visual arts, SCAMPER

Pengenalan

Antara visi sekolah adalah untuk melahirkan pelajar yang kreatif dalam kesenian. Berteraskan visi ini, kajian ini dilakukan untuk meninjau penerimaan pelajar terhadap penggunaan alat seni visual dalam pembelajaran sastera dalam kalangan pelajar menengah bawahan. Pelajar telah dilengkapi dengan kemahiran menghasilkan skrip lakonan dan rakaman klip video sejak dari menengah satu lagi. Kemahiran ini diterapkan dalam program subjek kesenian. Diharapkan pelajar menyedari manfaat penerapan kemahiran kesenian ini dalam pembelajaran sastera sebagai satu wadah yang kreatif yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya kemahiran kesenian pelajar.

International Conference on Language Studies 2014

Tumpuan kajian ini adalah untuk merangsang daya kreativiti pelajar untuk menghasilkan sebuah persembahan wayang kulit yang mengisahkan tentang sebuah cerita rakyat yang telah didedahkan kepada pelajar terlebih dahulu. Pelajar diberi kebebasan untuk mengolah jalan cerita berdasarkan nilai-nilai utama yang dicungkil dalam cerita rakyat yang asal. Ini memberikan pelajar peluang untuk menerokai pelbagai kemungkinan sekaligus mencabar daya kreativiti mereka untuk menghasilkan sebuah jalan cerita berbentuk imbas kembali dalam bentuk seni visual.

Pernyataan Masalah

Secara umum, didapati bahawa kebanyakan pelajar kurang menunjukkan kecenderungan membaca. Selain peluang membaca karya novel dan sastera yang agak terbatas di rumah, ruangan membaca karya-karya dalam Bahasa Melayu di perpustakaan sekolah seperti novel dan antologi cerpen kurang dimanfaatkan. Perkembangan tersebut mungkin berpunca daripada kurangnya pendedahan terhadap bahan bacaan Bahasa Melayu dalam kalangan pelajar.

Tujuan Kajian

Tujuan kajian ini adalah untuk:

1. menilai keberkesanan program dalam meningkatkan minat pelajar terhadap sastera Melayu; dan
2. meneliti keberkesanan penerapan bahan sastera dalam meningkatkan kemahiran menulis pelajar.

Kajian Literatur

Secara etimologi, formalisme berasal dari kata forma (latin), yang bermaksud bentuk atau wujud. Ianya menekankan teknik menganalisa karya sastera yang mengutamakan bentuk dari karya sastera yang meliputi teknik pengucapan –meliputi ritma, rima, aquistik/bunyi, aliterasi, asonansi dsb, kata-kata formal (formal words) dan bukan isi serta terbebas dari unsur luar seperti sejarah, biografi, kontes serta budaya lantas sesebuah karya sastera itu dapat berdiri sendiri (autonomous) sebagai sebuah ilmu dan terbebas dari pengaruh ilmu lainnya. Teori formalisme ini bertujuan untuk mengetahui kesepaduan unsur yang terdapat dalam karya sastra tersebut sehingga dapat menjalin keutuhan bentuk dan isi dengan cara meneliti unsur-unsur kesusasteraan, puitika, asosiasi, oposisi dan sebagainya. Selain itu, Teori formalise bertujuan untuk mengenal pasti kesepaduan unsur yang terdapat dalam karya sastera yang digunakan sehingga dapat menjalin keutuhan bentuk dan isi dengan cara meneliti unsur-unsur kesusasteraan, puisi, asosiasi, oposisi dan sebagainya. Melalui penggunaan seni visual sebagai wahana dalam pengajaran dan pembelajaran, pendekatan teori formalisme yang menjadi teras kajian yang dijalankan.

Antara pelopor-pelopor teori formalisme ini adalah Tokoh formalis yang terkenal antara lain adalah Victor Shklovsky, Boris Eichenbaum, Roman Jakobson, Leo Jakubinsk dan Yury Tynyanov. Kebanyakan daripada mereka berpendapat bahawa Teori Formalisme lebih fokus terhadap unsur pengembangan ilmu sastera secara tersendirinya iaitu yang kajiannya lebih

International Conference on Language Studies 2014

dikhususkan pada bahan - bahan kesasteraan seperti meneliti plot (karya berbentuk prosa), unsur bunyi, rima dan sebagainya dan lebih bersifat teknikal.

Bagi merangsang minat pelajar dalam pembelajaran sastera rakyat, penggunaan seni visual dalam pengajaran dan pembelajaran telah diperkenalkan. Pendekatan seni visual dikatakan mengandungi banyak kelebihannya. Antara kelebihannya ialah:

i) Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Menjadi Lebih Seronok

Pengajaran yang dilaksanakan dengan menggabungkan pelbagai unsur seni dan berbeza dari kaedah pengajaran tradisional yang hanya menggunakan pena dan kertas sebagai media dalam penyampaian maklumat dapat menjadikan pelajar berasa lebih seronok. Selain itu, pelajar akan berasa lebih selesa dan lebih mudah untuk memahami sesuatu tajuk yang diajar. Contohnya, kaedah belajar secara bermain dapat membina dan menjalinkan perhubungan sosial sesama pelajar. Selain itu, perhubungan sesama pelajar juga dapat bertambah mesra dan dapat bekerjasama melalui aktiviti-aktiviti permainan secara kumpulan. Ini turut membantu dalam penyemaian nilai-nilai murni dalam diri dan meningkatkan motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

(ii) Memupuk Nilai Kerjasama

Secara semula jadi, kebanyakan aktiviti yang memuatkan aspek seni dalam pendidikan tidak dapat mengelakkan pelajar daripada terlibat dalam kegiatan yang berunsur kerjasama. Aktiviti berkelompok menuntut setiap individu bergerak dan berinteraksi secara bekerjasama untuk mencapai kejayaan bersama. Aktiviti-aktiviti yang terdapat dalam pembelajaran melibatkan seni, termasuklah seni visual merangkumi aktiviti seni visual dan pergerakan mempunyai titik tolak interaksi sosial yang terjalin melalui deria sentuh. Komunikasi deria sentuh ini mempunyai asas yang boleh menjalin perhubungan sesama individu yang membawa kepada konsep perpaduan.

(iii) Memenuhi Keperluan Sosial yang Asas

Apabila semua pelajar berpeluang menyertai aktiviti-aktiviti yang sesuai dengan minat dan kebolehan mereka, maka akan terbentuk satu situasi ideal yang dapat memenuhi kedua-dua matlamat sosial iaitu rasa ketermilikan dan keinginan diterima sebagai anggota kelompok.

Pelajar mahukan dirinya diterima sebagai anggota sebuah kelompok dan pada masa yang sama memerlukan kasih sayang. Dalam aktiviti yang dirancang, keperluan untuk belaian sekurang-kurangnya dipenuhi melalui pujian dan galakan yang diberi sebaik sahaja mereka mempersempahkan aktiviti yang menarik.

Perhubungan mesra antara pelajar dengan pelajar dapat mewujudkan suasana yang harmonis dan menyebabkan murid merasakan bahawa guru dan rakan-rakan prihatin terhadap dirinya dan menghargai bakat yang dimiliki.

(iv) Pelajar berpeluang untuk menjalani proses penerokaan semasa dalam proses pengajaran dan pembelajaran

International Conference on Language Studies 2014

Menurut Kamus Dewan Edisi Ketiga (1996), penerokaan dapat ditakrifkan sebagai penyelidikan yang bertujuan untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahui. Penerokaan dapat dilaksanakan dengan cara menjelajah. Namun begitu, proses ini memerlukan pelbagai bahan dan kaedah. Pengalaman meneroka juga merupakan sesuatu situasi pembelajaran. Meneroka dijalankan dengan membuat eksperimen, menyelidik dan mencipta menggunakan pelbagai idea dan bahan. Penerokaan terbahagi kepada tiga kategori iaitu alat dan bahan, cara pengolahan dan manipulasi serta idea dan isi kandungan.

(v) Luahan Perasaan dan Aras Keyakinan yang Tinggi

Perasaan merupakan reaksi badan terhadap rangsangan yang diterima sama ada ia bersedia atau tidak. Di samping itu, perasaan juga mungkin dapat memberikan sumber manfaat dan kerugian kepada seseorang. Guru boleh mengagak perasaan sebenar pelajar melalui tingkah laku yang dipamerkan. Pelajar yang menyertai aktiviti-aktiviti seperti permainan boleh mewujudkan suasana keriang, bebas daripada tekanan emosi dan membina kecekalan dalam menghadapi persaingan dan cabaran. Individu yang mempunyai keyakinan diri yang tinggi dapat melakukan aktiviti tanpa rasa segan atau bimbang mengenai pandangan orang lain terhadap dirinya. Oleh itu, setiap aktiviti yang dilakukan perlulah ada keyakinan supaya dapat menjamin keberkesannya.

Dalam 'Metodologi Pendidikan Seni Visual', Mohd Johari Abdul Hamid (2006) ada menulis, sebenarnya dalam kritikan seni kita berjaya membantu keupayaan pelajar melihat dan menghayati, bukan sekadar memandang sahaja. Keupayaan melihat dengan lebih teliti boleh membina kualiti yang lebih bererti tentang dunia persekitarannya yang menarik dengan hasil kerja-kerja seni yang formal.

Daripada pernyataan-pernyataan di atas jelas menunjukkan bahawa, penggunaan seni, termasuk seni visual boleh merangsang pembelajaran dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna kepada para pelajar.

Bahan rujukan yang digunakan adalah buku-buku yang berkaitan dengan sastera rakyat, filem dan animasi. Antara bahan rujukan yang disasarkan adalah daripada genre legenda seperti Si Tanggung dan Mahsuri, cerita binatang seperti Sang Kancil dan Buaya dan cerita jenaka seperti Pak Pandir dan Si Luncai. Filem yang dijadikan bahan rujukan berjudul Majika. Walau bagaimana pun, filem ini bukanlah sebuah adaptasi yang patuh kepada jalan cerita yang asal tetapi merupakan sebuah karya pentas yang divariasikan. Kaedah mengadaptasi atau mengubah suai sesebuah karya diperkenalkan kepada pelajar dalam proses pembelajaran yang dijalankan.

Pelajar diperkenalkan dengan konsep *SCAMPER* agar hasil produk mereka mampu menengahkan daya kreativiti dan imaginasi. Elemen animasi dari Filem Negara Malaysia juga diperkenalkan kepada beberapa buah cerita binatang yang berkisar pada Sang Kancil dengan beberapa ekor binatang. Animasi yang direka tidak terpesong jauh daripada sastera asal dalam cerpen kanak-kanak. Pelajar sekali lagi digalakkan untuk menggunakan konsep *SCAMPER* untuk mengubah suai cerita dengan menukar watak binatang kepada watak manusia. Bahan animasi ini berfungsi sebagai wadah untuk menjana pengajaran utama sesebuah hikayat. Antara unsur-unsur konsep *SCAMPER* adalah seperti berikut:

International Conference on Language Studies 2014

Konsep *SCAMPER* merupakan sebuah teknik yang dapat digunakan untuk mencungkil kreativiti pelajar dan membantu para guru dalam mengatasi setiap masalah yang mungkin dihadapi oleh guru dan pelajar semasa proses pembelajaran dan pengajaran. Ianya berteraskan pada pemikiran bahawa segala sesuatu yang baru merupakan sebuah unsur modifikasi atau perubahan dari sesuatu yang sudah wujud. Selain itu, *SCAMPER* juga merupakan akronim dari setiap huruf menggambarkan kepelbagaian dari yang sudah ada untuk menjana idea-idea baru dalam pembelajaran, iaitu dari aspek tempat, prosedur, peralatan, watak, idea dan sebagainya.

- **S** = *Substitute* (Penggantian)
- **C** = *Combine* (Penggabung Jalinan)
- **A** = *Adapt* (Penyesuaian)
- **M** = *Magnify* (Pembesaran)
- **P** = *Put to Other Uses* (Penggunaan atas Tujuan Berbeza)
- **E** = *Eliminate* (Pembuangan)
- **R** = *Rearrange/Reverse* (Penyusunan)

Substitute merupakan unsur pemikiran dan penggantian daripada unsur masalah yang berkaitan dengan proses ataupun hasil pembelajaran dengan sesuatu yang berlainan dari sebelumnya.

Combine merupakan unsur pemikiran dan pergabunga antara dua atau lebih bahagian tertentu dari masalah yang berkaitan dengan proses ataupun hasil pembelajaran untuk menciptakan proses atau hasil yang berbeda.

Adapt merupakan usaha pemikiran dan usaha penyesuaian idea sedia ada bagi menghuraikan masalah yang berkaitan dengan proses atau hasil pembelajaran pelajar.

Magnify merupakan usaha pemikiran dan perluasan atau penambahan idea atau memberikan nilai tambah serta visi baru tentang komponen-komponen pembelajaran yang paling penting.

Put to Other Uses menempatkan ide anda saat ini ke dalam bentuk lain sehingga dapat memecahkan masalah proses maupun hasil pembelajaran yang Anda hadapi.

Eliminate adalah berusaha memikirkan dan melakukan penyederhanaan, pengurangan atau penghilangan komponen-komponen tertentu sehingga Anda dapat lebih fokus pada bagian atau fungsi yang paling penting.

Rearrange/Reverse merupakan unsur pemikiran yang berteraskan usaha penyusunan yang berlainan dari komponen atau proses yang wujud sehingga dapat memaparkan penambahan kepada unsur sedia ada jika dibandingkan dengan sebelumnya.

Kaedah Kajian

Kebanyakan pelajar mempunyai latar belakang pertuturan bahasa Inggeris yang amat luas, baik dalam konteks pergaulan di rumah mahupun di sekolah. Lantas, fenomena tersebut telah mengurangkan lagi minat pelajar terhadap karya-karya dalam bahasa Melayu, apatah lagi bertutur dalam bahasa Melayu.

International Conference on Language Studies 2014

Oleh itu, program ini bertujuan untuk mengubah tanggapan negatif pelajar terhadap kepentingan serta fungsi karya-karya kreatif, khususnya genre sastera rakyat agar pelajar sedar akan kerelevanan genre sastera tersebut dalam kehidupan seharian mereka. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk menerapkan penggunaan pelbagai gaya bahasa seperti bahasa berbunga dan kiasan dengan lebih kerap dalam hasil penulisan latihan karangan bagi menyediakan pelajar menghadapi Peperiksaan Peringkat Biasa atau 'O'. Pada masa yang sama juga, melalui pengkhususan terhadap teknik menganalisis plot sesebuah cerita sastera rakyat, diharapkan bahawa pelajar akan lebih prihatin terhadap kepentingan menyusun lakaran sebuah cerita dengan lebih teliti.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 20 orang pelajar yang terlibat dalam kajian tersebut dan pelajar-pelajar ini terdiri daripada pelajar yang berada di peringkat Menengah 1 dan 2 Ekspres kerana pelajar yang berada di dalam lingkungan umur tersebut amat kurang didedahkan kepada hasil karya-karya Melayu tradisional dan kajian ini bertujuan untuk meninjau peningkatan minat mereka terhadap karya-karya tersebut setelah menjalani proses pembelajaran melalui program ini.

Program Kajian

Guru-guru yang terlibat dalam program ini berbincang serta melakarkan jadual yang mengutamakan keseimbangan masa bagi pengendalian program tersebut dengan waktu kurikulum seharian. Tujuannya adalah supaya pelajar dapat berasa seronok mengikuti program tersebut tetapi tidak mengabaikan tuntutan pembelajaran seharian.

Guru melakar langkah-langkah bagi pelaksanaan program. Berikut adalah 13 langkah yang telah disusun:

- a) Langkah 1 – Taklimat Projek & Pembentukan Kumpulan
- b) Langkah 2 – Penayangan Filem
- c) Langkah 3 – Kuliah 1: Pengenalan kepada Sastera Rakyat
- d) Langkah 4 – Ciptaan Blog Tumblr Berkumpulan
- e) Langkah 5 – Projek Bahagian 1.1: Pemilihan Cerita Sastera & Analisis Plot
- f) Langkah 6 – Projek Bahagian 1.2: Analisis Watak dalam Cerita Klasik
- g) Langkah 7 – Kuliah 2: (BENGKEL) Pengenalan kepada Penciptaan Filem Pendek
- h) Langkah 8 – Projek Bahagian 1.3: Nilai dan Pengajaran dalam Cerita Klasik
- i) Langkah 9 – Sesi Praktikal: Cuba-cuba Wayang Kulit
- j) Langkah 10 – Projek Bahagian 2.1 Skrip Persembahan
- k) Langkah 11 – Projek Bahagian 2.2 Rakaman Filem & Suntingan
- l) Langkah 12 – Projek Bahagian 2.3 Tayangan Filem-Filem Pendek Hasil Pelajar
- m) Langkah 13 – Rumusan: Refleksi Berkumpulan & Individu

Proses Pembelajaran

Sistem pengajaran yang ditingkatkan adalah berdasarkan cara pengajaran '*collaborative learning*' yang mempunyai tujuan mutlak membantu pelajar membuat skrip sebuah cerpen di akhir kajian ini dengan berkesan. Tujuannya merupakan menguji kebolehan pelajar dalam

International Conference on Language Studies 2014

mengaitkan unsur-unsur pengajaran dalam sesebuah teks sastera rakyat dengan isu-isu semasa seperti kes-kes jenayah dan masalah sosial. Sebagai usaha permulaan, guru mendedahkan pelajar kepada contoh-contoh unsur mesej yang cuba disampaikan melalui sebuah karya yang dianalisa. Guru kemudiannya akan menunjukkan pendekatan menganalisis teks secara formalistik dengan memberikan tumpuan kepada unsur-unsur didaktik yang boleh diperolehi melalui contoh karya-karya lain yang terangkum dalam genre sastera rakyat.

Setelah itu, guru kemudiannya mengemukakan beberapa isu semasa seperti kes-kes jenayah (*problematising*). Setelah itu, pelajar mengaitkan unsur-unsur didaktik dengan teks yang diberikan secara berkumpulan dan mempersembahkan hasil kumpulan masing-masing di hadapan kelas. Pelajar juga dikehendaki mencipta sebuah blog 'Tumblr' sebagai wadah menaikkan hasil kerja yang diberi oleh guru. Blog tersebut juga berfungsi sebagai wahana penerapan maklum balas serta buah fikiran dan perkongsian idea antara kumpulan. Melalui persembahan setiap kumpulan, para pelajar mencatatkan nota sebagai wadah pencernaan fakta-fakta bagi persembahan video secara berkumpulan di akhir kajian ini.

Instrumen Kajian / Alat Penilaian

Secara am, tinjauan posprogram dijalankan. Pendekatan pengumpulan data dengan menggunakan kaedah kualitatif dan kuantitatif melalui borang maklum balas serta temu ramah kesemua orang pelajar telah dijalankan. Transkripsi temu ramah itu dikaji berdasarkan soalan-soalan yang telahpun disediakan sebelum temuramah murid dijalankan.

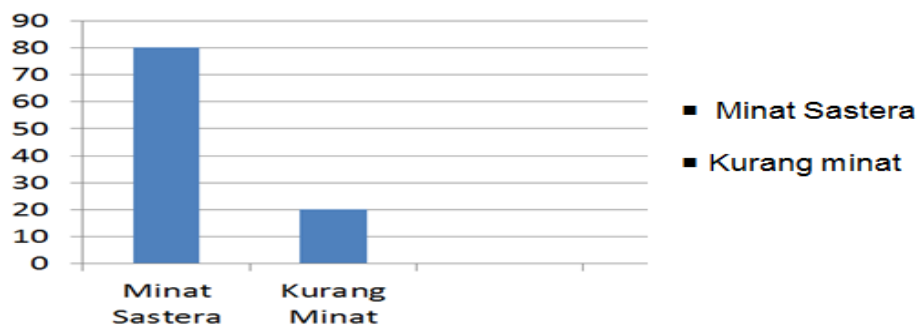
Dapatan Kajian dan Perbincangan

Dapatan kajian telah memaparkan peratusan yang membanggakan dalam kalangan pelajar tentang keberkesanan program tersebut. Daripada penelitian yang dijalankan, pelajar didapati lebih seronok dan terlibat aktif dalam pembelajaran bahasa yang mengandungi unsur sastera. Lebih 80% pelajar bersetuju bahawa program tersebut berjaya meningkatkan minat mereka terhadap sastera Melayu.

Rajah 1

Pecahan Peratusan Pelajar yang Minat dalam Pembelajaran Berteraskan Sastera Rakyat (Pendekatan Kuantitatif)

Peratusan



International Conference on Language Studies 2014

Selain itu, melalui temuramah bersama pelajar selepas proses pembelajaran ini, lebih 80% pelajar juga mendapati bahawa konsep *SCAMPER* telah mencabar mereka melalui aspek penjanaan kreativiti untuk menggunakan bahan sastera yang sedia ada untuk mencipta sesuatu yang baru seperti penghujung cerita yang berbeza daripada apa yang telah wujud selama ini.

Pada masa yang sama juga dapatan kajian telah menunjukkan bahawa kesemua orang pelajar sedar akan kepentingan kegunaan bahasa berbunga bagi meningkatkan mutu hasil karangan mereka. Melalui borang maklum balas yang diberikan, pelajar didapati lebih cenderung menggunakan frasa berbunga dalam karangan yang ditulis dan mampu menggunakan frasa berbunga yang sesuai bagi memberikan kesan yang lebih baik dari segi penceritaan watak, luahan perasaan dan pernyataan idea. Daripada karangan yang dihasilkan pelajar didapati bahawa mutu karangan yang ditulis bertambah baik.

Kesimpulan

Berdasarkan maklum balas pelajar, program ini seharusnya dijalankan secara konsisten untuk tahun-tahun seterusnya. Namun, guru boleh memberikan fokus kepada aspek-aspek menganalisis karya-karya dalam genre sastera rakyat seperti menggunakan pendekatan formalistik yang menganalisis pelbagai unsur dalam sesebuah teks seperti plot, watak, perwatakan, persoalan, gaya bahasa, sudut pandangan dan sebagainya sebagai wadah peningkatan menganalisis teks sastera.

Cabaran

Walau bagaimana pun, cabaran utama yang dihadapi oleh para guru semasa melaksanakan program ini ialah aspek kesuntukan masa. Perkara tersebut berlaku akibat peruntukan masa yang ditetapkan bagi kelas Bahasa Melayu hanya satu jam sementara masa selepas tamat waktu sekolah lebih diberi fokus terhadap kelas-kelas tambahan bagi subjek-subjek yang lain. Pelajar juga perlu menjalani latihan intensif dalam aktiviti-aktiviti kokurikulum masing-masing. Lantas, guru amat tertekan untuk memenuhi tuntutan lakaran pembelajaran yang telah disediakan atau kurang berjaya mengendalikan pengajarannya dengan lebih berkesan. Namun, kegenjotan ini mungkin dapat diatasi dengan menyuruh pelajar membaca sesebuah teks itu terlebih dahulu supaya pelajar dapat memahami dan membuat andaian sendiri sebelum pengajaran guru.

Selain itu, program ini mungkin dapat dijalankan pada luar waktu kurikulum memandangkan pelajar memerlukan masa yang agak banyak serta kadar penumpuan yang agak tinggi untuk memastikan keberkesanan pengajaran guru serta kebolehan pelajar untuk mengapresiasi karya-karya sastera serta menyemai minat untuk mendalami sastera Melayu secara kritikal.

Rujukan

A. Lin, Goodwin (2010). Globalization and The Preparation of Quality Teachers: Rethinking Knowledge domains for Teaching, *Teaching Education*, 21:1, m.s.19-32

Creswell, W. J. (2012). Educational research-planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research, m.s. 375-422.

International Conference on Language Studies 2014

Mohd Johari Abdul Hamid (2006). 'Metodologi Pendidikan Seni Visual', Universiti Pendidikan Sultan Idris. Dipetik dari:
<http://pustaka2.upsi.edu.my/eprints/180/1/SEJAUHMANA%20KEBERKESANAN%20PERLAKSANAAN%20SESI%20APRESIASI%20SENI%20DI%20SEKOLAH%20MENENGAH%20DALAR%20PENDIDIKAN%20SENI.pdf>

Walsh, J & Sattes, B (2005). Quality Questioning, m.s. 67-78

W. Eisner, Elliot (1966). Educational Objectives-Help or Hindrance? *The Curriculum Studies Reader*, m.s. 107-113.

Sumber Internet

<http://web.moe.gov.my/lp/files/pppmRen/Tahun3/PPPMDUNIASENIVISUALTahun3.pdf>. Panduan Perkembangan Pembelajaran Murid Dunia Seni Visual Tahun 3, Kementerian Pendidikan Malaysia,

Mohd Shamsul Nazri Ariffin (2010)Sejauhmana Keberkesanan Sesi Apresiasi Seni di Sekolah Menengah dalam Pendidikan Seni dipetik dari:
<http://pustaka2.upsi.edu.my/eprints/180/1/SEJAUHMANA%20KEBERKESANAN%20PERLAKSANAAN%20SESI%20APRESIASI%20SENI%20DI%20SEKOLAH%20MENENGAH%20DALAR%20PENDIDIKAN%20SENI.pdf>

Kepentingan Pendidikan seni visual. Dipetik dari:
<http://noorafifahazizan.blogspot.sg/2013/10/kepentingan-pendidikan-seni-visual.html>

<http://gigisayachanteque.blogspot.sg/2010/10/kesan-positif-dalam-mempelajari-seni.html>

Pengertian teori formalisme, dipetik dari:
<http://arwinkim.blogspot.sg/2010/05/pengertian-teori-formalisme.html>

International Conference on Language Studies 2014

Lampiran 1

Program Berasaskan Sastera Rakyat

No.	LANGKAH	DESKRIPSI	MINGGU/ TARIKH SIAP	BAHAN
1	Taklimat Projek & Pembentukan Kumpulan	Para pelajar Menengah 1E dan 2E diberi taklimat projek. Para pelajar perlu memahami objektif projek & kehendak tugas. Para pelajar membentuk kumpulan, tidak lebih daripada 4 orang sekumpulan.	Penggal 1: Minggu 8	- Slaid PPT (Taklimat) - Bahan-bahan bacaan sastera rakyat untuk pendedahan
2	Tayangan Filem	Para pelajar menonton filem Magika. Lembaran Kerja diberikan. Para pelajar diperkenalkan kepada watak-watak sastera rakyat dalam filem Magika.	Penggal 1: Minggu 8	- DVD Filem Magika - Lembaran Aktiviti Pos-Tonton Filem
3	Kuliah 1: Pengenalan kepada Sastera Rakyat	Guru memberikan kuliah di dalam kelas mengenai Sastera Rakyat.	Penggal 1: Minggu 8	- Slaid PPT Kuliah - Lembaran Kerja Pelajar - Bahan-bahan bacaan tambahan
4	Ciptaan Blog Tumblr Berkumpulan	Para pelajar mencipta blog kumpulan masing-masing dengan menggunakan Tumblr.	Penggal 1: Minggu 9	- Slaid PPT panduan ciptaan blog tumblr - Bilik i-learn atau makmal komputer - Akaun tumblr secara berkumpulan
5	Projek Bahagian 1.1: Pemilihan Cerita Sastera & Analisis Plot	Kumpulan-kumpulan perlu memilih satu cerita daripada salah satu genre sastera rakyat. Para pelajar membuat analisis terhadap jalan cerita/plot. Analisis dinaikmuatkan ke dalam blog.	Penggal 1: Minggu 10	- Slaid PPT Analisis Plot - Lembaran Kerja Pelajar (Panduan menganalisis Plot) - Akaun Blog "Tumblr"
6	Projek Bahagian	Para pelajar membuat	Penggal 1:	- Slaid PPT

International Conference on Language Studies 2014

	1.2: Analisis Watak dalam Cerita Klasik	analisis terhadap watak-watak dalam cerita klasik yang telah mereka pilih. Analisis dinaikmuatkan ke dalam blog.	Minggu Cuti Bulan Mac (Tugasan Cuti Bulan Mac)	Analisis Watak - Lembaran Kerja Pelajar (Panduan menganalisis Watak) - Akaun Blog "Tumblr"
7	Projek Bahagian 1.3: Nilai dan Pengajaran dalam Cerita Klasik	Para pelajar membuat analisis terhadap nilai dan pengajaran dalam cerita klasik yang telah mereka pilih. Analisis dinaikmuatkan ke dalam blog.	Penggal 1: Minggu Cuti Bulan Mac (Tugasan Cuti Bulan Mac)	- Slaid PPT - Lembaran Kerja Pelajar (Panduan Menganalisis Nilai dan Pengajaran)
CUTI BULAN MAC				
8	Kuliah 2: (BENGKEL) Pengenalan kepada Penciptaan Filem Pendek	Para pelajar didedahkan kepada teknik-teknik penciptaan filem pendek	Penggal 2: Minggu 2	** Guru menjalankan tutorial menggunakan Windows Movie Maker
9	Sesi Praktikal: Cuba-cuba Wayang Kulit	Para pelajar mempelajari teknik penciptaan filem pendek		
10	Projek Bahagian 2.1 Skrip Persembahan	Para pelajar mencipta skrip bagi filem pendek mereka berdasarkan cerita rakyat yang telah mereka kaji sebelum ini. Skrip dinaikmuatkan ke dalam blog.	Penggal 2: Minggu 3	- Templat/ccontoh skrip persembahan - Akaun Blog "Tumblr"
11	Projek Bahagian 2.2 Rakaman Filem & Suntingan	Para pelajar merakam filem dan membuat suntingan filem masing-masing	Penggal 2: Minggu 4	- Kamera Video - Windows Movie Maker
12	Projek Bahagian 2.3 Tayangan Filem-Filem Pendek Hasil Pelajar	Para pelajar membuat persembahan filem-filem pendek masing-masing	Penggal 2: Minggu 5	- Filem-filem Pendek - Rubrik Penilaian Guru - Rubrik Penilaian Pelajar
13	Rumusan: Refleksi Berkumpulan & Individu	Para pelajar membuat refleksi projek secara	Penggal 2: Minggu 6	- Slaid PPT Rumusan Projek - Akaun Blog

International Conference on Language Studies 2014

		berkumpulan dan individu, yang dinaikmuatkan ke dalam blog.		"Tumblr" - Borang Maklum Balas Pelajar
--	--	---	--	---