

## **Tajuk: Pembinaan Bahan Kaedah Didik Hibur *Kamishibai* (KADIHIKA) dalam Pengajaran dan Pembelajaran**

Abdul Lattif bin Poli

[abdlattif.poli@ipgmktar.edu.my](mailto:abdlattif.poli@ipgmktar.edu.my)

Muhaimi bin Suhaili

[muhaimi.suhaili@ipgmktar.edu.my](mailto:muhaimi.suhaili@ipgmktar.edu.my)

Azrian bin Ali

[azrian.ali@ipgmktar.edu.my](mailto:azrian.ali@ipgmktar.edu.my)

Institut Pendidikan Guru Kampus Tun Abdul Razak, Kota Samarahan

### **PENGENALAN**

*Kamishibai* atau *paper play* bermula seawal tahun 1930-an yang muncul di celah-celah lorong kawasan perumahan dan gerai-gerai tradisional yang comel di sekitar Tokyo. Teknik penceritaan *Kamishibai* ini dipelopori oleh penjual jajanan atau kudap-kudapan yang bergerak dari satu tempat ke satu tempat yang lain. Makanan jajanan merupakan makanan dan minuman yang dipersiapkan atau dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan. Kudapan membawa maksud makan antara sarapan. Apabila melihatkan majoriti para pelanggan mereka terdiri daripada kanak-kanak, maka si penjual memikirkan cara yang paling sesuai untuk menarik pelanggan-pelanggan cilik ini. Cara ini merupakan sebuah teknik penceritaan kanak-kanak dengan babak-babak ceritanya dilukis di atas beberapa keping kertas tebal. Kertas itu kemudiannya diberi nombor urutan mengikut jalan cerita yang hendak disampaikan. *Kamishibai* dipersembahkan menggunakan pentas mini berpintu tiga yang diperbuat daripada kayu. Dalam bahasa Jepun, pentas tersebut digelar *butai*. Teknik *Kamishibai* memerlukan seorang pencerita yang mengerakkan kad keluar dan masuk mengikut susunan jalan ceritanya. *Butai* ini lebih dikenali sebagai Pentas Kertas. *Kamishibai* kini sesuai dipersembahkan untuk semua peringkat umur. Teknik persembahan boleh dilakukan oleh seorang, atau beberapa orang. Hal ini memenuhi teknik didik hibur yang diaplikasikan dalam sistem pendidikan Malaysia.

### **KONSEP DIDIK HIBUR**

Didik Hibur bermaksud mendidik sambil berhibur iaitu satu pendekatan dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang bersifat santai dan berhibur dengan penekanan pelaksanaannya terhadap empat komponen sastera iaitu nyanyian, bercerita, lakonan dan puisi. Oleh itu, keseronokan murid secara total dalam mempelajari sesuatu mata pelajaran itu akan dapat direalisasikan. Konsep didik hibur telah digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu, yang menjadi salah satu elemen pengajaran dan pembelajaran yang perlu dilaksanakan setiap hari keempat atau hari Khamis setiap minggu di sekolah rendah. Antara teknik yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran ialah seperti kaedah drama seperti teater pembaca, teater bercerita, simulasi, pentomen, arca dan lain-lain. Pendidikan Bahasa Melayu sekarang sepatutnya memenuhi keperluan kemahiran pembelajaran abad ke-21 iaitu menerapkan kemahiran berkomunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan pemikiran kreatif. Dalam standard pembelajaran sekolah rendah dan menengah juga turut menekankan empat kemahiran berbahasa iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Oleh itu, diharapkan kaedah *Kamishibai* ini memenuhi tuntutan kurikulum standard sekolah rendah dan menengah.

## PERMASALAHAN

Antara permasalahan yang kita hadapi sekarang ialah:

**i. Aktiviti dan pembelajaran tidak relevan dengan keperluan dan kurang memenuhi keperluan pembelajaran abad ke-21 (PAK 21)**

Murid-murid yang dilahirkan pada zaman teknologi maklumat tidak sama dengan murid zaman dahulu. Pengajaran dan pembelajaran perlu memenuhi tuntutan abad ke-21 yang menekankan aspek 4K (komunikasi, kolaborasi, pemikiran kritis dan kreatif). Kaedah yang digunakan juga perlu ada penambahbaikan bagi memenuhi tuntutan semasa. Murid-murid pada masa kini mempunyai potensi dan kecenderungan yang berbeza dalam mengharungi dunia yang semakin rumit. Kaedah yang sedia ada perlu disesuaikan dengan minat bagi memenuhi pembelajaran abad ke-21.

**ii. Pengajaran dan pembelajaran tidak mengambil kira perbezaan murid dengan memberi ruang untuk menerokai kepintaran mereka**

Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah dan Menengah menekankan pengisian Kemahiran Bernilai Tambah. Kemahiran tersebut ialah Kemahiran Berfikir, kecerdasan pelbagai, kajian masa depan, konstruktivisme, kontekstual, keusahawanan, inovasi dan TMK. Dalam kecerdasan pelbagai, guru perlu mengambil kira potensi mereka seperti yang terdapat dalam teori kecerdasan pelbagai oleh Howard Gardner (1983). Antaranya ialah logik matematik, verbal lingusitik, visual ruang, kinestetik, muzik, interpersonal, interpersonal dan naturalis. Hari ini kita lebih menekankan logik matematik dan verbal lingusitik dalam pengajaran dan pembelajaran berbanding dengan kepintaran yang lain. Oleh itu, pengajaran dan pembelajaran haruslah mengambil kira potensi dan kepintaran murid yang pelbagai.

**iii. Aktiviti pembelajaran lebih menekankan peperiksaan**

Guru-guru lebih cenderung melaksanakan pembelajaran untuk memenuhi tuntutan peperiksaan. Hal ini tidak meletakkan keberhasilan Seseorang murid yang kita bentuk melalui proses. Apabila murid menghafal dan mengingat, guru-guru mengajar aras yang paling rendah dalam taksonomi Bloom iaitu mengingat. Tambahan pula, Kon Pembelajaran Dale (2003) menyarankan bahawa murid lebih banyak mengingat sesuatu pembelajaran itu jika murid melakukannya iaitu meningkat sebanyak 90%. Murid yang dilahirkan bukan sahaja yang cemerlang akademik tetapi cemerlang dari segi pembentukan sahsiah. Oleh itu, pembelajaran yang baik hendaklah menekankan keberhasilan bukan peperiksaan.

## DIDIK HIBUR DALAM KURIKULUM SEKOLAH

Dalam pengajaran Bahasa Malaysia di sekolah rendah dan menengah, objektif didik hibur ialah mengguna dan memahami lirik lagu melalui didik hibur, mengguna dan memahami bahasa yang indah dan bahasa tubuh melalui lakonan dan bercerita; dan menggunakan dan memahami ciri-ciri puisi melalui didik hibur. Bermula pada tahun 2012, penumpuan terhadap memperkasakan penguasaan Bahasa Malaysia telah dilakukan dengan cara mentransformasikan Kurikulum

Bahasa Malaysia di sekolah rendah dan menengah merangkumi aspek kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis serta penguasaan tatabahasa dan seni bahasa.

Konsep didik hibur ini terkandung dalam kurikulum standard sekolah rendah (KSSR) dan Kurikulum standard sekolah menengah (KSSM) (KPM, 2017). Pembelajaran didik hibur dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu memperuntukkan masa yang khusus pada setiap hari Khamis. Elemen yang terkandung dalam didik hibur ialah nyanyian, muzik, dan aktiviti yang melibatkan nyanyian. Di peringkat sekolah rendah, pendekatan didik hibur ialah melalui seni berbahasa manakala sekolah menengah pula memberi penekanan kepada penghayatan dan apresiasi aspek kesusasteraan Melayu. Melalui aktiviti didik hibur diharapkan (BPG, 2010).

- i. Sesi pembelajaran menyeronokkan, menarik dan mencabar
- ii. Mengurangkan tahap kebimbangan dan ketakutan murid terhadap guru.
- iii. Pelbagai aktiviti seperti nyanyian, lakonan, main peranan dapat menarik minat murid
- iv. Melibatkan ramai murid menyertainya dengan keadaan bersantai dan berhibur
- v. Banyak menggunakan bahasa tubuh
- vi. Murid bebas memberi pandangan untuk menghasilkan persembahan menarik
- vii. Aktiviti berkumpul dan berpasangan mewujudkan semangat bekerja dalam kumpulan, bekerjasama dan bertoleransi.
- viii. Melibatkan penyertaan murid untuk melaksanakan aktiviti.
- ix. Matlamat utama agar cenderung kepada kepelbagaian cara penyelesaian masalah.

## **KEMAHIRAN KECERDASAN PELBAGAI**

Pembelajaran yang baik haruslah dapat mencungkil potensi yang sepenuhnya dalam kalangan murid berdasarkan kebolehan mereka. Kepintaran Pelbagai (KP) seperti yang dikemukakan oleh Howard Garner (1983) menghuraikan lapan kepintaran iaitu verbal linguistik, interpersonal, intrapersonal, naturalis, logik matematik, visual ruang, muzik dan kinestetik. Dalam konteks didik hibur *Kamishibai* ini, elemen utama yang boleh dimasukkan secara berfokus ialah verbal linguistik, muzik, dan visual ruang.

### **i. Verbal linguistik**

Mata pelajaran Bahasa Melayu menekankan kemahiran berbahasa iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Keempat-empat Kemahiran merupakan komponen penting dalam kemahiran kecerdasan pelbagai di bawah aspek verbal linguistik. Pembelajaran menjadi semakin bermakna apabila dalam kalangan murid mempunyai kepintaran verbal linguistik. Murid yang tidak memiliki Kepintaran verbal linguistik masih boleh digilap kemahiran mereka kerana sesuatu kemahiran itu boleh ditingkatkan. Menurut Salhah (2009), kecerdasan verbal linguistik melibatkan kebolehan menggunakan kata-kata secara berkesan dalam lisan dan penulisan, termasuklah kebolehan mengingatkan maklumat, keyakinan orang lain serta bercakap tentang bahasa itu sendiri.

### **ii. Muzik**

Aspek muzik merupakan elemen penting dalam pembelajaran kerana dapat menjadi terapi dalam pembelajaran. Muzik popular umpamanya akan membawa murid-murid dalam menerokai aspek kemahiran kontekstual. Murid-murid lebih mudah terangsang dengan

lagu-lagu popular yang menjadi siulan atau minat yang sangat mendalam. Menurut Salhah (2009), ciri-ciri kecerdasan muzik ialah kebolehan mengesan irama dan lagu, termasuk kebolehan mengenal lagu dengan mudah serta membezakan atau mengubah rentak dan tempo dalam melodi yang mudah.

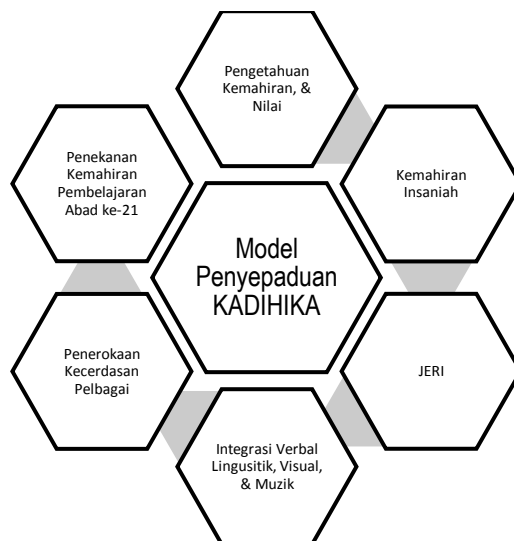
### **iii. Visual ruang**

Kecerdasan ini meliputi kebolehan mengesan dan menggambarkan bentuk, ruang, warna, dan garisan, termasuklah kebolehan mempersembahkan idea visual dan ruang secara grafik (Salhah, 2009). Dalam Kon Pembelajaran Dale, murid dapat menguasai sesuatu pembelajaran berdasarkan rajah Pengalaman Kon Dale (2003) iaitu memahami sesuatu pembelajaran sebanyak 50% peratus apabila mereka melihat dan mendengar. Keupayaan mengingat akan meningkat kepada 90% sekiranya aktiviti yang dilaksanakan oleh guru lebih menjuruskan kepada apa yang murid buat (Craig, 2010). Aktiviti melakar dan mewarna terhadap apa yang dihasilkan akan meningkatkan keupayaan belajar yang lebih tinggi.

## **MODEL DIDIK HIBUR KAMISHIBAI (KADIIHIKA)**

Penggunaan kaedah *Kamishibai* dalam pengajaran dan pembelajaran merupakan satu alternatif daripada sekian banyaknya kaedah yang ada. Model KADIIHIKA ini menekankan aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai yang cuba diterapkan seperti mana yang terdapat dalam kurikulum standard sekolah rendah dan menengah. Secara tidak langsung kaedah ini dapat menerokai potensi murid melalui teori Kecerdasan Pelbagai dengan memberi penekanan kepada Verbal Linguistik, Muzik dan Visual Ruang, sekali gus mengambil kira kemahiran insaniah murid. Selain itu, kaedah ini juga menekankan aspek Kemahiran Pembelajaran Abad Ke-21 meliputi aspek komunikasi, kolaborasi, kreativiti, pemikiran kritis. Hal ini bersesuaianlah dengan penyepaduan empat komponen didik hibur iaitu nyanyian, lakonan, puisi dan bercerita melalui aspek jasmani, emosi, rohani dan intelek. Dengan ini kita dapat melahirkan pelajar yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran yang boleh dimanfaatkan apabila berada di luar sekolah suatu masa nanti. Antara aspek pentaksiran PISA (2016) ialah melihat kebolehan pelajar diukur dari aspek domain inovatif iaitu sejauh manakah kemahiran kolaboratif yang ada dapat digunakan ke arah penyelesaian masalah. Pentaksiran itu bukan sahaja melihat bagaimana seseorang murid itu menghasilkan semula pengetahuan, tetapi juga melihat sejauh manakah murid dapat mengaplikasikan ilmu yang ada apabila berada di lapangan sebenarnya. Dengan adanya model KADIIHIKA ini diharapkan akan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran untuk dimanfaatkan dalam kehidupan sebenar murid nanti.

Model KAHIDIKA ditunjukkan seperti di bawah ini:



**Rajah 1: Model Penyepaduan Kaedah Didik Hibur Kamishibai (KADIHIKA)**

## **PEMBINAAN BAHAN KADIHIKA**

Pembinaan bahan KADIHIKA melalui lima langkah seperti berikut:

- i. Penghasilan Skrip
- ii. Penghasilan Visual
- iii. Penghasilan Muzik
- iv. Teknik Penceritaan
- v. Persembahan

### **i. Penghasilan skrip**

Persembahan *Kamishibai* yang sempurna hendaklah bermula dengan cerita. Cerita tersebut menjadi mekanisme penting menggerakkan aktiviti *Kamishibai*. Apabila si pencerita telah mengenal pasti cerita yang ingin disampaikan maka menjadi tanggungjawabnya menyampaikan cerita tersebut dalam bentuk lisan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Melayu di sekolah, aktiviti lisan ini sangat penting dan kemahiran ini harus dikuasai oleh seseorang murid tersebut. Aktiviti lebih bermakna lagi apabila kemahiran berbahasa seperti lisan, menulis, malah kemahiran membaca sekalipun dapat diterapkan dalam proses penghasilan *Kamishibai* ini.

#### *Penghasilan cerita*

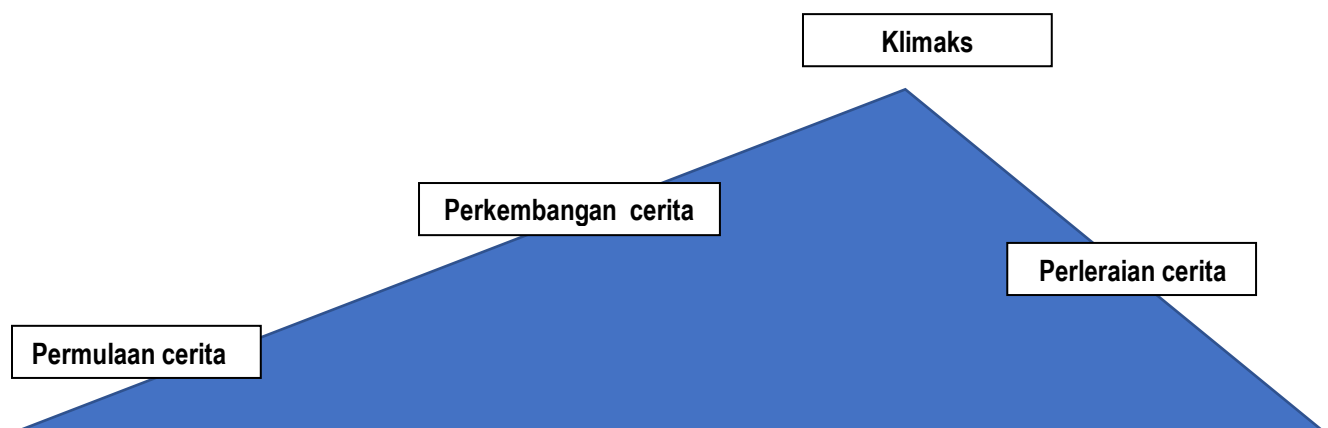
Di dalam bilik darjah seseorang guru itu boleh melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran dalam bentuk kumpulan supaya mereka dapat berkomunikasi dan berbincang antara satu sama lain. Dengan ini, aspek kolaborasi dapat diterapkan. Setiap kumpulan diberi tugas untuk menghasilkan sebuah cerita untuk "dipentaskan". Sekiranya mereka tidak ada idea untuk menghasilkan cerita, mereka boleh menggunakan Borang Penghasilan Cerita (BPC) oleh Jais (1995) untuk menghasilkan senarai cerita yang dicadangkan.

**Jadual 1: Borang Penghasilan Cerita (BPC)**

| Nama Watak  | Pekerjaan Watak | Lokasi            | Matlamat Watak                      | Halangan-halangan yang dihadapi                                                       | Usaha yang dilakukan untuk mencapai matlamat             | Kesudahan cerita                                                                                                            |
|-------------|-----------------|-------------------|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sang Kancil | Konsultan       | Di kebun rambutan | Cuba melepaskan diri daripada buaya | Kudratnya tidak dapat melawan beratus-ratus ekor buaya yang masih berdendam dengannya | Meminta bantuan kepada sesiapa yang mendengar laungannya | Sang Kancil berjaya melepaskan diri daripada buaya apabila Sang Buaya memaafkan kesalahannya setelah dinasihati Sang Kerbau |

### *Melakar dan menulis plot*

Selepas melalui proses sumbang saran, mereka boleh memilih cerita yang sesuai berdasarkan kata putus dalam perbincangan tersebut. Peringkat yang seterusnya ialah membina plot cerita. Sebagai panduan, murid-murid boleh menggunakan Carta Mendaki Bukit (CMB) untuk menulis draf cerita. Peringkat yang seterusnya ialah menghasilkan skrip cerita berdasarkan plot yang dibina. Murid-murid hendaklah diberi tempoh yang sesuai untuk memurnikan draf skrip bagi menghasilkan skrip yang lengkap bagi tempoh yang ditetapkan. CMB dapat ditunjukkan melalui Rajah 2 di bawah.



**Rajah 2: Carta Mendaki Bukit (CMB)**

## ii. Penghasilan visual

Pada masa dahulu, peranan visual ialah merakam peristiwa sejarah. Bagaimanapun sekarang, visual berperanan lebih daripada itu iaitu menjelaskan maklumat sama ada berbentuk cerita atau rencana. Pendek kata, visual menjadi sangat penting dalam persembahan visual dalam bentuk grafik. Dalam konteks pendidikan, ilustrasi diharap dapat memperjelas teks atau ungkapan terutama bagi kanak-kanak yang belum mampu membaca. Proses melakar watak merupakan langkah yang sangat penting dalam menghasilkan sesebuah visual *Kamishibai*.

Proses awal dalam menggambar visual ialah membuat rancangan gambaran atau sketsa. Sebagai permulaan, sesebuah kumpulan itu perlu memilih mana-mana gaya kartun atau gaya realis. Gaya Kartun tidak perlu sesuai dengan proporsi tubuh manusia, haiwan dan alam semula jadi sebenarnya. Gaya Realis pula ialah ilustrasi realis iaitu gambar yang dihasilkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya baik proporsi maupun anatomi. Oleh yang demikian rekaan identiti watak atau karakter utama cerita hendaklah dipelajari dan didalami bagi menghasilkan visual yang berkesan. Karakter direka sebaik-baiknya mudah disenangi dan dikenali oleh anak-anak terutama pada usia enam hingga lapan tahun. Karakter dan keseluruhan elemen visual akan dimunculkan dengan gaya Dua Dimensi (2D).

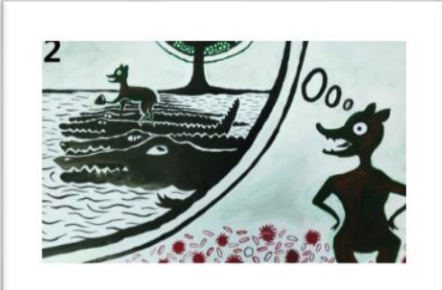
### *Proses Kerja ilustrasi dan Melakar Papan Cerita atau Urutan Cerita*

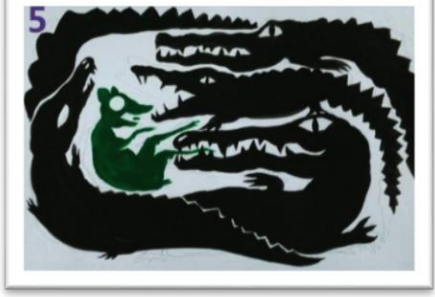
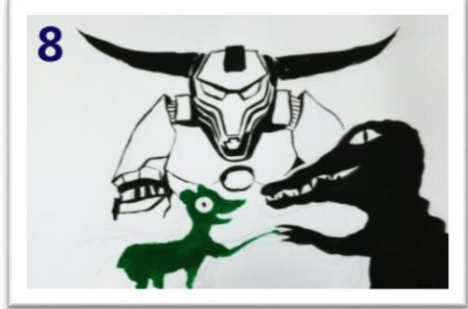
Sesebuah buah kumpulan boleh merancang ilustrasi mengikut skrip cerita (papan cerita). Jumlah halaman ilustrasi untuk *Kamishibai* ialah lapan, dua belas dan enam belas. Bagaimanapun jumlah tersebut masih bergantung kepada keperluan dan tempoh masa yang ditetapkan. Malah untuk menghasilkan satu set induksi pun mungkin hanya melibatkan satu visual atau lebih. Dalam konteks sesebuah penceritaan, ilustrasi yang baik hendaklah mempunyai kesinambungan dari halaman ke halaman yang berhubung kait antara satu sama lain. Sebaik-baiknya ilustrasi hendaklah ringkas tetapi memberi kesan mendalam dari aspek visual yang ditampilkan.

### *Ilustrasi halaman berpandukan skrip cerita*

Berpandukan lakaran papan cerita, mulakan membuat sketsa dari halaman ke halaman (kad) mengikut urutan. Antara bahan dan media yang diperlukan ialah *butai* atau frame *Kamishibai*, saiz kertas atau kad yang bersesuaian dengan *butai* yang digunakan. Contoh Kad Ilustrasi *Kamishibai* bersama-sama plot adalah seperti dalam Jadual 2 di bawah.

**Jadual 2: Ilustrasi halaman berpandukan skrip cerita**

|                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Sang Kancil makan buah rambutan yang masak ranum dan sangat manis rasanya dengan sepuas-puas hatinya di kebun yang luas itu.</p> |  <p>Sambil menikmati buah-buah rambutan tersebut, Sang Kancil geli hati sendirian apabila teringat peristiwa dia menipu semua buaya supaya berbaris ke seberang kebun yang dia berada sekarang. Menurut Sang Kancil, arahan tersebut atas perintah Raja Sulaiman untuk menghitung jumlah buaya bagi menghadiri majlis makan malam bersama baginda.</p> |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p>Selepas itu, Sang Kancil kekenyangan lalu tertidur.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  <p>Apabila Sang Kancil bangun, beliau dikepung oleh sekumpulan buaya yang pernah ditipu oleh Sang Kancil. Sang Buaya ingin membunuh Sang Kancil kerana pernah menipu mereka sebagai membalas dendam atas perbuatan yang pernah dilakukan kepada mereka.</p>                                                                                                                                                                                                                                    |
|  <p>Ketua Sang Buaya menerkam kaki Sang kancil dan mahu memahaminya, tetapi Sang Kancil cuba membuat helah dengan mengatakan bahawa Raja Sulaiman akan menghukum mereka atas tindakan mereka yang dilakukan oleh Sang Buaya. Semua buaya tidak percaya lagi dengan kata-kata Sang Kancil. Sang kancil cemas dan ketakutan menjerit sekuat hatinya meminta tolong.</p> |  <p>Tiba-tiba muncul Sang Kerbau berada di tengah-tengah tempat Sang Kancil dikepung. Sang Kerbau melantun dari arah yang tidak diketahui oleh mereka bersama Sut Pakaian Iron Man.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|  <p>Sang Kerbau bertanya kepada Sang Kancil tentang masalah yang dihadapi oleh Sang Kancil. Sang Kancil pun berceritalah peristiwa dia menipu sekumpulan buaya-buaya ini. Sekarang dia terperangkap di sini dan akan dibunuh kerana perbuatannya terhadap mereka. Sang Buaya menjelaskan bahawa Sang</p>                                                             |  <p>Selepas mendengar penjelasan Sang Kancil dan Sang Buaya, Sang Kerbau meminta Sang Buaya memaafkan kesalahan yang dilakukan oleh Sang Kancil. Akhirnya, Sang Buaya memaafkannya selepas Sang Kancil betul-betul insaf atas kesalahannya. Mereka akhirnya saling bersalaman dan berpelukan. Sang Kerbau menjelaskan beberapa pesanan sebelum pergi dengan Sut Terbang Iron Mannya iaitu: (1) Kalau kita menganiyai orang, orang akan menganiyai kita juga: (2) Menipu untuk kepentingan</p> |

Kertas Kerja ini dibentangkan dalam Bengkel Didik Hibur Kamishibai (Drama Kertas) Peringkat Antarabangsa 2017 pada 18-20 April 2017, bertempat di Dewan Sri Samarahan, anjuran IPG Kampus Tun Abdul Razak dan Taiyo Yuden Sarawak Sdn. Bhd, dengan kerjasama IPG Kampus Temenggung Ibrahim, DBP Cawangan Sarawak, DBP Cawangan Wilayah Selatan, dan Majlis Perbandaran Johor Bahru

|                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Kancil patut mati atas perbuatan yang dilakukan ke atas mereka.</p>                                                                                                                     | <p>diri sendiri akan memakan diri sendiri: (3) Kebijaksanaan itu tidak ke mana jika hati kita tidak baik : (4) Memaafkan orang lain ialah perbuatan yang mulia: (5) Kita hendaklah relevan dengan keperluan teknologi masa kini.</p> |
| <div data-bbox="219 394 678 703" data-label="Image"> </div> <p>Sang Kerbau pun meninggalkan Sang Kancil dengan sekumpulan buaya tersebut dengan terbang menggunakan Sut Baju Iron Man.</p> | <p><b>CERITA SANG KERBAU<br/>SANG BUAYA &amp;<br/>SANG KANCIL</b></p> <p>SKRIP : MUHAIMI BIN SUHAILI<br/>MUZIK : ABDUL LATIF BIN POLI<br/>ILUSTRASI : AZRIAN BIN ALI</p>                                                             |

### Aktiviti mewarna ilustrasi

Medium yang boleh digunakan ialah ink Cina, pensil warna, krayon, poster colour atau water colour. Lakaran yang siap hendaklah diwarna mengikut medium yang dipilih dengan teknik mewarna yang bersesuaian. Warna-warna yang dipilih hendaklah mempunyai kombinasi warna yang kontras dan menarik mengikut tahap kanak-kanak adalah lebih sesuai. Ilustrasi yang memberi kesan yang kuat adalah tidak melebihi tiga warna. Selepas lukisan disiapkan, Set Ilustrasi Kamishibai tersebut bolehlah disimpan di dalam sampul khas supaya lebih kemas dan yang menarik.

### iii. Penghasilan muzik

#### Integrasi Muzik Dalam Persembahan Kamishibai

Integrasi muzik melibatkan pengetahuan seperti teori dan unsur muzik. Manakala aspek kemahiran pula melibatkan nyanyian dan permainan alat muzik. Daripada dua integrasi inilah membantu sesuatu persembahan Kamishibai supaya lebih bermakna dan berkesan. Teori ini berkaitan dengan notasi muzik yang melibatkan not dan nilai not, serta nama not dan kedudukan not. Teori juga meliputi aspek elemen muzik itu sendiri iaitu melodi, irama dan ekspresi.

Dari aspek alat muzik pula boleh dibahagikan kepada dua bahagian iaitu konvensional yang meliputi alat muzik bertali (guitar, biola), bras, tiup (flut, saksofon), perkusi (dram), elektronik (kibod), vokal (Karya dicipta dalam bentuk nyanyian). Alat muzik bukan konvensional pula perkusi badan, bahan alat terpakai yang menggantikan muzik, dan kesan bunyi yang dihasilkan oleh vokal manusia atau lain-lain.

Muzik yang dihasilkan boleh melahirkan emosi yang diinterpretasikan melalui nyanyian dan permainan alat. Emosi itu dapat digambarkan melalui muzik seperti emosi sedih, riang, kecewa, bersemangat, memberontak dan sebagainya. Dengan itu, berlakulah penerapan elemen

muzik melalui melodi, irama, ekspresi dan warna ton. Sebagai contoh ialah watak harimau dalam cerita *Kamishibai* yang dihubungkan dengan cerita, visual dan muzik. Apabila naskhah skrip dan visual memaparkan keadaan harimau yang sedang mengaum, maka intonasi yang diperlukan ialah bersuara rendah kepada suara kuat. Pada masa itulah alat muzik drum tom-tom daripada lembut ke kuat. Pengetahuan dan kemahiran dalam muzik hanyalah nilai tambah bagi mereka yang boleh memainkan alat muzik. Bagi mereka yang tidak mempunyai kebolehan muzik, mereka boleh menghasilkan bunyi daripada alat-alat yang sesuai dengan suasana penceritaan yang ingin disampaikan.

#### iv. Teknik penceritaan

*Kamishibai* banyak mencungkil kemahiran murid melalui teknik bercerita. Hal ini kerana keindahan dan kekuatan seni bercerita terletak kepada penggunaan bahasa yang tepat. Selain itu, dapat meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi murid serta meningkatkan kecekapan berbahasa murid-murid terutama dalam kemahiran mendengar dan bertutur. Oleh hal yang demikian, kemahiran menyampaikan cerita merupakan elemen penting yang meliputi lontaran suara, tinggi rendah suara dan pemilihan dialog. Selain itu, kepintaran verbal linguistik murid dapat digilap melalui keyakinan dan kelancaran sekali gus meningkatkan kemahiran bertutur. Pendek kata, melalui teknik bercerita ini, guru dapat menggabungkan pelbagai kemahiran dan menerapkan pelbagai elemen ilmu dan nilai.

#### v. Persembahan

Ketika persembahan dibuat, aspek penilaian boleh dibuat sebagai galakan kepada ahli kumpulan supaya melakukan yang terbaik dalam satu pasukan. Borang penilaian boleh digunakan untuk melihat kekuatan dan kelemahan persembahan tersebut. Persembahan yang dibuat merupakan produk akhir aktiviti murid di dalam bilik darjah yang menjadi klimaks aktiviti pembelajaran. Aspek penilaian dalam persembahan *Kamishibai* ini sesuai menggunakan kaedah penilaian seperti yang dikendalikan oleh Bahagian Kokurikulum dan Kesenian, Kementerian Pelajaran Malaysia iaitu berdasarkan kertas konsep pertandingan drama Komsas Sekolah Menengah, Kementerian Pelajaran Malaysia. Pertandingan ini memberi peluang kepada sekolah-sekolah di seluruh tanah air mementaskan karya terpilih masing-masing berdasarkan teks KOMSAS semasa. Bagaimanapun beberapa aspek perlu diubah suai bersesuaian dengan konsep *Kamishibai* ini. Berikut ialah contoh aspek penilaian tersebut seperti dalam Jadual 2 di bawah.

**Jadual 3: Aspek-aspek penilaian persembahan kumpulan**

|                       |                                                                                                           |                                                                           |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Bahasa<br>(40 markah) | Struktur tatabahasa yang betul, sebutan jelas dan lancar<br>Pengolahan bahasa yang baik, indah & gramatis | <i>Lemah: 1 – 10</i><br><i>Baik: 11 – 29</i><br><i>Cemerlang: 30 - 40</i> |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|

Kertas Kerja ini dibentangkan dalam Bengkel Didik Hibur Kamishibai (Drama Kertas) Peringkat Antarabangsa 2017 pada 18-20 April 2017, bertempat di Dewan Sri Samarahan, anjuran IPG Kampus Tun Abdul Razak dan Taiyo Yuden Sarawak Sdn. Bhd, dengan kerjasama IPG Kampus Temenggung Ibrahim, DBP Cawangan Sarawak, DBP Cawangan Wilayah Selatan, dan Majlis Perbandaran Johor Bahru

|                                   |                                                                                     |                                                    |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Persembahan<br>( 20 markah )      | Meyakinkan/ menarik<br>Kreativiti/Dramatik<br>Pemikiran                             | Lemah: 1 - 6<br>Baik: 7 - 14<br>Cemerlang: 15 - 20 |
| Lakonan / Visual<br>( 20 markah ) | Penghayatan watak<br>Gesture/gerak isyarat<br>Kesatuan lakonan<br>Pentafsiran watak | Lemah: 1 - 6<br>Baik: 7 - 14<br>Cemerlang: 15 - 20 |
| Sinematografi<br>( 10 markah )    | Rekaan Set<br>Prop, kesan bunyi, cahaya<br>Tatarias                                 | Lemah: 1 - 3<br>Baik: 4 - 7<br>Cemerlang: 8 - 10   |
| Pengarahan<br>( 10 markah )       | Tafsir skrip<br>Bentuk watak<br>Kawalan keseluruhan                                 | Lemah: 1 - 3<br>Baik: 4 - 7<br>Cemerlang: 8 - 10   |

## PENUTUP

Kreativiti murid dan penaakulan yang kritis akan mencetuskan gaya berfikir baharu murid dalam menangani kemahiran pembelajaran abad ke-21. Cetusan idea yang baik, jalan cerita yang menarik, laras bahasa yang sesuai, ayat yang mudah difahami dan ilustrasi yang memikat adalah faktor utama dalam menentukan keberkesanan sistem penyampaian murid di dalam bilik darjah dengan menggunakan bahan KADIHIKA ini. Dengan ini, sekurang-kurangnya murid dapat meningkatkan 70% daripada 50% sesuatu yang murid ingat iaitu berdasarkan apa yang mereka kata dan tulis. Melalui bengkel dan perbincangan secara kolaboratif akan meningkatkan ingatan dan aspek berhaslil pembelajaran seperti yang dinyatakan dalam Pengalaman Kon Dale (2003). Tidak dinafikan bahawa kisah dan cerita pada zaman dahulu memang telah diabadikan dalam cerita penglipur lara sebagai sebahagian daripada medium hiburan zaman dahulu. Namun, dengan memasukkan penceritaan secara bertulis dan lisan (bentangkan) dalam bentuk drama, pasti dapat memuatkan warna-warni konflik dan emosi yang secara khusus melalui pementasan. *Kamishibai* menjadi alternatif kepada guru-guru dalam memperkaya teknik pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah.

\*\*\*\*\*

Allegue, Ludivine, Simon Jones, Baz Kershaw and Angela Piccini (eds.) (2009) *Practice-as-Research in Performance and Screen*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Bahagian Pendidikan Guru (2010). *Aplikasi Teknik Drama Kreatif Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu (SR/SM)*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.

Kertas Kerja ini dibentangkan dalam Bengkel Didik Hibur Kamishibai (Drama Kertas) Peringkat Antarabangsa 2017 pada 18-20 April 2017, bertempat di Dewan Sri Samarahan, anjuran IPG Kampus Tun Abdul Razak dan Taiyo Yuden Sarawak Sdn. Bhd, dengan kerjasama IPG Kampus Temenggung Ibrahim, DBP Cawangan Sarawak, DBP Cawangan Wilayah Selatan, dan Majlis Perbandaran Johor Bahru

Baharudin Mohd. Arus, *Seni Lukis dan Kehidupan Masa Kini*, Dewan Budaya Nov. 1996, hal 64

## **BIBLIOGRAFI**

Che Zanariah Che Hassan (2011). *Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran kemahiran menulis di sekolah rendah*. Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (Mei): 67 – 87.

Craig L. Scanlan (2003), *Instructional Media: Selection and Use*. Bloomsburg: Bloomburg University.

Filliou, Robert (1970) *Teaching and Learning as Performing Arts*. Cologne: Koenig.

Gray, Carole and Julian Malins (2004) *Visualizing Research: a guide to the research process in art and design*. Aldershot: Ashgate.

Hannula, Mika, Jan Kaila, Roger Palmer and Kimmo Sarje (eds.) (2013) *Artists as Researchers – A New Paradigm for Art Education in Europe*. Helsinki: Academy of Fine Arts, University of the Arts Helsinki

Hickman, Richard (ed.) (2008) *Research in art & design education : issues and exemplars*. Bristol: Intellec

Jais Sahok (1995). *Kursus Panduan Menulis Cerpen*, bertempat di Hotel Rajah Court, Kuching, Kekeloaan Dewan Bahasa dan Pustaka Cawangan Sarawak.

Kamarudin Haji Husin dan Siti Hajar Abdul Aziz (2003). *Pedagogi untuk asas pendidikan*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

*Kamus Dewan* (2007), Dewan Bahasa dan Pustaka: Kuala Lumpur.

Kementerian Pelajaran Malaysia (2011). *Buku Panduan Kreativiti: Pembangunan dan Amalan Dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.

*Kurikulum Standard Sekolah Menengah* (KSSM) (2017). Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.

*Kurikulum Standard Sekolah Rendah* (KSSR) (Semakan) (2017). Bahagian Pembangunan Kurikulum. Kementerian Pendidikan Malaysia.

Mohd Zaihidee Hj Arshad, *Seni : Cabaran Kepada Pengalaman dan Pengetahuan (Tinjauan dalam Karya Abstrak)*, UPSI 2000, ha1128.

Muliyadi Mahamood.(2004).*Seni lukis moden Malaysia*. Kuala Lumpur : Utusan Pub. & Dist. Sdn. Bhd.

Payne, Antonia (ed.) (2000) *Research and the Artist: Considering the role of the Art School*. Oxford: Ruskin School of Drawing and Fine Art, University of Oxford

*Programme for International Students Assessment, or PISA* (2016).Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD).

Salhah Abdullah (2009), *Kecerdasan Pelbagai*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

Waley, Arthur. (1981). *Oriental art and culture: A study of Indian, Chinese and Japanese art*. Cosmo Publications.

\*\*\*\*\*