



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

e-Prosiding Seminar
**AMALAN
BAIK**

PENGURUSAN DAN AKADEMIK
KOLEJ KOMUNITI NEGERI PAHANG



e ISBN 978-967-12859-9-2



Kolej Komuniti Pekan

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua samada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada KOLEJ KOMUNITI PEKAN.

Diterbitkan oleh :

KOLEJ KOMUNITI PEKAN

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI


Jalan Pekan-Kuantan,

Peramu Jaya,

26600 Pekan,

Pahang Darul Makmur.

 09-426 4000

 09-426 4141



KolejKomunitiPekan

e-Prosiding Seminar

AMALAN BAIK

PENGURUSAN DAN AKADEMIK
KOLEJ KOMUNITI NEGERI PAHANG

ISI KANDUNGAN

PERKARA	M/S
■ JAWATANKUASA PENERBITAN	01
■ SENARAI PANEL	
1. KETUA PANEL	02
2. PANEL	
■ PRA KATA	03
■ PENGENALAN	
1. PENGENALAN	04
2. OBJEKTIF	
■ SENARAI KERTAS PENULISAN	
1. PENGURUSAN	
■ PROGRAM KELESTARIAN TADBIR URUS KEBAJIKAN PELAJAR "WE CARE WE SHARE"	06
■ AMALAN BAIK PENGGUNAAN LAMAN SESAWANG PEN-PAL DI KOLEJ KOMUNITI PEKAN	14
■ AMALAN BAIK DI STOR ALATAN BENGKEL AUTOMOTIF MENGGUNAKAN KOD QR	23
■ PENGGUNAAN MEETING ATTENDANCE RECORD BERASASKAN KOD QR DI KOLEJ KOMUNITI PEKAN	29
■ PENGGUNAAN CARTA ALIR SEBAGAI PANDUAN PROSES PENILAIAN TVET INSTRUCTOR E-PROFILING SYSTEM BAGI PEGAWAI PENDIDIKAN PENGAJIAN TINGGI KOLEJ KOMUNITI LIPIS	35
■ KEBERKESANAN PELAKSANAAN AMALAN FITNESS DAY DI KOLEJ KOMUNITI LIPIS	41
■ PENGURUSAN DOKUMEN MQA SECARA SISTEMATIK MENGGUNAKAN TEAMS MQA	49
■ PELAKSANAAN AMALAN BACAAN YASIN DAN TAZKIRAH DI KOLEJ KOMUNITI LIPIS	57
■ AMALAN BAIK PENGGUNAAN SISTEM STORAN AWAN KK JERAI DALAM PENGURUSAN DOKUMEN DI KOLEJ KOMUNITI JERAI	65
■ APLIKASI PERGERAKAN KENDERAAN SECARA ONLINE	72
■ TADBIR URUS AMALAN BAIK PENGURUSAN KEWANGAN DI KOLEJ KOMUNITI SELAYANG	77
■ AMALAN BAIK PENGGUNAAN INOVASI FUNGSI TOPIK DALAM PENGURUSAN GROUP TELEGRAM DI KOLEJ KOMUNITI JERAI	89
■ PENGURUSAN KEPUASAN KERJA DALAM MENINGKATKAN HUBUNGAN DAN PENYERTAAN WARGA KERJA DALAM ORGANISASI	96



PERKARA M/S

2. AKADEMIK

- PENERIMAAN PENGGUNA TERHADAP JENIS BAHAN PEMEKAT YANG DIGUNAKAN DALAM PENGHASILAN TAUFUFAH 103
- PENGGUNAAN KALKULATOR PENILAIAN BERTERUSAN (KPB) BAGI PROGRAM SERVIS KENDERAAN RINGAN KOLEJ KOMUNITI PEKAN 113
- PEMBUDAYAAN SOLAT FARDHU MELALUI APLIKASI LAMAN SESAWANG SOLAATI 123
- PEMUSATAN DOKUMENTASI BANK SOALAN PENILAIAN BERTERUSAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI GOOGLE DRIVE 134
- THE USE OF "A TRIP GONE WRONG: A VERY SHORT FILM" IN COMMUNICATIVE ENGLISH CLASSROOM AT RAUB COMMUNITY COLLEGE 142
- PENGGUNAAN GOOGLE SHEETS SEBAGAI MEDIUM RUJUKAN KELAS GANTI BAGI PENSYARAH DI KOLEJ KOMUNITI LIPIS 153
- THE USE OF SOQQLE AND E-BOOK MODUL PDP: SMILE WITH SOQQLE – A COMPILATION OF ACTIVITIES IN PROMOTING SPEAKING SKILLS AT RAUB COMMUNITY COLLEGE 163
- PROJEK JUS TIMUN TUA BAGI PEKEBUN TIMUN TUA DAERAH JERANTUT 173
- PEMBELAJARAN BERASASKAN PROJEK: PENGGUNAAN BARANG KITAR SEMULA SEBAGAI BAHAN ATAU SUMBER DAYA UNTUK PROJEK PEMBELAJARAN BAGI SUBJEK PENGENALAN KEPADA SENI & REKABENTUK (INTRODUCTION TO ART & DESIGN). 182
- PENGURUSAN HIJAU: SISA AYAM SEBAGAI BAHAN ALTERNATIF DALAM PEMBUATAN PELET IKAN 194
- PROJEK INOVASI ARCHICUT- ARCHITECTURAL CUTTING TEMPLATE SEBAGAI ALAT BANTU MENGAJAR 205
- AMALAN BAIK PENGURUSAN ANAK BENIH UDANG GALAH DALAM PENTERNAKAN AKUAKULTUR. 211
- KECENDERUNGAN PELAJAR DALAM PENGGUNAAN APLIKASI AUGMENTED REALITY (AR) BAGI KURSUS UKIRAN BUAH-BUAHAN DAN SAYURAN 220
- PEMBANGUNAN PERMAINAN SIMULASI MASAKAN SEBAGAI ALAT BANTU MENGAJAR DALAM KALANGAN PELAJAR BERKEPERLUAN KHAS SIJIL ASAS KULINARI KOLEJ KOMUNITI SELAYANG 231
- MYKIRA-KIRA: SATU INOVASI DALAM PENGIRAAN KOS PERLAKSANAAN PROJEK 245
- AMALAN BAIK MEMUPOK SIFAT KEUSAHAWANAN DALAM PROSES PEMPELAJARAN PELAJAR SENI KREATIF FESYEN DAN REKABENTUK DALAMAN DI KOLEJ KOMUNITI SELAYANG 252
- PEMBUDAYAAN INOVASI DALAM KALANGAN PELAJAR KULINARI DI KOLEJ KOMUNITI SELAYANG 263
- AMALAN BAIK PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR MENGHASILKAN TINGKAH LAKU POSITIF DALAM KALANGAN PELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIK DI BILIK DARJAH 271
- POCKET CHEF BOOK (POC BOOK) SEBAGAI ALAT BANTU MENGAJAR BAGI KURSUS SKU 10033 MALAYSIAN CUISINE DI KOLEJ KOMUNITI KUANTAN 286
- APLIKASI KURSUS TEKNOLOGI RANGKAIAN MELALUI PROGRAM TANGGUNGJAWAB SOSIAL (CSR): PEMASANGAN CCTV DI RUMAH ANAK YATIM PERMATA CAMAR, KUANTAN PAHANG 296
- TEACHER TALK TO BOOST COMMUNICATION IN ESL CLASSROOM 306



PENERBITAN e-PROSIDING

PENASIHAT

Mohammad Azwan bin Ja'afar, AMP
Pengarah

PENGERUSI I

Roshanida Hajaratul Laila binti Aini
Timb. Pengarah (Pengurusan)

PENGERUSI II

Mohd Zakiri bin M. Marzuki
Timb. Pengarah (Akademik)

KETUA PENERBIT

Ratinah binti Jaafar

PENOLONG PENERBIT

Mohd Hanafi bin Hashim

SETIAUSAHA

Efaradilla binti Shahrudin

PEMUDAHCARA

Roshanida Hajaratul Laila binti Aini

PEMBACA PRUF

Siti Khairun Naemah binti Malik
Efaradilla binti Shahrudin
Zuraini binti Abdul Shaer
Zulkefli bin Mohamad

KETUA EDITOR

Mohd Zakiri bin M. Marzuki

EDITOR

Nadrah binti Zainal Abidin
Yusnita binti Abd Rahman
Jamaliah binti Ahmad
Muhd Azmir bin Abdullah
Faizul Syahidan bin Rajuli
Izwan Ezadi bin Ismail
Thaqif Asjad bin Baharin
Nuraisyah binti Muhammad Zamzam

REKABENTUK GRAFIK

Hairulnizam bin Abdul Hamid
Mohammad Hisyam bin Wahab
Norsuziyana binti Abdul Rashid

CETAKAN DAN EDARAN

Mohd Esham bin Husain
Mazlan bin Omar
Zahurin binti Zakaria



SEMINAR AMALAN BAIK
PENGURUSAN & AKADEMIK
KOLEJ KOMUNITI NEGERI PAHANG

KETUA PANEL

Ts. DR. TUTY ASMAWATY BINTI ABD KADIR

PANEL 1

DR. MOHAMMAD RIDHWAN BIN NORDIN

PANEL 2

DR. NUR AZZIMAH BINTI ZAMRI

PANEL 3

Ts. SITI NORMAZIAH BINTI IHSAN

PANEL 4

Ts. DR. NURZETY AQTAR AHMAD AZUAN

PANEL 5

DR. RINA FAKHIZAN BINTI MOHD SUKRI



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Salam Sejahtera

Setinggi-tinggi syukur ke hadrat Allah SWT kerana dengan izin-Nya, e-Prosiding Seminar Amalan Baik Pengurusan & Akademik Kolej Komuniti Negeri Pahang berjaya diterbitkan.

E-Prosiding ini diterbitkan sebagai platform kepada Pegawai Pendidikan Pengajian Tinggi di Kolej Komuniti untuk berkongsi idea dan pengalaman mengenai amalan baik yang dipraktikkan di institusi masing-masing. Perkongsian amalan baik ini boleh dijadikan contoh agar perjalanan pengurusan dan akademik di Kolej Komuniti Negeri Pahang khususnya, lebih sistematik dan terampil.

Seminar Amalan Baik Pengurusan & Akademik ini dilaksanakan julung kalinya pada tahun ini, menawarkan pelbagai kertas penulisan yang menghuraikan idea, pengetahuan, kemahiran, amalan baik dan kepakaran dalam pengurusan dan akademik di Kolej Komuniti masing-masing. Seminar Amalan Baik Pengurusan & Akademik ini juga dianjurkan bagi mendapatkan maklum balas daripada pakar serta mendokumentasi input amalan baik, kajian tindakan dan perkongsian ilmu berkaitan sebagai rujukan penanda aras ke arah kelestarian dalam pengurusan dan akademik yang lebih efisien.

Syabas dan tahniah diucapkan di atas 36 penyertaan kertas penulisan dalam e-prosiding ini serta ucapan tahniah kepada semua peserta yang telah berjaya membentangkan amalan baik di institusi mereka dalam seminar ini. Saya juga ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada jawatankuasa terlibat di atas usaha menyediakan e-Prosiding ini.

Akhir kata, semoga penerbitan ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh semua penulis, ahli akademik dan institusi. Sekian, terima kasih.

Mohammad Azwan Bin Ja'afar, AMP
Pengarah
Kolej Komuniti Pekan



PENGENALAN DAN OBJEKTIF

Penerbitan e-Prosiding Seminar Amalan Baik Pengurusan dan Akademik Kolej Komuniti Negeri Pahang bertujuan memberikan platform kepada Pegawai Perkhidmatan Pendidikan Tinggi untuk berkongsi idea dan pengalaman bagi amalan baik yang dipraktikkan di institusi masing-masing. Perkongsian amalan baik ini adalah salah satu cara untuk percambahan idea dan amalan yang boleh digunapakai di institusi Kolej Komuniti yang lain. Bagi penerbitan kali ini, seramai 96 orang penulis telah menghasilkan 36 kertas penulisan bertemakan amalan baik bagi kategori pengurusan dan akademik yang telah diamalkan di Kolej Komuniti seluruh Pahang.

Perkongsian amalan baik ini adalah usaha menyebarkan kaedah pengurusan dan akademik yang lestari dan bermanfaat kepada institusi. Kejayaan sesebuah institusi banyak bergantung kepada sejauh mana usaha pihak pengurusan dan akademik melaksanakan tanggungjawab mereka. Penerbitan amalan baik ini juga boleh menjadi pusat rujukan silang kepada Kolej Komuniti lain yang terlibat bagi melaksanakan inisiatif amalan baik yang bersesuaian dengan insititusi masing-masing.

Penerbitan e-prosiding ini mempunyai objektif berikut:

- i. Menggalakkan amalan berkongsi idea, pengetahuan, kemahiran, amalan baik dan kepakaran dalam pengurusan dan akademik institusi.
- ii. Mendapatkan maklum balas bagi menambah baik amalan prosedur pengurusan dan akademik di institusi.
- iii. Mendokumentasi input amalan baik, kajian tindakan dan perkongsian ilmu berkaitan sebagai rujukan penanda aras ke arah kelestarian dalam pengurusan dan akademik yang lebih efisien.

Pelbagai inisiatif amalan baik telah dilaksanakan oleh kakitangan sebagai pemudah cara kepada pelbagai permasalahan dan isu di institusi dari segi pengurusan dan akademik. Inisiatif amalan baik tersebut seharusnya dibudayakan di insitusi sebagai pemangkin kejayaan. Tahniah dan syabas kepada semua jawatankuasa sidang redaksi e-prosiding ini. Diharapkan usaha ini dapat diteruskan pada masa hadapan.

KLUSTER

PENGURUSAN

KOLEJ KOMUNITI NEGERI PAHANG

Pembelajaran Berasaskan Projek: Penggunaan Barang Kitar Semula Sebagai Bahan Atau Sumber Daya Untuk Projek Pembelajaran Bagi Subjek Pengenalan Kepada Seni & Rekabentuk (*Introduction To Art & Design*).

Ts. Meor Saifulah Lulaed Meyor Samsudin¹,
Rifky Alfazirah Zulkyflee²

¹Ts. Meor Saifulah Lulaed Bin Meyor Samsudin, Politeknik Muadzam Shah,
meorlulaed@pms.edu.my

²Rifky Alfazirah Binti Zulkyflee, Politeknik Muadzam Shah,
rifky@pms.edu.my

Abstrak:

Projek berasaskan pembelajaran telah dibangunkan bertujuan sebagai bahan bantu belajar bagi tenaga pengajar di Jabatan Rekabentuk dan Komunikasi Visual, Politeknik Muadzam Shah (PMS). Projek ini juga dibangunkan oleh tenaga pengajar PMS bertujuan untuk memudahkan sesi penyampaian ilmu yang berkaitan dengan silibus bagi subjek Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk (*Introduction to Art & Design*). Penelitian ini bagi mengkaji penggunaan barang kitar semula sebagai pendekatan inovatif dalam konteks pembelajaran dan pengajaran bagi subjek Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk (*Introduction to Art & Design*). Tujuan penyelidikan ini adalah untuk meneroka potensi barangan kitar semula dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran pelajar untuk meluaskan pemahaman mereka tentang alam sekitar dan pengurusan sisa, serta menggalakkan kreativiti dan tanggungjawab sosial. Kaedah kajian yang digunakan ialah pengumpulan data melalui kajian literatur dan pemerhatian terhadap pelaksanaan amalan penggunaan bahan kitar semula dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan barang kitar semula dalam pembelajaran dan pengajaran memiliki pelbagai manfaat. Hal ini mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan pengalaman langsung bagi siswa dalam melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Selain itu barang kitar semula dapat merangsangkan kreativiti siswa dan memungkinkan juga mereka untuk menciptakan solusi yang lebih inovatif dengan memanfaatkan sumber daya yang sudah ada bagi mereka menghasilkan projek bagi Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk (*Introduction to Art & Design*).

Kata Kunci: Subjek Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk (*Introduction to Art & Design*), Pembelajaran Berasaskan Projek, Barang Kitar Semula

1.0 Latar Belakang/Tujuan

Politeknik Muadzam Shah (PMS) merupakan salah satu institusi pengajian tinggi yang terletak di bandar Muadzam Shah, Pahang. Politeknik ini telah mula beroperasi sejak tahun 2003 dan ianya terdiri daripada 5 jabatan pengajian induk iaitu Jabatan Kejuruteraan Mekanikal, Jabatan Teknologi Maklumat & Komunikasi, Jabatan Pelancongan & Hospitaliti, Jabatan Rekabentuk & Komunikasi Visual dan Jabatan Perdagangan. Jabatan Rekabentuk & Komunikasi Visual PMS, merupakan salah satu Jabatan yang sangat komited dalam mewujudkan persekitaran pembelajaran yang efektif kepada pelajar. Ini adalah bertujuan, agar pelajar-pelajar dapat mempelajari ilmu pengetahuan secara berkesan berdasarkan silibus yang telah ditetapkan oleh Jabatan Pengajian Politeknik Dan Kolej Komuniti, Kementerian Pendidikan Malaysia.



Pelbagai usaha telah dilaksanakan oleh Jabatan Rekabentuk dan Komunikasi Visual PMS bagi memastikan tenaga pengajar dapat membentuk suasana pembelajaran yang menarik kepada pelajar. Tidak terhad kepada suasana pembelajaran yang menarik, tetapi tenaga-tenaga pengajar Jabatan Rekabentuk dan Komunikasi Visual PMS juga sangat berkomitmen menghasilkan kaedah pembelajaran yang berkesan bagi memastikan setiap pelajar dapat memahami isi kandungan silibus dengan baik. Salah satu usaha yang dilaksanakan adalah seperti menghasilkan alat-alat bantu mengajar yang memfokuskan kepada pengajaran secara praktikal. Langkah ini adalah bagi memastikan pelajar dapat memahami secara realitinya sesuatu proses atau prosedur kerja berkaitan topik yang diajarkan yang tidak semata-mata hanya merujuk kepada teori yang tercatat di dalam modul atau buku.

Pembelajaran seni dan reka bentuk ialah proses kreatif yang menggalakkan ekspresi diri, pemikiran inovatif, dan pembangunan kemahiran visual. Dalam konteks ini, penggunaan barangan kitar semula telah menjadi pendekatan yang semakin popular dalam mengintegrasikan konsep mampan dan pengurusan sisa dalam kajian seni dan reka bentuk. Penggunaan barangan kitar semula dalam proses pembelajaran dan pengajaran subjek Seni Lukis & Seni Reka melibatkan penggunaan semula atau penggunaan semula bahan yang tidak lagi digunakan atau dianggap bahan buangan sebagai sumber kreatif. Dalam kes ini, barangan seperti kadbod terpakai, kertas buangan, botol plastik, kain terpakai, dan pelbagai lagi boleh dijadikan bahan seni atau reka bentuk yang menarik.

“Seni adalah medium penghubung antara manusia sejagat dan juga antara manusia dengan Pencipta dan alam.” (Intan Rafiza, Kurator Balai Seni Visual Negara 2012). Matlamat pendekatan ini adalah untuk menyediakan pengalaman pembelajaran berpusatkan pelajar, membangunkan kreativiti mereka, dan menyedarkan mereka tentang kepentingan penggunaan bahan kitar semula dan pengurusan sisa dalam amalan seni dan reka bentuk. Melalui penggunaan barangan kitar semula, pelajar boleh membangunkan pemahaman tentang kitar semula, pengurangan sisa, dan bagaimana tindakan kecil mereka boleh memberi kesan positif kepada alam sekitar. Selain itu, pengenalan penggunaan item kitar semula dalam pembelajaran Seni & Reka Bentuk juga melibatkan pemahaman tentang had dan keselamatan penggunaan semula barang terbuang. Peraturan keselamatan dan sanitasi mesti dipatuhi supaya pelajar boleh bekerja dengan bahan yang selamat dan tidak berbahaya.

Dengan penerokaan faedah dan cabaran menggunakan bahan kitar semula dalam pembelajaran Seni & Reka Bentuk dapat menjadikannya contoh amalan yang berjaya, kaedah pengajaran yang berkesan, dan juga kesan pendekatan ini terhadap pelajar. Melalui penulisan kajian ini, diharapkan ianya akan mendapat gambaran yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan barangan kitar semula boleh diaplikasikan dalam konteks pembelajaran Seni & Reka Bentuk, dan bagaimana ini boleh mempengaruhi pengalaman pembelajaran pelajar dan kesedaran mereka terhadap isu lestari.



1.1 Kajian Literatur

Pendidikan seni dan rekabentuk semakin menekankan kepada pendekatan pembelajaran berasaskan projek sebagai satu cara untuk meningkatkan penglibatan pelajar dan memupuk kreativiti. Dalam konteks subjek Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk (*Introduction to Art & Design*), penggunaan barang kitar semula menjadi satu aspek penting dalam merancang dan melaksanakan projek pembelajaran. Literatur menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan projek memainkan peranan penting dalam mengembangkan keterampilan seni dan reka bentuk pelajar. Konsep ini menekankan pengajaran melalui projek praktikal yang memberikan peluang kepada pelajar untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran mereka dalam konteks sebenar. Berikut adalah contoh seniman-seniman Malaysia dan luar negara yang menghasilkan karya menggunakan barangan kitar semula dalam kajian literatur:



Rajah 1: Fuen Chin, 1979, Sungai Petani Kedah, Malaysia.: Lamella V, Acrylic, Up-cycled yarns, acrylics, chinese ink on canvas, 40.5cm x 40.5cm, 2020.

Fuen Chin dilahirkan pada 1979 ialah seorang artis yang dibesarkan di negeri Kedah, Malaysia. Seninya mengambil inspirasi daripada hortikultur yang merupakan refleksi nostalgia zaman kanak-kanaknya. Kedua-dua arwah datuk dan neneknya adalah Cina dari Selatan China dengan latar belakang dalam herba dan perubatan Cina, menjalankan sebuah kedai herba kecil. Di situlah Fuen belajar kepentingan herba Cina dan cerita di sekeliling mereka.

Karya abstrak bertajuk Lamella V ini membesar-besarkan kelopak yang telah berubah bentuk di bawah kanta mikroskopik. Ini adalah salah satu lukisan media campuran dalam projek Hypermorph Garden 2.0, disokong oleh CENDANA Malaysia. Projek ini menggalakkan kerjasama antara bahan bukan tradisional dan bahan tradisional dalam lukisan media campuran. Beliau memulakan projek ini dengan mengitar semula sisa fabrik dan hujung benang dari tapak pelupusan kain kolektif di China dan India, untuk mencipta media baharu untuk lukisan.





Rajah 2: *Jasna Barisic, 1965, Split, Croatia. Lemon Tree, Mixed Media, Acrylic and recycled paper on wood panel, 65cm x 35cm, 2021.*

Jasna Barisic ialah artis seni halus visual Croatia yang dilahirkan pada 1965, di Split dengan studionya di Zadar. Alam semula jadi adalah sumber idea terbesar dan inspirasi abadi untuknya sebagai seorang pelukis yang secara intuitif merasakan keseluruhannya, serta hubungan yang tidak dapat dipisahkan antara seorang lelaki dan persekitarannya, iaitu alam semula jadi yang mengelilinginya.

Karya arca bertajuk *Lemon Tree* ini adalah sebahagian daripada kitaran Metamorfosis Alam. Jasna Barisic mencipta lukisan ini dengan memodelkan dan membina struktur berbentuk bulat dengan teliti daripada bahan terbuang - kertas. Mula-mula saya mengitar semulanya, daripada menggunakan teknik *papier mache* dan gamkannya pada panel kayu.



Rajah 3: *Leticia de Prado, 1961, Estepona, Sepanyol. Fish, Oil Paint, Oil infused with rhinestones, mirrors, and silk on canvas, 200cm x 150cm, 2020.*

Leticia de Prado ialah artis Sepanyol dilahirkan pada tahun 1961 yang gemar mencipta seni daripada barangan terpakai setiap hari dan kebanyakannya dilupuskan, menjadikan mereka kembali berkilauan dan glamor. Dia terkenal dengan karya seni monumental kolaj kitar semula yang luar biasa pada pelet kayu kargo yang dibuang dengan pelbagai media berbeza termasuk dahan pokok kering, bar keluli dan apa sahaja yang dia boleh temui kebanyakannya di dalam sampah mengubahnya menjadi oeuvres d'art glamor mewah yang luar biasa.



Dia juga seorang pelukis yang berbakat, lukisan kolajnya yang rumit dengan rhinestones, enamel dan akrilik berwarna-warni di atas kanvas yang dihias dengan manik dan batu yang berkilauan, cermin pecah, pin keselamatan untuk menyebut hanya beberapa perkara yang dia boleh gunakan untuk memberi inspirasi kepadanya untuk mencipta ini. karya yang unik. Potretnya direalisasikan dengan unsur berkilauan dan luar biasa yang berbeza memberikan mereka dimensi baharu dan rasa istimewa keanggunan bercahaya.

2.0 Rasional/Justifikasi Amalan Baik

Hasil pembelajaran berasaskan projek menggunakan item kitar semula sebagai bahan atau sumber untuk projek pembelajaran dalam mata pelajaran Pengenalan kepada Seni & Reka Bentuk boleh merangkumi beberapa aspek positif. Antaranya adalah pemahaman prinsip kreatif di mana pelajar boleh membangunkan pemahaman yang lebih baik tentang prinsip reka bentuk dan seni melalui aplikasi praktikal dalam projek mereka dengan barangan kitar semula. Mereka juga boleh belajar cara menggunakan bahan yang mereka mungkin tidak terfikir sebelum ini untuk mencipta karya seni yang inovatif. Walau bagaimanapun sebelum melangkah kepada proses pembelajaran berasaskan projek, pengetahuan pelajar kepada asas seni dan rekabentuk amat penting dimana di situ kita akan menilai tahap pengetahuan pelajar dalam pemahaman penghasilan sesuatu karya. Pelajar perlu menguasai asas-asas penting iaitu Elemen dan Prinsip Seni dan Rekabentuk dimana pada awalan pembelajaran dalam kuliah pelajar perlu menguasai asas-asas ini terlebih dahulu.

Sebahagian dari fungsi seni ialah untuk membantu perkembangan kesedaran manusia, membantu dalam memajukan sistem sosial (G. Plekhanov, 2006). Kesedaran alam sekitar membolehkan pelajar meningkatkan kesedaran mereka tentang kesan alam sekitar dan kepentingan kitar semula melalui penggunaan barangan kitar semula. Projek seperti ini boleh membantu mengajar tanggungjawab sosial dan alam sekitar melalui amalan mampan. Selain itu, pelajar dapat melontarkan kreativiti dan inovasi dengan menggunakan barangan kitar semula yang boleh merangsang kreativiti pelajar dengan memaksa mereka berfikir di luar kotak dan mencari penyelesaian unik untuk projek mereka. Pelajar juga boleh membangunkan kemahiran teknikal dalam manipulasi dan transformasi bahan kitar semula kepada karya seni dengan baik serta mempelajari teknik tertentu yang berkaitan dengan reka bentuk dan seni menggunakan bahan ini.

Pendekatan ini bukan sahaja membolehkan pelajar mempelajari prinsip seni dan reka bentuk, tetapi juga mengajar mereka tentang tanggungjawab sosial dan alam sekitar, dan merangsang kreativiti mereka melalui penggunaan sumber sedia ada.



3.0 Metodologi / Kaedah Penghasilan

Kaedah penghasilan pembelajaran berasaskan projek menggunakan bahan kitar semula dalam subjek Pengenalan Kepada Seni & Rekabentuk akan melibatkan beberapa siri langkah yang sistematik dan kreatif untuk mencipta pengalaman pembelajaran yang mencukupi. Pertama, kenal pasti dan pilih bahan kitar semula yang relevan dan pelbagai, dengan mengambil kira ketersediaan, kebolehcapaian dan kesan alam sekitar. Seterusnya, mereka bentuk projek seni yang menggalakkan pelajar berfikir secara kreatif dan menggunakan prinsip reka bentuk, sambil memastikan perkaitan dengan kurikulum. Pada peringkat ini, penggubalan objektif pembelajaran yang jelas dan khusus akan membimbing pembangunan projek.

Beberapa cara untuk menjana pembelajaran berasaskan projek menggunakan barangan kitar semula dalam mata pelajaran Pengenalan kepada Seni & Reka Bentuk boleh dilaksanakan melalui langkah-langkah berikut:

3.1 Menenal Pasti Masalah

- a) Kajian ini melibatkan analisis literatur, pemerhatian bilik kuliah, temu bual dengan pengajar, dan pemantauan projek pembelajaran.
- b) Menenal pasti beberapa masalah yang boleh timbul, seperti sumber kitar semula yang terhad, tahap kemahiran pelajar dalam memanipulasi kitar semula, dan cabaran logistik dalam mengumpul dan menyediakan bahan kitar semula.

3.2 Pemilihan Idea dan Reka Bentuk Karya

Proses pemilihan idea dibuat dengan memilih salah satu daripada pilihan-pilihan idea yang sedia ada dengan mengambil kira kelebihan dan kelemahan bagi setiap lakaran idea, serta perlu menekankan nilai-nilai artistik dan estetik pada rekabentuk projek karya sama ada karya berbentuk 2D ataupun 3D.

3.3 Proses Lakaran Idea dan Reka Bentuk Karya

Lakaran idea dibuat melalui proses *ideation sketch*, *development sketch* dan detail sketch. Penyelidikan ini juga membincangkan proses melakar idea dan mereka bentuk karya bagi pembelajaran berasaskan projek dengan memberi penekanan kepada penggunaan barangan kitar semula dalam subjek Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk melalui rujukan yang dibuat daripada seniman-seniman yang menghasilkan karya-karya yang menggunakan bahan kitar semula.

3.4 Perancangan Reka Bentuk Hiasan dan Proses Kerja

- a) Perancangan reka bentuk karya juga perlu meliputi segala aspek dari segi perkembangan idea dan juga konsep awal sehingga proses akhir dijalankan.
- b) Melibatkan proses perkembangan (*development*) idea, kos pembuatan, pemilihan bahan-bahan kitar semula yang bersesuaian dan pengurusan masa.

3.5 Proses Pembangunan dan Penghasilan Reka Bentuk Karya

Proses perkembangan idea reka bentuk hiasan adalah idea akhir dalam rekaan karya yang telah dipersetujui setelah lakaran idea akhir dibuat, yang kemudiannya dihasil dan dibangunkan dengan menggunakan bahan-bahan kitar semula yang dipilih dengan mengikuti langkah-langkah proses yang telah dirancangkan.



3.6 Bahan yang digunakan

- a) Bahan kitar semula dipilih dengan teliti berdasarkan kaitan dengan kurikulum seni, ketersediaan dan potensi kreatif yang berpotensi.
- b) Keterlibatan pemilihan bahan antaranya seperti kertas terpakai, kotak-kotak, botol plastik terpakai, dan kayu terbuang, memberi peluang kepada pelajar untuk mencipta karya seni yang unik dan bermakna.



Rajah 8: Antara contoh bahan-bahan kitar semula yang digunakan dalam pembentukan karya-karya berasaskan projek.

4.0 Peranan Calon

Pembelajaran berasaskan projek yang melibatkan penggunaan barang kitar semula dalam subjek Pengenalan kepada Seni & Rekabentuk membawa kepada peranan khusus yang perlu dimainkan. Calon diharapkan memainkan peranan aktif dan berkekrativiti dalam setiap fasa projek, serta memahami impak sosial dan alam sekitar yang mungkin timbul dari hasil karya seni. Antara peranan-peranan calon dalam penglibatan pembelajaran berasaskan projek bagi penggunaan bahan kitar semula:

Keterlibatan Aktif dalam Perancangan Projek
<ul style="list-style-type: none"> ● Calon terlibat secara aktif dalam perancangan projek, termasuk pemilihan dan penyelidikan barangan kitar semula yang sesuai untuk tujuan seni dan reka bentuk.
Kreativiti dalam Menggunakan Barangan Kitar Semula
<ul style="list-style-type: none"> ● Calon dikehendaki mengajar atau menyampaikan ilmu berkenaan kreativiti pelajar dalam mengadaptasi dan memanfaatkan barangan kitar semula sebagai bahan utama karya seni.
Kemahiran Pengerjaan dan Teknik
<ul style="list-style-type: none"> ● Calon perlu menunjukkan cara kemahiran yang baik dalam teknikal menggunakan bahan kitar semula, menunjukkan kecekapan dalam memproses bahan ini untuk mencapai hasil yang diinginkan kepada pelajar.
Kesedaran Terhadap Kelestarian dan Tanggungjawab Sosial



<ul style="list-style-type: none"> • Calon mengharapkan pelajar dapat memahami kesan penggunaan barangan kitar semula terhadap alam sekitar dan masyarakat.
Kolaborasi dan Komunikasi
<ul style="list-style-type: none"> • Calon perlu menjalin kerjasama dan berkomunikasi dengan agensi-agensi luar seperti SWCorp dan Alam Flora dalam semua peringkat projek.
Penyelidikan dan Penulisan
<ul style="list-style-type: none"> • Pengarang dalam penghasilan penyelidikan ini. • Bertindak sebagai Ketua Program bagi program Diploma Teknologi Media Cetak (DMC), pensyarah, mentor penasihat dan pengkarya seni.

5.0 Impak/Keberkesanan Amalan Baik

Amalan baik menggunakan barangan kitar semula dalam pembelajaran berasaskan projek bagi mata pelajaran Pengenalan kepada Seni & Reka Bentuk (Introduction to Art & Design) boleh memberikan pelbagai impak kepada pelajar, pengajaran dan persekitaran pembelajaran. Berikut adalah beberapa aspek amalan baik dan kesan yang mungkin dicapai:

Rangsangan Kreativiti dan Kebebasan Berkarya
<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan barangan kitar semula membuka peluang kepada pelajar untuk mengasah kreativiti dan mengekspresikan diri secara bebas. • Pelajar boleh mencipta karya seni yang unik dan bermakna, meluaskan sempadan pemikiran kreatif mereka.
Pengajaran Kontekstual dan Berkaitan
<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan barangan kitar semula menyediakan konteks yang relevan dan merangsang minat pelajar
Pembangunan Kesedaran Kelestarian
<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar belajar menghargai nilai bahan yang boleh digunakan semula dan bagaimana mereka dapat menyumbang kepada amalan kelestarian.
Kolaborasi dan Komunikasi
<ul style="list-style-type: none"> • Projek ini merangsang kerjasama dan komunikasi di antara agensi-agensi luar seperti SWCorp dan Alam Flora • Pelajar belajar untuk berkolaborasi, berkongsi idea, dan bekerjasama dalam mencapai matlamat projek.
Peningkatan Motivasi dan Penglibatan Pelajar
<ul style="list-style-type: none"> • Projek ini menyediakan skop untuk penglibatan dan motivasi yang lebih tinggi dalam kalangan pelajar melalui penglibatan mereka dalam penghasilan hasil karya yang sebenar.
Pendedahan kepada Budaya Pembuangan yang Berkesan
<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar menjadi lebih peka terhadap isu pelupusan dan kepentingan mengurangkan bahan buangan.
Pembentukan Penilaian Holistik
<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian holistik memberi peluang kepada pelajar untuk menunjukkan kecekapan dan pemahaman keseluruhan mereka.
Pameran Awam dan Karya Pilihan
<ul style="list-style-type: none"> • Pelajar boleh mengetengahkan karya seni mereka yang melibatkan barangan kitar semula melalui pameran awam.

Amalan baik menggunakan barangan kitar semula dalam pembelajaran berasaskan projek bukan sahaja meningkatkan kreativiti



pelajar tetapi juga membentuk sikap kelestarian dan kesedaran tentang isu global. Projek ini merupakan langkah yang berkesan dalam melibatkan pelajar secara holistik dalam pengajian seni dan reka bentuk.

6.0 Kesimpulan

Proses pembelajaran ini telah memberikan peluang kepada pelajar untuk memahami konsep kitar semula dan kesannya terhadap alam sekitar. Mereka telah belajar mengenai kepentingan mengurangkan pembaziran dan memberikan peluang kedua kepada bahan-bahan yang sebelumnya dianggap sebagai sisa. Melalui projek ini, pelajar telah dapat mengintegrasikan prinsip seni dan reka bentuk menggunakan barangan kitar semula. Mereka belajar untuk melihat potensi artistik dalam objek yang biasanya akan diabaikan atau dibuang. Pelajar juga diberi peluang untuk mengembangkan kreativiti mereka dengan mencipta karya seni atau rekaan menggunakan bahan kitar semula. Malah ianya merangsang pemikiran kritis dan inovatif dalam konteks seni dan reka bentuk. Selain itu, Kesedaran tentang kesan alam sekitar telah ditekankan dalam pelajaran di mana pelajar juga belajar tentang tanggungjawab mereka sebagai pengguna dan pencipta seni ke arah memelihara alam semula jadi. Kesimpulan hasil penelitian ini dapat menyediakan platform holistik untuk pelajar memahami hubungan antara seni, reka bentuk, dan tanggungjawab sosial dan alam sekitar. Projek berasaskan kitar semula ini bukan sahaja memupuk kemahiran artistik, tetapi juga membentuk individu yang peka terhadap isu kelestarian dan bertanggungjawab dalam penciptaan mereka.

7.0 Bukti Pelaksanaan Amalan Baik

Penulisan ini bertujuan untuk menyelidiki, menganalisis dan mempersembahkan amalan baik dalam pengajaran dan pembelajaran dalam konteks pendidikan. Pengenalan membincangkan kepentingan membangunkan pendekatan pengajaran yang berkesan dan inovatif, dan menyerlahkan keperluan untuk memahami pelbagai aspek pembelajaran yang memperkayakan pengalaman pelajar. Penyelidikan telah dijalankan untuk mengenal pasti elemen utama amalan pengajaran dan pembelajaran yang baik dan menilai kesan positifnya terhadap pencapaian pembelajaran dan perkembangan pelajar.

Melalui pelaksanaan amalan baik ini, ianya terbukti dengan cara implementasikan bahan buangan kitar semula sebagai sumber penghasilan seni kreatif dapat memberikan rangsangan dan motivasi kepada pelajar dalam memperkasakan kelestarian alam sekitar melalui proses pengajaran dan pembelajaran. Dengan memberikan pendedahan kepada pelajar tentang cara berfikir secara kreatif dan inovatif dalam penghasilan karya serta mengetengahkan karya-karya yang berpotensi dalam melibatkan pelajar untuk aktif berpameran dan memasuki pertandingan antara salah satu impak yang positif yang seharusnya ditekankan seperti yang tertera pada lampiran.



Penyelidikan ini juga menerangkan bukti amalan baik dalam konteks pengajaran dan pembelajaran di institusi pendidikan. Pengenalan membincangkan asas falsafah dan dasar pendidikan yang menjadi asas untuk melaksanakan amalan pembelajaran terbaik. Fokus utama penulisan ini adalah untuk memberikan bukti yang bersesuaian berhubung strategi, kaedah dan pendekatan yang telah terbukti berkesan dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran dan perkembangan holistik pelajar.

8.0 Rujukan

- Badrolhisham Mohamad Tahir, Tan Sei Hon, Karna Mustaqim, (2010), *Young Malaysian Artist: New Object(ion)*, published by Petronas.
- Bullock, M. 2012. Trash as history/memory. In C. Zimring & W. Rathje (Eds.), *Encyclopedia of consumption and waste: The social science of garbage* (Vol. 2, pp. 934–935). SAGE Publications.
- Duane Preble, Sarah Preble, Patrick Frank, (2002), *ARTFORMS an Introduction to the Visual Arts Seven Editions*, published by Prentice Hall.
- Hans Werner Holzwarth, (2007), *ART NOW VOL 3. A cutting-edge selection of today's most exciting artists*, published by Taschen.
- Herman, L. E. 1998. *Trashformations: recycled materials in contemporary amer-ican art and design*. Whatcom Museum of History and Art.
- Jalaini Abu Hassan, Ruslan Abdul Rahim, Ramlan Abdullah, (2016). *The Practitioners*, UiTM Art & Design Sdn., Bhd. Segaris Art Centre, Percetakan Okid Sdn. Bhd.
- Kuongshun. (2023). sz-kuongshun.com. Dimuat turun pada 9 Ogos 2023, daripada <https://my.sz-kuongshun.com/info/the-art-and-science-of-being-an-arduino-learn-87356854.html>
- Intan Rafiza, (2012). *Kuasa, Harapan dan Tanah*, Published by National Art Gallery.
- Plekhanov, G. 1957. *Seni dan Kehidupan Sosial*. Terjemahan oleh Samanjaya. 2006. Bandung: Ultimuz



9.0 Lampiran



Rajah 9: Poster/Flyers pertandingan kesenian bahan kitar semula dianjurkan oleh SWCorp, Malaysia.



Rajah 10: Karya-karya pelajar berasaskan projek menggunakan bahan kitar semula



Rajah 11: Karya-karya pelajar yang berasaskan projek menggunakan bahan kitar semula



Rajah 12: Pameran dan penjurian bagi pertandingan Waste to Art anjuran SWCorp.



Spike

KOLEJ KOMUNITI PEKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI
Jalan Pekan-Kuantan,
Peramu Jaya,
26600 Pekan,
Pahang Darul Makmur.

 09-426 4000  09-426 4141

e ISBN 978-967-12859-9-2



KolejKomunitiPekan