



**KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA**

**KURIKULUM STANDARD KELAS PERALIHAN**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**





**KURIKULUM STANDARD KELAS PERALIHAN**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

**Bahagian Pembangunan Kurikulum  
APRIL 2018**

Terbitan 2018

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

## KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan.....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan.....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Fokus.....	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	5
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	9
Elemen Merentas Kurikulum.....	11
Pentaksiran Bilik Darjah.....	14
Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSKP Pendidikan Seni Visual .....	16
Organisasi Kandungan.....	21
<b>Bidang</b>	
Seni Halus.....	23
Reka Bentuk.....	39
Seni Kraf.....	43
Komunikasi Visual.....	47
Glosari.....	51
Panel Penggubal .....	54
Penghargaan .....	55





## **RUKUN NEGARA**

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:  
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;  
Memelihara satu cara hidup demokratik;  
Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara  
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;  
Menjamin satu cara hidup yang liberal terhadap tradisi-tradisi  
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;  
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan  
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan atas prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN  
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA  
KELUHURAN PERLEMBAGAAN  
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG  
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

## **FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)



## DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

### 3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan. Menurut Akta Pendidikan 1996 (Akta 550), "...'kelas peralihan' ertinya kelas di sekolah menengah yang menyediakan ajaran selama satu tahun untuk murid daripada sekolah rendah yang menggunakan bahasa selain daripada bahasa kebangsaan sebagai bahasa pengantar sebelum bermulanya pendidikan menengah rendah."

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997

[PU(A)531/97.]



## **KATA PENGANTAR**

Kurikulum Standard Kelas Peralihan (KSKP) dilaksanakan mulai tahun 2019 menggantikan Kurikulum Kelas Peralihan (Semakan 2003) yang mula dilaksanakan pada tahun 2003. KSKP digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di Kelas Peralihan selari dengan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa dijemakan dalam KSKP menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) bagi semua mata pelajaran.

Penggubalan KSKP mengambil kira kerangka KSSM. KSKP memfokuskan kepada kemahiran berbahasa iaitu kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. KSKP dilaksanakan melalui aktiviti dan komunikasi yang menyeronokkan dan merangsang pembelajaran untuk mempertingkatkan serta memperkukuh penguasaan bahasa Melayu. KSKP juga mengambil kira elemen memupuk nilai perpaduan dan keharmonian kaum supaya murid mengenal, menghormati dan menerima kelainan serta perbezaan individu.

KSKP juga mengintegrasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang bersesuaian dengan keupayaan dan pencapaian murid. Penerapan elemen KBAT dapat merangsang keupayaan berbahasa secara optimum dan berkesan selari dengan keperluan Kemahiran Abad ke-21 yang seterusnya

melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Kejayaan pelaksanaan KSKP memerlukan komitmen yang jitu daripada guru dalam mempelbagaikan pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) seperti inkuiri, modular, pembelajaran berasaskan projek dan pembelajaran kontekstual untuk memastikan murid menguasai kemahiran berbahasa dan memperkukuh kemahiran abad ke-21 dalam kalangan mereka

Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KSKP. Semoga pelaksanaan KSKP akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

### **SHAZALI BIN AHMAD**

Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum



## PENDAHULUAN

KSKP Pendidikan Seni Visual (PSV) digubal untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, emosi, rohani dan jasmani selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. KSKP PSV bertujuan memperkukuhkan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam disiplin seni visual yang diperoleh di peringkat sekolah rendah sebagai persediaan melalui pembelajaran seterusnya di peringkat sekolah menengah. KSKP PSV memberikan pengalaman berharga kepada murid untuk meneroka dan membangunkan potensi diri serta membina kemahiran generik dan sosial melalui pelbagai aktiviti seni visual yang boleh dilaksanakan secara kreatif dan inovatif.

Selaras dengan usaha mentransformasi pendidikan kebangsaan, KSKP PSV diorganisasi semula agar lebih seimbang dan komprehensif bagi memperkasakan domain kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam aspek seni visual. Kurikulum ini digubal berasaskan empat bidang standard pembelajaran iaitu Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual dengan memberi penekanan terhadap empat komponen Standard Kandungan iaitu Persepsi Seni, Eklorasi Seni, Ekspresi Seni dan Apresiasi Seni. Bagi memperkukuhkan pemahaman dan penguasaan bidang-bidang ini, Bahasa Seni

Visual didedahkan sebagai asas kepada pengetahuan dan kemahiran disiplin seni visual.

Penerapan elemen KBAT yang dinyatakan dalam cadangan aktiviti membolehkan murid mencabar keupayaan pemikiran diri supaya menjadi insan yang menghayati dan menghargai karya seni. Aktiviti yang dicadangkan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) KSKP PSV boleh dilaksanakan mengikut keperluan atau kesesuaian tahap keupayaan murid. Cadangan aktiviti juga boleh diubahsuai oleh guru dalam merencana aktiviti PdP bagi menjadikan KSKP PSV lebih menarik dan bermakna selaras dengan amalan kelas abad ke-21.

KSKP PSV ini ditaksir melalui Pentaksiran Sekolah berdasarkan tahap penguasaan mengikut bidang tertentu. Tahap penguasaan perlu ditentukan bagi memberi satu nilai tahap penguasaan murid di akhir sesi pembelajaran. Melalui kaedah PdP, semua aspek proses pembelajaran ditaksir secara holistik yang merangkumi domain kognitif, afektif dan psikomotor.

Disiplin ini merupakan wadah penting bagi memperkembangkan aspek estetika dalam diri murid sebagai nilai tambah yang boleh digunakan dalam menghadapi keperluan serta cabaran di abad ke-21.

**MATLAMAT**

KSKP PSV peringkat sekolah menengah adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran seni visual dengan ketrampilan berbahasa serta boleh berkomunikasi bagi membangunkan potensi diri, nilai dan hubungan sosial dalam kehidupan seharian.

**OBJEKTIF**

KSKP PSV bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

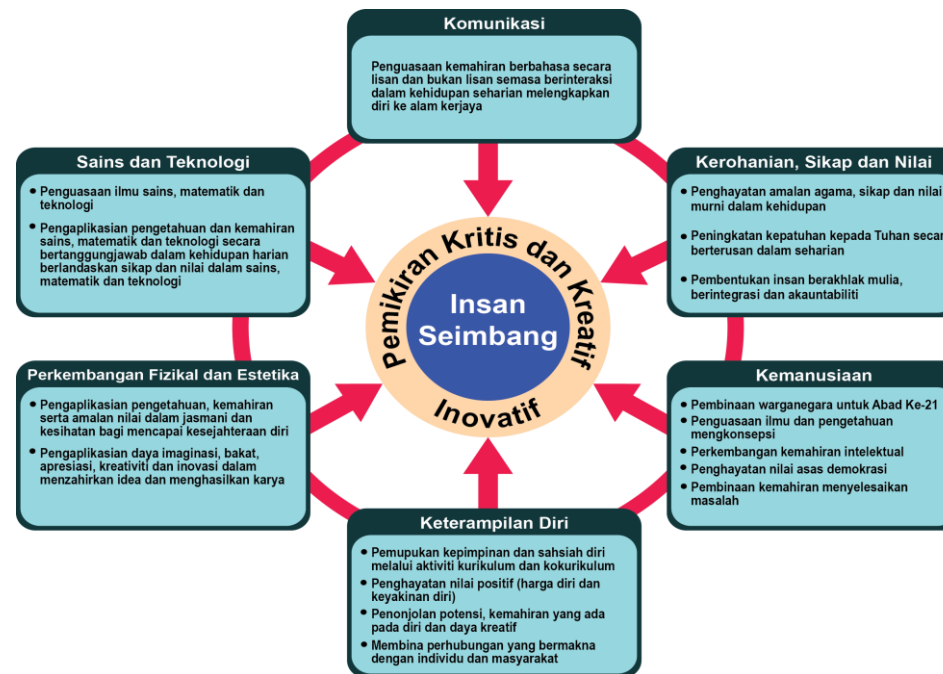
1. Menghayati dan menghargai keindahan alam semula jadi ciptaan Tuhan melalui proses pembelajaran seni visual
2. Mengenal pasti unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya atau produk seni dengan menggunakan bahasa yang betul
3. Meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan kreativiti dalam membangunkan potensi diri

4. Menggunakan pelbagai kemahiran, media, teknik dan proses serta teknologi dalam menghasilkan karya atau produk seni dengan mengamalkan nilai-nilai murni.
5. Membuat apresiasi hasil karya atau produk seni secara lisan menggunakan bahasa melayu yang betul berpandukan Bahasa Seni Visual.
6. Meningkatkan penguasaan dan ketrampilan berbahasa Melayu melalui aktiviti pengajaran dan pembelajaran seni visual.

## KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

KSSM dibina berasaskan enam tunjang iaitu, Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika serta Sains, dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.

Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. Kurikulum Pendidikan Seni Visual digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

## FOKUS

KSKP PSV memberi fokus pada perkembangan pemikiran seni visual dalam kalangan murid. Bagi mencapai objektif yang dihasratkan, murid perlu diberi pengukuhan pemahaman terhadap bidang Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta penerokaan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya atau produk seni.

Pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Seni Halus memfokuskan maksud Seni Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan dan hubungkait karya melalui penggunaan Bahasa Seni Visual.

Dalam bidang Reka Bentuk, murid diberikan penerangan secara jelas tentang maksud dan asas Reka Bentuk dan hubungkait produk seni Reka Bentuk. Justeru, aktiviti penerokaan media, teknik dan proses menjadi fokus utama bagi menguji tahap kefahaman murid.

Bidang Seni Kraf pula memfokuskan kepada Seni Seramik yang menjelaskan tentang prinsip asas, alatan dan bahan serta teknik penghasilan Seni Seramik. Komunikasi Visual menumpukan pada maksud Seni Reka Grafik dan hubungkait karya seni dalam bidang tersebut.

Pengetahuan dan kemahiran yang diperoleh melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam pelbagai bidang seni visual berupaya mencabar murid untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sebenar. Keempat-empat bidang ini diharap dapat melahirkan murid yang mempunyai pemikiran aras tinggi, kreatif dan inovatif.



## KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSM adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Berdaya Tahan</b>	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
<b>Mahir Berkomunikasi</b>	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.
<b>Pemikir</b>	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Kerja Sepasukan</b>	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
<b>Bersifat Ingin Tahu</b>	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
<b>Berprinsip</b>	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Bermaklumat</b>	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
<b>Penyayang/ Prihatin</b>	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
<b>Patriotik</b>	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

## KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap Pemikiran dalam KBAT

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
<b>Mengaplikasi</b>	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
<b>Menganalisis</b>	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
<b>Menilai</b>	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
<b>Mencipta</b>	Menghasilkan idea, produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul dan strategi berfikir.

**Kemahiran berfikir kritis** adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

**Kemahiran berfikir kreatif** adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman.

**Kemahiran menaakul** adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

**Strategi berfikir** merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

## **STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) melibatkan operasi yang dilakukan oleh guru dalam mengendalikan aktiviti PSV bertujuan mencapai matlamat khusus dalam proses pembelajaran.

Dalam KSKP PSV, strategi pembelajaran secara inkuiri yang berasaskan projek lebih dominan. Pada peringkat ini, murid-murid didedahkan dengan aktiviti eksperimentasi media dan teknik melalui Standard Kandungan Eksplorasi Seni.

### **Pembelajaran Inkuiri**

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawapan daripada persoalan yang diketengahkan.

Strategi pembelajaran inkuiri memberi penekanan kepada aktiviti yang berorientasikan murid. Strategi ini menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam hal ini, murid tidak hanya berperanan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara lisan, tetapi mereka perlu bertindak sebagai jentera penggerak untuk menemukan sendiri maklumat daripada pelbagai sumber yang ada di sekeliling mereka. Guru pula hanya bertindak sebagai pembimbing semasa sesi PdP dijalankan.

Pembelajaran secara inkuiri amat relevan diserapkan sebagai strategi utama dalam KSKP PSV. Hal demikian bertujuan untuk merangsang pemikiran berfokus dan berstruktur dalam kalangan murid selari dengan aplikasi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang berfokus kepada empat tahap pemikiran iaitu mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta.

Berikut adalah antara jenis inkuiri yang terkandung dalam DSKP KSKP PSV:

### **Inkuiri Terbuka**

Inkuiri Terbuka dapat dijemakan melalui sesi perbincangan yang dilakukan secara kolaboratif bagi mendapatkan maklumat. Murid menggunakan pengetahuan dengan merekodkan maklumat kepada komponen tertentu untuk memahami dan membuat perhubungan antara komponen. Dapatan yang diperolehi melalui perbincangan kemudiannya dibahaskan secara lisan oleh murid atau melalui peta pemikiran.

### **Inkuiri Terbimbing/ Berstruktur**

Inkuiri Terbimbing atau Berstruktur memerlukan murid menjalankan aktiviti melalui eksperimentasi pelbagai media dan teknik. Kembara Visual adalah satu contoh inkuiri terbimbing atau berstruktur di mana murid membuat penerokaan di luar bilik darjah mengikut prosedur tertentu dengan pemantauan dan bimbingan oleh guru.

Dapatan hasil penerokaan dan eksperimentasi yang diperolehi oleh murid diterjemahkan melalui aktiviti secara kreatif dan inovatif dengan bimbingan guru secara berstruktur. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

### **Inkuiri Pengesahan**

Inkuiri Pengesahan merujuk kepada dapatan hasil ekperimentasi pelbagai media dan teknik melalui penerokaan pada subjek kajian yang terdapat sama ada pada alam semulajadi atau objek buatan manusia atau karya seni yang diperolehi.

Secara keseluruhannya, aplikasi strategi pembelajaran inkuiri terbuka, inkuiri terbimbing/ berstruktur dan inkuiri pengesahan adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi ketiga-tiga domain iaitu kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam sesi PdP agar berupaya menginovasi idea dan pengetahuan baharu seiring Kemahiran Abad Ke-21.

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen di dalam EMK adalah seperti berikut:

### 1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa PdP bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

### 2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.

- Pengetahuan dan kesedaran terhadap alam sekitar dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam dan kehidupan.

### 3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan dan kewarganegaraan kebangsaan dan global yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

### 4. Sains dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap sains dan teknologi dapat meningkatkan literasi sains serta teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan.

- Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdP merangkumi empat perkara iaitu:
  - (i) Pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan sains dan teknologi);
  - (ii) Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
  - (iii) Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
  - (iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

### 5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

### 6. Kreativiti dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.

- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suai, membaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

### 7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.



## 8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdP memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

## 9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.

- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

## 10. Pendidikan Kewangan

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam PdP secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk- tajuk seperti Wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

## PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran bilik darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrumen pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan yang diajar berdasarkan DSKP.

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan penguasaan murid, guru haruslah melaksanakan pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.
- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.

- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.
- Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan.

### Tahap Penguasaan Umum

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 3 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum

<b>Tahap</b>	<b>Tafsiran</b>
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif
6 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali)	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh dicontohi

Guru boleh mencatat perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Perekodan tahap penguasaan dibuat ke dalam templat pelaporan yang disediakan setelah PdP bagi setiap bidang, tema, kemahiran atau kelompok Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran selesai dilaksanakan.

#### **Tahap Penguasaan Keseluruhan**

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi setiap mata pelajaran perlu ditentukan pada setiap akhir tahun. Tahap Penguasaan Keseluruhan ini merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan tahap penguasaan keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat.

Jadual 4: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSKP Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan istilah dalam bidang Seni Visual menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya atau produk seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap bidang Seni Visual melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya atau produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap bidang Seni Visual dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya atau produk seni dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

Jadual 5: Pernyataan Tahap Penguasaan Bidang Seni Halus KSKP Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan dalam Bidang Seni Halus menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya atau produk Seni Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya Seni Lukisan, Catan, Arca dan Cetakan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

Jadual 6: Pernyataan Tahap Penguasaan Bidang Reka Bentuk KSKP Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Reka Bentuk dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk seni Reka Bentuk.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Reka Bentuk melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk.
5	Menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Reka Bentuk dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk seni Reka Bentuk dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

Jadual 7: Pernyataan Tahap Penguasaan Bidang Seni Kraf KSKP Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan prinsip asas penghasilan Seramik dengan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk Seni Seramik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Seramik melalui penggunaan bahan, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan produk Seni Seramik.
5	Menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Seramik dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk Seni Seramik dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

Jadual 8: Pernyataan Tahap Penguasaan Bidang: Komunikasi Visual KSKP Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Seni Reka Grafik dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Reka Grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Reka Grafik melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Reka Grafik dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.



## ORGANISASI KANDUNGAN

Organisasi kandungan KSKP bagi mata pelajaran PSV di bahagikan kepada 3 komponen iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti dalam Jadual 9.

Jadual 9: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
<p>Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.</p>	<p>Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.</p>	<p>Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid.</p>

Lajur Standard Kandungan mengandungi kandungan yang perlu dipelajari dalam tempoh masa, manakala lajur Standard Pembelajaran menunjukkan apa yang murid perlu kuasai dan capai. Lajur Standard Prestasi menunjukkan tahap pencapaian murid menguasai bidang-bidang yang dipelajari.

Dalam organisasi kandungan, terdapat lajur Catatan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai Standard Pembelajaran.

KSKP PSV disusun berasaskan kepada empat Standard Kandungan iaitu:

### **Standard Kandungan 1: Persepsi Seni**

Membuat persepsi dan memahami Bahasa Seni Visual pada alam ciptaan Tuhan dan karya atau produk seni.

**Standard Kandungan 2: Eksplorasi Seni**

Mengaplikasikan pengetahuan, pemahaman dan Bahasa Seni Visual menerusi penerokaan media, teknik dan proses dalam aktiviti seni.

**Standard Kandungan 3: Ekspresi Seni**

Penzahiran idea dan konsep melalui penggunaan pelbagai media, teknik dan proses daripada pelbagai sumber serta teknologi dalam penjanaan tugas.

**Standard Kandungan 4: Apresiasi Seni**

Membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan Bahasa Seni Visual serta dapat menghubungkan seni visual dengan kehidupan dan disiplin ilmu yang lain.

Pelaksanaan bagi mata pelajaran Bahasa Melayu adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang. Peruntukan masa bagi melaksanakan kesemua bidang utama dalam organisasi kandungan adalah 32 jam minimum setahun seperti yang tertera dalam Jadual 10.

Jadual 10: Organisasi Kandungan dan Agihan Masa bagi KSKP PSV

<b>Bidang</b>	<b>Tajuk</b>	<b>Jam Minimum Setahun</b>
<b>Seni Halus</b>	<b>Seni Lukisan</b>	<b>4 jam</b>
	<b>Seni Catan</b>	<b>4 jam</b>
	<b>Seni Arca</b>	<b>4 jam</b>
	<b>Seni Cetakan</b>	<b>4 jam</b>
<b>Reka Bentuk</b>	<b>Reka Bentuk</b>	<b>5 jam</b>
<b>Seni Kraf</b>	<b>Seni Seramik</b>	<b>5 jam</b>
<b>Komunikasi Visual</b>	<b>Seni Reka Grafik</b>	<b>6 jam</b>
<b>Jumlah Jam Minimum Setahun</b>		<b>32 jam</b>

<b>Bidang</b>	Seni Halus
<b>Tajuk</b>	Seni Lukisan
<b>Masa</b>	4 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan maksud Lukisan dengan menggunakan bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Lukisan</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Seni Lukisan</li><li>iv. Menghasilkan karya Seni Lukisan melalui penerokaan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif</li><li>v. Mempamerkan dan menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Lukisan berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan bahasa yang betul</li></ol>

## 1.0 SENI LUKISAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.1 Persepsi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Lukisan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan maksud Lukisan dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>1.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Seni Lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Lukisan</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Seni Lukisan: <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Garisan</li> <li>b. Bentuk</li> <li>c. Jalinan</li> </ul> </li> <li>ii) Prinsip Rekaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kesatuan</li> <li>b. Imbangan</li> <li>c. Kepelbagaian</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>1.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Lukisan</p>	<p>1.2.1 Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan karya Seni Lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan karya Seni Lukisan melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demonstrasi oleh guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Media Kering: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pensel</li> <li>- Pensel Warna</li> <li>- Pen</li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Oil Pastel/ Soft Pastel</i></li> <li>- Arang</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lorekan</li> <li>- Garisan Selari</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>1.3 Ekspresi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>1.3.1 Menghasilkan karya Seni Lukisan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Bahasa Seni Visual</li> <li>ii) Kemasan Akhir</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiviti pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potret</li> <li>- Karikatur</li> <li>- <i>Doodle Art</i></li> <li>- <i>Mandala Art</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>1.4 Apresiasi Seni dalam Seni Lukisan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>1.4.1 Mempamerkan hasil karya seni.</p> <p>1.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>1.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas.</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Lukisan dalam Bidang Seni Halus dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Lukisan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Lukisan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya Seni Lukisan
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Lukisan dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya Seni Lukisan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan

<b>Bidang</b>	Seni Halus
<b>Tajuk</b>	Seni Catan
<b>Masa</b>	4 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan maksud Catan dengan menggunakan Bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Catan</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Seni Catan</li><li>iv. Menghasilkan karya Seni Catan melalui penerokaan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif</li><li>v. Mempamerkan dan menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Catan berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan bahasa yang betul</li></ol>

## 2.0 SENI CATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.1 Persepsi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Catan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menyatakan maksud Catan dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>2.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Seni Catan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Catan</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Seni Catan: <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bentuk</li> <li>b. Ruang</li> <li>c. Warna</li> </ul> </li> <li>ii) Prinsip Rekaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Harmoni</li> <li>b. Irama dan Pergerakan</li> <li>c. Kesatuan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Catan</p>	<p>2.2.1 Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan karya Seni Catan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan karya Seni Catan melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demonstrasi oleh Guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Media Basah: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cat Air</li> <li>- Cat Poster</li> </ul> </li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arkilik</li> <li>• Contoh Teknik : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Basah atas Kering</li> <li>- Basah atas Basah</li> <li>- Impasto</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2.3 Ekspresi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanan tugas</p>	<p>2.3.1 Menghasilkan karya Seni Catan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Bahasa Seni Visual</li> <li>ii) Kemasan Akhir</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiviti Pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Pop Art</i></li> <li>- <i>Op Art</i></li> <li>- <i>Abstract Art</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2.4 Apresiasi Seni dalam Seni Catan</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>2.4.1 Mempamerkan hasil karya seni.</p> <p>2.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>2.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas.</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Catan dalam Bidang Seni Halus dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Catan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Catan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya Seni Catan.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Catan dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya Seni Catan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	Seni Halus
<b>Tajuk</b>	Seni Arca
<b>Masa</b>	4 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan maksud Arca dengan menggunakan bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk Seni Arca</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan produk Seni Arca</li><li>iv. Menghasilkan produk Seni Arca melalui penerokaan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif</li><li>v. Mempamerkan, menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Arca berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan bahasa yang betul</li></ol>

## 3.0 SENI ARCA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 Persepsi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Arca</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan maksud Arca dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>3.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Seni Arca.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Arca</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis Arca: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arca Binaan</li> <li>- Arca Stabail</li> <li>- Arca Mobail</li> <li>- Arca Asemblaj</li> <li>- Arca Dinding</li> </ul> </li> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Seni Arca: <ol style="list-style-type: none"> <li>i) Bentuk</li> <li>ii) Ruang</li> <li>iii) Jalinan</li> <li>iv) Imbangan</li> <li>v) Irama dan Pergerakan</li> </ol> </li> </ul>
<p><b>3.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Arca</p>	<p>3.2.1 Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan produk Seni Arca.</p>	<p>Cadangan Aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan karya Seni Arca melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demo oleh Guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Media :</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dawai</li> <li>- <i>Strawboard</i></li> <li>- <i>Popsicle Stick</i></li> <li>- Bahan Terbuka</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Teknik : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Binaan</li> <li>- Asemblaj</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3.3 Ekspresi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>3.3.1 Menghasilkan produk Seni Arca dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Bahasa Seni Visual</li> <li>ii) Kemasan akhir</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiviti pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Strings Art Craft</i></li> <li>- <i>Popsicle Stick Craft</i></li> <li>- <i>Tissue Roll Craft</i></li> <li>- <i>Old Book Craft</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3.4 Apresiasi Seni dalam Seni Arca</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Arca dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>3.4.1 Mempamerkan hasil produk seni.</p> <p>3.4.2 Menghayati dan membincangkan hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>3.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Arca dalam Bidang Seni Halus dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk Seni Arca.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Arca melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan produk Seni Arca.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Arca dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk Seni Arca dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	Seni Halus
<b>Tajuk</b>	Seni Cetakan
<b>Masa</b>	4 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan maksud Cetakan dengan menggunakan bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Cetakan</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Seni Cetakan</li><li>iv. Menghasilkan karya Seni Cetakan melalui penerokaan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif</li><li>v. Mempamerkan dan menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Cetakan berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan bahasa yang betul</li></ol>

## 4.0 SENI CETAKAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>4.1 Persepsi Seni dalam Seni Cetak</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Cetakan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menyatakan maksud Cetak dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>4.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Seni Cetakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Cetakan</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Seni Cetakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Garisan</li> <li>b. Rupa</li> <li>c. Jalinan</li> </ul> </li> <li>ii) Prinsip Rekaan <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penegasan</li> <li>b. Kepelbagaian</li> <li>c. Kontra</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Cetak</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Cetakan</p>	<p>4.2.1 Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan karya Seni Cetakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan karya Seni Cetakan melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demonstrasi oleh Guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Media: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kadbod</li> </ul> </li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gam</li> <li>- Kertas Pendua</li> <li>- Warna Poster</li> <li>- Bahan Terbuka</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolagraf</li> <li>- Saring Sutera</li> <li>- Stensil</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.3 Ekspresi Seni dalam Seni Cetak</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>4.3.1 Menghasilkan karya Seni Cetak dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Bahasa Seni Visual</li> <li>ii) Kemasan akhir</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alam Semula Jadi</li> <li>- Objek Buatan Manusia</li> <li>- Gabungan</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4.4 Apresiasi Seni dalam Seni Cetak</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Cetak dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>4.4.1 Mempamerkan hasil karya seni.</p> <p>4.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>4.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Cetakan dalam Bidang Seni Halus dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Cetakan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Cetakan melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya Seni Cetakan.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Cetakan dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya Seni Cetakan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	Reka Bentuk
<b>Tajuk</b>	Reka Bentuk
<b>Masa</b>	5 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan maksud Reka Bentuk dengan menggunakan bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk seni Reka Bentuk</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk</li><li>v. Menghasilkan produk Seni Reka Bentuk melalui penerokaan dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif</li><li>vi. Mempamerkan, menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Reka Bentuk berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan bahasa yang betul</li></ol>

## 5.0 REKA BENTUK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>5.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk</b></p> <p>Pemahaman terhadap Asas Reka Bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Menyatakan maksud Reka Bentuk dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>5.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Reka Bentuk.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Reka Bentuk</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Reka Bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Bentuk</li> <li>b. Warna</li> <li>c. Jalinan</li> </ul> </li> <li>ii) Prinsip Rekaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Harmoni</li> <li>b. Imbangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Reka Bentuk</p>	<p>5.2.1 Mengaplikasikan pelbagai alatan, bahan dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk.</p>	<p>Cadangan Aktiviti : Tunjuk Cara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan produk seni Reka Bentuk menggunakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demonstrasi oleh Guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Media: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kertas Lukisan</li> <li>- Pen Marker</li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Oil Pastel</i></li> <li>- Warna Poster</li> <li>- Bahan Terbuka</li> <li>• Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melukis</li> <li>- Mewarna</li> <li>- Kolaj</li> <li>- Montaj</li> <li>- Campuran</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>5.3.1 Menghasilkan produk seni Reka Bentuk dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i) Bahasa Seni Visual</li> <li>ii) Kemasan akhir</li> </ol>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiviti pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Keychains</i></li> <li>- Bekas Alat Tulis</li> <li>- Tempat Letak Telefon Bimbit</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>5.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>5.4.1 Mempamerkan hasil produk seni.</p> <p>5.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>5.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Reka Bentuk dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk seni Reka Bentuk.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Reka Bentuk melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk.
5	Menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Reka Bentuk dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk seni Reka Bentuk dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	Seni Kraf
<b>Tajuk</b>	Seni Seramik
<b>Masa</b>	5 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan prinsip asas penghasilan Seni Seramik menggunakan bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk Seni Seramik</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai bahan, teknik dan proses dalam penghasilan produk Seni Seramik</li><li>iv. Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan produk Seni Seramik.</li><li>v. Mempamerkan dan menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Seramik berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan Bahasa yang betul.</li></ol>

## 6.0 SENI SERAMIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>6.1 Persepsi Seni dalam Seni Seramik</b></p> <p>Pemahaman terhadap Seni Seramik</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>6.1.1 Menyatakan prinsip asas penghasilan Seramik dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>6.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Seni Seramik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Seramik</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Seni Seramik: <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Garisan</li> <li>b. Bentuk</li> <li>c. Jalinan</li> </ul> </li> <li>ii) Prinsip Rekaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Imbangan</li> <li>b. Harmoni</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Seramik</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Seramik</p>	<p>6.2.1 Mengaplikasikan pelbagai bahan, teknik dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan produk Seni Seramik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti : Tunjuk Cara</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan produk Seni Seramik melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demonstrasi oleh Guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh bahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tanah Liat</li> </ul> </li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lingkaran</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.3 Ekspresi Seni dalam Seni Keramik</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>6.3.1 Menghasilkan produk Seni Keramik dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i) Bahasa Seni Visual</li> <li>ii) Kemasan akhir</li> </ol>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiviti pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aksesori</li> <li>- <i>Clay Doll</i></li> <li>- Pasu</li> <li>- Tabung Duit</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>6.4 Apresiasi Seni dalam Seni Keramik</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Tembikar dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>6.4.1 Mempamerkan hasil produk seni.</p> <p>6.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>6.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan prinsip asas penghasilan Seramik dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam produk Seni Seramik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Seramik melalui penggunaan bahan, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan produk Seni Seramik.
5	Menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Seramik dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk Seni Seramik dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

<b>Bidang</b>	Komunikasi Visual
<b>Tajuk</b>	Seni Reka Grafik
<b>Masa</b>	6 Jam
<b>Objektif</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>i. Menyatakan maksud Seni Reka Grafik dengan menggunakan bahasa yang betul</li><li>ii. Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Reka Grafik</li><li>iii. Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik</li><li>iv. Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik</li><li>v. Mempamerkan dan menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik berpandukan Bahasa Seni Visual dengan menggunakan bahasa yang betul</li></ol>

## 7.0 SENI REKA GRAFIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>7.1 Persepsi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Pemahaman terhadap Asas Seni Reka Grafik</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>7.1.1 Menjelaskan maksud Seni Reka Grafik dengan menggunakan bahasa yang betul.</p> <p>7.1.2 Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam Seni Reka Grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan Multimedia mengenai Seni Reka Grafik</li> <li>• Pengetahuan dan maklumat diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual dalam Seni Reka Grafik: <ul style="list-style-type: none"> <li>i) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Garisan</li> <li>b. Rupa</li> <li>c. Warna</li> </ul> </li> <li>ii) Prinsip Rekaan: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kontra</li> <li>b. Penegasan</li> <li>c. Imbangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Eksplorasi dan aplikasi Bahasa Seni Visual bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik</p>	<p>7.2.1 Mengaplikasikan pelbagai media, teknik dan proses melalui penerokaan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik dan proses penghasilan karya Seni Reka Grafik melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tayangan Multimedia</li> <li>- Demonstrasi oleh Guru</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contoh Media: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kertas Surih</li> </ul> </li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pen Marker</li> <li>- <i>Oil Pastel</i></li> <li>- Warna Poster</li> <li>- Bahan Terbuka</li> <li>• Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melukis</li> <li>- Mewarna</li> <li>- Kolaj</li> <li>- Montaj</li> <li>- Campuran</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.3 Ekspresi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>7.3.1 Menghasilkan karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif dengan menumpukan aspek:</p> <p>i) Bahasa Seni Visual ii) Kemasan akhir</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktiviti pilihan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Graffiti Art</i></li> <li>- <i>Chalkboard Art</i></li> <li>- Poster</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>7.4 Apresiasi Seni dalam Seni Reka Grafik</b></p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>7.4.1 Mempamerkan hasil karya seni.</p> <p>7.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan aspek Bahasa Seni Visual.</p> <p>7.4.3 Menceritakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni dengan menggunakan bahasa yang betul.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih satu daripada beberapa bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lisan, Multimedia, Pameran dan lain-lain mengikut kreativiti</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru perlu membuat penilaian dan memberi maklum balas</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud Seni Reka Grafik dengan menggunakan bahasa yang betul.
2	Mengenal pasti Bahasa Seni Visual dalam karya Seni Reka Grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat penerokaan terhadap Seni Reka Grafik melalui penggunaan media, teknik dan proses.
4	Menganalisis hasil penerokaan melalui penggunaan media, teknik dan proses yang dipilih dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada penerokaan terhadap Seni Reka Grafik dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea yang kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual seterusnya menjadi model teladan.

**GLOSARI**

ISTILAH	PENERANGAN
Lukisan	Gambaran di atas permukaan rata menggunakan garisan dan warna yang minimum dengan aplikasi media kering
Bahasa Seni Visual	Sistem komunikasi dalam seni halus dan seni reka yang merangkumi unsur seni dan prinsip rekaan
Kemasan Akhir	Penyempurnaan kerja seni sebelum dipamer atau dijual
Potret	Lukisan, catan atau gambar foto yang menggambarkan muka seseorang
Karikatur	Gambar ejekan atau sindiran yang kadangkala mempunyai unsur lucu
<i>Doodle Art</i>	Lukisan bebas dan mudah yang tidak mempunyai tumpuan atau fokus tertentu yang terdiri daripada imej yang dikenali atau rupa abstrak
Catan	Karya seni yang dihasilkan di atas pelbagai permukaan dengan menggunakan media basah untuk menyampaikan mesej tertentu

Impasto	Teknik catan yang menggunakan sapuan medium cat yang tebal yang menghasilkan kesan jalinan di atas permukaan
<i>Pop Art</i>	Aliran seni tahun 60-an yang menggunakan imej-imej budaya popular ketika itu seperti komik, iklan, barangan komersial dan selebriti terkenal
<i>Op Art</i>	Stail lukisan abstrak yang menggabungkan garisan, bentuk dan ruang dengan kombinasi warna tertentu untuk menghasilkan ilusi pergerakan pada penglihatan
<i>Abstract Art</i>	Karya seni yang menggambarkan imej-imej yang tidak dikenali dengan menggunakan elemen rupa, bentuk, warna dan kesan gerak ( <i>gestural</i> )
Arca	Karya seni dalam bentuk tiga dimensi atau timbulan yang menggunakan ruang, skala, berat dan jalinan untuk menarik perhatian di mana garisan, bentuk danimbangan menjadi elemen penting dalam penghasilannya.
<i>Strings Art Craft</i>	Seni menghasilkan karya atau produk seni menggunakan pintalan tali
<i>Popsicle Stick Craft</i>	Seni menghasilkan karya atau produk seni menggunakan batang aiskrim
<i>Tissue Roll Craft</i>	Seni menghasilkan karya atau produk seni menggunakan tisu gulung



<i>Old Book Craft</i>	Seni menghasilkan karya atau produk seni menggunakan buku-buku lama
Cetakan	Cetakan merupakan proses menghasilkan kesan imej pada permukaan perantara melalui terapan blok atau plat yang disapukan pewarna atau cat
Kolagraf	Teknik mencetak dengan plat yang ditampal dengan bahan-bahan kutipan
Saring Sutera	Teknik cetakan yang menggunakan cat atau pewarna ke atas kertas atau tekstil menembusi reka bentuk pada jaringan fabrik yang diregang pada pemidang kayu
Seni Tembikar	Seni kraf tradisional yang menghasilkan produk atau hiasan daripada tanah liat
<i>Clay Doll</i>	Bahan tanah liat polimer / tiruan yang mudah dan boleh dibentuk
Seni Reka Grafik	Proses seni dalam komunikasi visual menggunakan teks, tipografi, fotografi dan ilustrasi secara manual atau berbantuan perisian penerbitan atas meja
<i>Graffiti Art</i>	Karya seni tulisan dan lukisan yang dihasilkan pada dinding
<i>Chalkboard Art</i>	Karya seni yang menggunakan kapur tulis di atas permukaan panel keras yang rata

**PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN SENI VISUAL**

- |    |                                  |                                     |
|----|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1. | Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 2. | Mohd Shazlan bin Shahudin        | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 3. | Mohd Nor Nizam bin Ramli         | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. | Ruszidah binti Limat             | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |

**TURUT MENYUMBANG**

- |    |                                 |                                    |
|----|---------------------------------|------------------------------------|
| 1. | Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris  | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| 2. | Dr. Harleny binti Abd Arif      | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| 3. | Dr. Mazlan bin A. Karim         | IPG Kampus Tun Hussein Onn, Johor  |
| 4. | Puziah binti Tuban              | SMK Kampung Jawa, Selangor         |
| 5. | Siti Rosni binti Nik Mohd Zaid  | SMK TTDI Jaya, Selangor            |
| 6. | Mustaffal Kamal bin Abdul Holed | SMK Tun Perak, Selangor            |

**PENGHARGAAN****Penasihat**

- |                           |                                   |
|---------------------------|-----------------------------------|
| Shazali bin Ahmad         | - Pengarah                        |
| Datin Dr. Ng Soo Boon     | - Timbalan Pengarah (STEM)        |
| Dr. Mohamed bin Abu Bakar | - Timbalan Pengarah (Kemanusiaan) |

**Penasihat Editorial**

- |                                  |                |
|----------------------------------|----------------|
| Mohamed Zaki bin Abd. Ghani      | - Ketua Sektor |
| Haji Naza Idris bin Saadon       | - Ketua Sektor |
| Mahyudin bin Ahmad               | - Ketua Sektor |
| Dr. Rusilawati binti Othman      | - Ketua Sektor |
| Mohd Faudzan bin Hamzah          | - Ketua Sektor |
| Fazlinah binti Said              | - Ketua Sektor |
| Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | - Ketua Sektor |
| Haji Sofian Azmi bin Tajul Arus  | - Ketua Sektor |
| Paizah binti Zakaria             | - Ketua Sektor |
| Hajah Norashikin binti Hashim    | - Ketua Sektor |

**Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi**

Saripah Faridah binti Syed Khalid  
Nur Fadia binti Mohamed Radzuan  
Muhamad Zaiful bin Zainal Abidin

**Pereka Grafik**

Siti Zulikha binti Zelkepli





**Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia  
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E  
62604 Putrajaya  
Tel: 09-8884 2000 Fax: 03-88889917  
<http://bpk.moe.gov.my>**