

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

# **Seni Visual**

## **Sekolah Seni Malaysia**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

# **Tingkatan 3**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

# **Seni Visual**

## **Sekolah Seni Malaysia**

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

# **Tingkatan 3**

Bahagian Pembangunan Kurikulum

APRIL 2017

Terbitan 2017

© 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.....	8
Elemen Merentas Kurikulum .....	10
Pentaksiran Sekolah .....	13
Organisasi Kandungan .....	15

Seni Halus dan Fotografi (Cetakan Sutra Saring dan Fotografi Seni Halus).....	18
Reka Bentuk Grafik dan Reka Bentuk Industri (Risalah dan Pembungkusan serta Peralatan Domestik/ Perabot) .....	22
Seni Kraf (Batik Lukis/ Blok dan Tenunan Songket/ Pua) .....	26
Panel Penggubal .....	30
Penghargaan .....	31



## **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.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997  
[PU(A)531/97.]



## KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijemakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi (SPi).

Usaha memasukkan standard pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bagi menjayakan pelaksanaan KSSM, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek, supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

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

**Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL**  
Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum



## PENDAHULUAN

KSSM Seni Visual Sekolah Seni Malaysia (SSeM) Tingkatan 3 merupakan kesinambungan dari kurikulum Seni Visual Tingkatan 1 dan Tingkatan 2. Umumnya, di peringkat awal kurikulum Tingkatan 1, murid mempelajari aspek asas dalam SK Seni Visual iaitu bahasa seni visual. Aspek ini merupakan perkara yang mendasari bidang penghasilan karya seni visual. Murid akan melihat sesuatu penghasilan karya seni visual melalui penggunaan bahasa seni visual. Di Tingkatan 2, penekanan SK difokuskan kepada pengaplikasian kemahiran penggunaan media, teknik dan proses dalam karya seni visual. Walau bagaimanapun, bahasa seni visual juga akan menjadi fokus utama dalam pembelajaran murid di tahun ini.

Di Tingkatan 3 pula, KSSM Seni Visual SSeM akan memberi tumpuan kepada SK Kreatif. Melalui SK ini, penghasilan karya yang bermutu serta keterampilan nilai estetik kesenian diri yang tinggi boleh dijelmakan melalui kesepaduan SK yang telah dipelajari semasa di Tingkatan 1 dan Tingkatan 2. Kandungan kurikulum ini turut mengintegrasikan KBAT melalui Pembelajaran Berasaskan Inkuiri, Pembelajaran Kolaboratif dan pengetahuan praktikal melalui pembelajaran sepanjang hayat.

Bagi memastikan aspek pembangunan dan perkembangan modal insan yang seimbang dan menyeluruh, kurikulum Seni Visual digubal berteraskan kepada perkembangan kognitif, psikomotor dan afektif. Melalui aspek perkembangan sosiobudaya, intelektual, emosi dan etika dalam melahirkan murid yang berfikir, merasai dan memahami persekitaran secara unik, inovatif dan kreatif terkandung pada SK Seni Dalam Kehidupan. Secara tidak langsung ia memperlihatkan mata pelajaran Seni Visual boleh menjadi perkara integral dalam sistem pendidikan negara.

Dalam menghadapi cabaran abad ke-21, kandungan kurikulum Seni Visual Tingkatan 3 turut mengintegrasikan kemahiran hidup dan kerjaya, kemahiran belajar dan inovasi iaitu pemikiran kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativiti serta kemahiran informasi, media dan teknologi dalam kandungan pembelajaran murid. Melalui kurikulum Seni Visual menengah rendah, guru dapat menjiwai aspirasi yang digariskan dalam membentuk murid yang berpengetahuan, berkemahiran serta mempunyai pengalaman asas literasi seni visual untuk mengikuti bidang pengkhususan seni visual di peringkat menengah atas.

## **MATLAMAT**

KSSM Seni Visual SSeM bermatlamat melahirkan dan membina jati diri serta mencungkil bakat generasi Malaysia yang berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai melalui bidang seni visual. Kurikulum ini dapat meningkatkan rasa kesyukuran murid kepada Tuhan, menghargai keindahan alam, kesenian dan warisan negara untuk melahirkan modal insan yang seimbang, berbakat, kreatif, inovatif, inventif, berdisiplin, harmonis serta berliterasi seni.

## **OBJEKTIF**

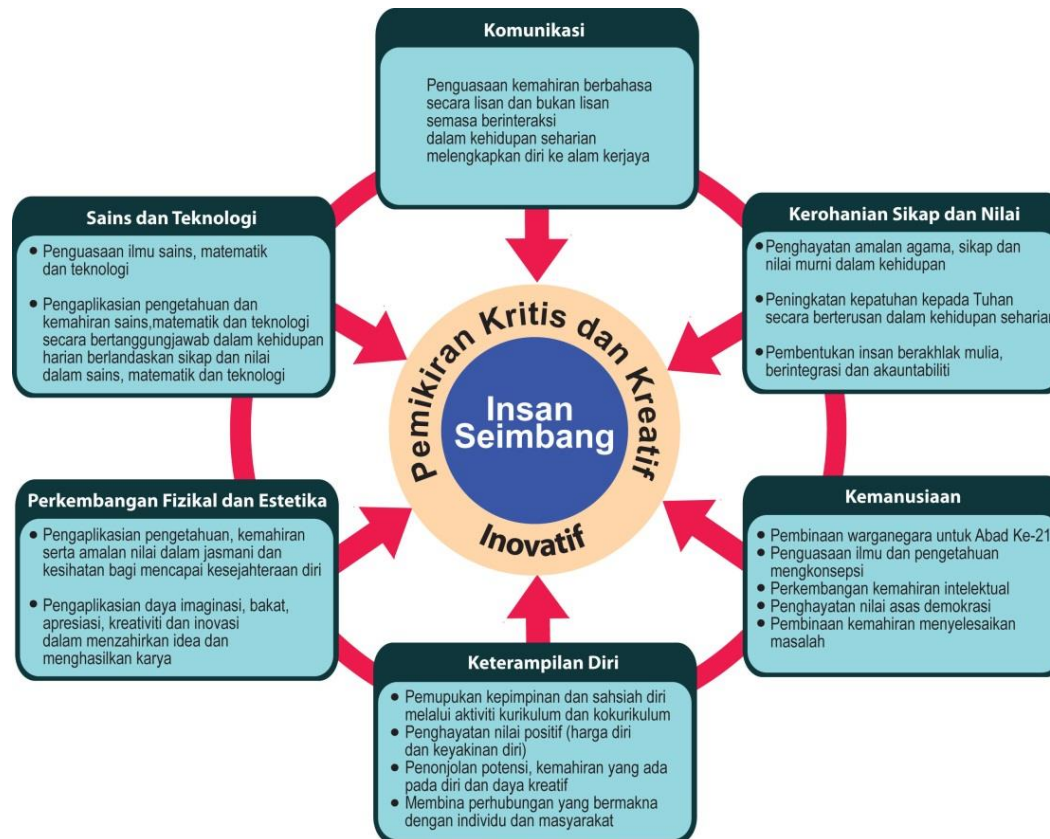
KSSM Seni Visual SSeM menengah rendah bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menguasai bahasa seni visual dan kemahiran seni visual di samping mengamalkan nilai murni.
2. Membudayakan penyelidikan dan pendokumenan dalam proses penghasilan karya seni visual.
3. Meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan kreativiti dalam penghasilan karya.
4. Mengaplikasikan pelbagai kemahiran, media, teknik dan teknologi serta KBAT dalam menghasilkan produk Seni Visual yang berkualiti.
5. Menginterpretasikan dan menilai karya seni visual melalui diskripsi dan analisis.
6. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran seni visual dalam mata pelajaran lain.
7. Mengetahui dan menghargai sumbangan tokoh seni visual dalam konteks perkembangan sejarah seni visual di Malaysia dan antarabangsa.
8. Menghargai suasana seni dalam persekitaran dan perkaitannya dengan prospek kerjaya.
9. Memelihara dan menghargai budaya serta warisan kesenian.
10. Menghargai dan meningkatkan rasa kesyukuran kepada Tuhan melalui pelbagai aktiviti seni visual.

## KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Kurikulum Standard Sekolah Menengah 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

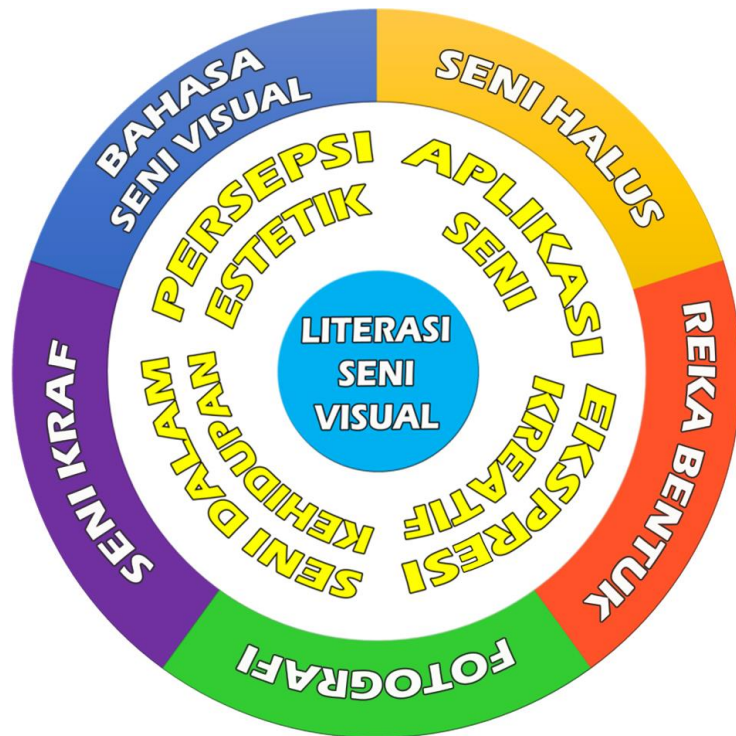
membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketrampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1 di bawah. KSSM Seni Visual digubal berdasarkan enam tunjang mengikut Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

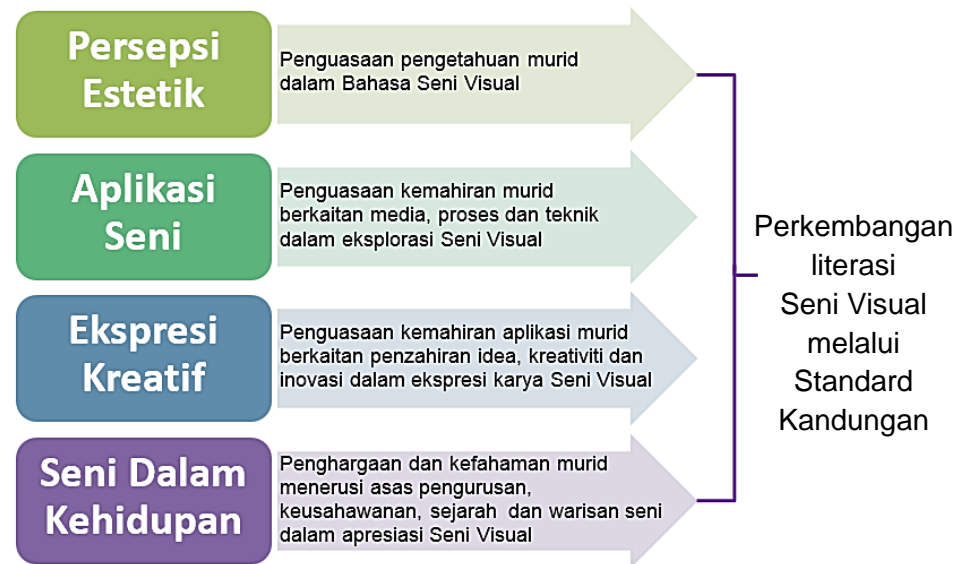
**FOKUS**

KSSM Seni Visual SSeM berfokuskan lima bidang iaitu bahasa seni visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Fotografi dan Seni Kraf. Bidang ini disusun dalam kurikulum menerusi empat SK bertujuan membangunkan literasi Seni Visual melalui perkembangan domain kognitif, psikomotor dan afektif. Fokus Seni Visual ini dapat difahamkan melalui Rajah 2 di bawah.



Rajah 2: Fokus Seni Visual melalui lima bidang

Kandungan KSSM Seni Visual SSeM ini digubal bertujuan mengubah paradigma serta melatih murid dengan perspektif yang lebih luas sama ada dari sudut estetika, aplikasi, ekspresi mahupun sudut apresiasi. KSSM Seni Visual SSeM akan dapat menghasilkan murid yang seimbang, berbakat, berpengetahuan dan berkemahiran seni di samping menghayati warisan serta mengamalkan nilai murni dalam kehidupan seharian. Rajah 3 di bawah menerangkan secara ringkas fokus SK dalam Seni Visual.



Rajah 3: Fokus Standard Kandungan Seni Visual



## 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 SK dan SP dalam kurikulum 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.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<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 pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru.
<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 baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<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.
<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 PdP 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 serta refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul 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**

DSKP KSSM Seni Visual SSeM mengaplikasikan pelbagai strategi PdP yang selaras dengan visi dan misi pendidikan dalam hasrat bagi menyempurnakan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Penggunaan strategi ini bertujuan untuk mencapai matlamat dan objektif pembelajaran dengan menggunakan pengetahuan, kemahiran, tenaga, masa serta media secara efisien selain dapat memupuk minat dan kreativiti dalam kalangan murid.

### **Pembelajaran Berasaskan Inkuiri**

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kreatif dan analitik dalam mencari dan menemukan jawapan kepada persoalan atau permasalahan yang diutarakan. Strategi ini memberi penekanan kepada aktiviti yang berorientasikan murid dan menuntut pelibatan murid secara optimum. Dalam kurikulum Seni Visual aktiviti eksplorasi Seni Visual menuntut murid untuk menumpukan proses berfikir secara kreatif dan analitik dalam memperkembangkan idea atau permasalahan dalam penzahiran idea.

### **Pembelajaran Berasaskan Projek**

Pembelajaran berasaskan projek menekankan pada idea pembelajaran konstruktivisme di mana pengetahuan adalah dibina daripada pengalaman dan proses terutamanya yang berdasarkan pengalaman sosial. Strategi pembelajaran ini berfokuskan murid sama ada secara individu ataupun berkumpulan. Kemajuan dan hasil pembelajaran Seni Visual biasanya dinilai daripada aspek sejauh mana murid dapat mengembangkan kemahiran aplikasi, eksplorasi, analisis dan bagaimana murid bekerja dalam kumpulan atau secara individu.

### **Pendekatan Kajian Masa Depan**

Pendekatan kajian masa depan ialah satu pendekatan pengajaran untuk mendidik murid agar lebih prihatin terhadap sesuatu perkara atau isu yang berlaku pada masa lampau, masa kini, dan masa depan. Ini bermakna murid dapat membuat ramalan, menjangka akibat, serta mengendalikan perubahan supaya murid mendapat manfaat yang maksimum. Contohnya, murid diberi tugas menghasilkan sesuatu karya atau produk. Jadi murid akan berfikir jauh ke hadapan memikirkan bagaimanakah proses, teknik dan media yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang dalam penghasilan karya atau produk tersebut.

**Kecerdasan Pelbagai**

Kecerdasan pelbagai merangkumi aspek verbal linguistik, logik matematik, muzik, kinestetik, visual ruang, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Dalam PdP Seni Visual, kecerdasan visual ruang lebih diutamakan, murid berkebolehan mengesan dan menggambarkan bahasa seni visual termasuklah kebolehan mempersembahkan visual ruang secara grafik.

**Pembelajaran Konstruktivisme**

Pembelajaran konstruktivisme dalam pendidikan dapat melahirkan murid yang boleh membina pemahaman dan pengetahuan baharu mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Pembelajaran ini menjadikan murid lebih faham, yakin, dan seronok untuk sentiasa menimba pengetahuan terutama dalam Seni Visual.

**Pembelajaran Kontekstual**

Pembelajaran kontekstual ialah pembelajaran yang mengaitkan isi pelajaran dengan pengalaman harian murid, masyarakat, dan alam pekerjaan. Melalui pembelajaran ini murid dapat memproses maklumat dan pengetahuan baharu dengan cara bermakna. Contohnya, murid mengaplikasikan pengalaman melihat cara hidup di kampung nelayan untuk menggambarkan suasana di kampung nelayan dalam karya catan.

**Pembelajaran Masteri**

Pembelajaran masteri berfokus kepada penguasaan bidang dimana murid perlu memahami satu unit pengajaran dahulu sebelum berpindah kepada unit yang lain. Pembelajaran ini diaplikasikan dengan melalui pemulihan kepada murid yang lemah manakala murid yang sudah memahami pelajaran diberi pengayaan. Setelah semua murid dapat menguasai kemahiran yang diinginkan barulah berpindah kepada kemahiran lain. Contohnya, sebelum mengajar melukis, guru menekankan kepentingan teknik lakaran asas diikuti lakaran penjanaan idea dalam Seni Visual.

Strategi PdP yang menarik dan ransangan yang mencetus idea seperti penerokaan amatlah digalakkan sama ada secara manual atau berbantuan teknologi. Kaedah pengajaran yang disarankan adalah seperti *Discipline Based Art Education* (DBAE), pembelajaran berorientasikan produk dan studio, aktiviti berkumpulan, kolaborasi, koperatif, tunjuk cara, bicara seni, percambahan minda, soal jawab, penyelesaian masalah, kembara visual, imitasi, dan ekspresi diri. Pemilihan dan penentuan kaedah pengajaran yang pelbagai perlu selaras dengan kesediaan, kebolehan, penumpuan, pengalaman dan pemerhatian murid.

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam SK. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen-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 bagi semua mata pelajaran.
- Pengetahuan dan kesedaran terhadap kepentingan alam sekitar dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam dan mensyukuri nikmat Tuhan.

### 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 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 suaian, membaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran Abad ke-21.
- Elemen ini 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 dan 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 SEKOLAH**

Pentaksiran Sekolah (PS) adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses untuk mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksanakan dan dilaporkan oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap pencapaian sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inklusif, autentik dan setempat (*localised*). Maklumat yang diperolehi dari PS akan digunakan oleh pentadbir, guru, ibu bapa dan murid dalam merancang tindakan susulan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melaporkan tahap penguasaan (TP) murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan DSKP.

## **Standard Prestasi Seni Visual**

Standard Prestasi (SPi) Seni Visual diwujudkan sebagai kriteria umum untuk membantu guru mentafsir TP murid. Pentaksiran dalam Seni Visual bukan hanya melibatkan pengujian dan pengukuran semata-mata tetapi penilaian secara holistik. Pentaksiran secara keseluruhan membolehkan murid menggabungkan kefahaman mereka kepada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Pentaksiran ini merangkumi aspek tema, aktiviti, bahasa seni visual, media, proses, teknik dan kemahiran yang berfokus kepada KBAT dalam penghasilan karya yang kreatif dan inovatif.

## **Tahap Penguasaan (TP)**

Pencapaian murid boleh diukur menggunakan TP 1 hingga TP 6 dalam SPi dan direkod dalam pelaporan Pentaksiran Sekolah. Guru bertanggungjawab sepenuhnya untuk melaksanakan Pentaksiran Sekolah yang memerlukan pertimbangan profesional guru dalam menentukan TP keseluruhan murid. Selain itu, guru juga harus merekod pencapaian TP murid seterusnya menganalisis data pentaksiran dan membuat laporan untuk tindakan susulan. TP keseluruhan perlu ditentukan bagi memberi satu nilai tetap pencapaian murid di akhir PdP.

PS bagi mata pelajaran Seni Visual boleh dilaksanakan secara pemerhatian, lisan, interaksi, penulisan dan pengkaryaan murid berlandaskan SPI dari pernyataan umum seperti Jadual 3 di bawah.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSM Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya/ produk serta menyenaraikan kandungan seni dalam kehidupan.
2	Menerangkan tentang bahasa seni visual, media, teknik dan proses dalam penghasilan karya/ produk serta menghuraikan kandungan seni dalam kehidupan.
3	Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya/ produk dan merancang kandungan seni dalam kehidupan serta mengamalkan nilai murni.
4	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik melalui eksplorasi dan penjanaan idea dalam penghasilan karya/ produk dan melaksanakan perancangan seni dalam kehidupan serta mengamalkan nilai murni.
5	Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya/ produk melalui pengolahan idea dan menilai pelaksanaan seni dalam kehidupan serta mengamalkan nilai murni.
6	Mencipta hasil karya / produk secara kreatif, inovatif dengan mengapikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ mengkritik secara ilmiah pelaksanaan seni dalam kehidupan serta mengamalkan nilai murni.

## ORGANISASI KANDUNGAN

DSKP Seni Visual Menengah Rendah ini disusun berdasarkan tiga lajur utama iaitu SK, SP dan SPi bagi melengkapi setiap bidang Seni Visual seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Organisasi DSKP

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

## Standard Kandungan

SK bagi KSSM Seni Visual SSeM adalah merujuk kepada Jadual 5 bagi penerangan mengenai SK KSSM Seni Visual SSeM.

Jadual 5: Standard Kandungan Seni Visual SSeM

STANDARD KANDUNGAN	
<b>1. Persepsi Estetik</b>	SK ini merupakan satu proses pembelajaran teori yang melibatkan pengetahuan seni; membolehkan murid membuat persepsi, memahami, menguasai, menginterpretasi dan menganalisa bahasa seni visual berasaskan nilai estetik.
<b>2. Aplikasi Seni</b>	SK ini membolehkan murid mengeksplorasi, mengeksperimentasi, mengaplikasi pengetahuan, mendemonstrasi pemahaman bahasa seni visual menerusi penentuan hal benda, media dan teknik dalam proses penghasilan karya/ produk.

STANDARD KANDUNGAN	
<b>3. Ekspresi Kreatif</b>	SK ini membolehkan murid menjana dan menzahirkan idea serta berkarya dengan memberi penekanan aspek komposisi yang merangkumi kemahiran, penerokaan pelbagai sumber, kajian dan teknologi dalam menghasilkan karya/ produk.
<b>4. Seni Dalam Kehidupan</b>	SK ini membolehkan murid mengapresiasi karya seni dan merancang aktiviti pengurusan seni, asas keusahawanan serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan sejarah seni, budaya visual dan kerjaya serta disiplin ilmu yang lain.

### Standard Pembelajaran (SP)

SP diperincikan bagi tujuan PdP berpandukan SK yang telah ditetapkan. SP merujuk kepada penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap SK untuk mata pelajaran Seni Visual. SP ini telah mengintergrasikan lima bidang pembelajaran dalam Seni Visual Tingkatan 3 seperti yang terdapat dalam Jadual 6.

### Standard Prestasi (SPi)

SPi adalah merupakan skala rujukan guru untuk menentukan pencapaian murid dalam menguasai SK dan SP yang ditetapkan. Kandungan SPi ini dibina berdasarkan rubrik yang menunjukkan TP murid terhadap bidang-bidang yang dikuasai melalui aktiviti serta proses PdP yang menggunakan pendekatan ansur maju.

Melalui organisasi kandungan ini SK, SP dan SPi telah disusun mengikut bidang Seni Visual serta terdapat lajur Catatan sebagai bimbingan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai objektif PdP.

Pembahagian masa PdP dibahagikan mengikut pemberatan pelaksanaan SK. KSSM Seni Visual SSeM diperuntukkan waktu sebanyak 96 jam minimum setahun. Cadangan perincian waktu mengikut bidang adalah merujuk kepada Jadual 6.

Jadual 6: Kandungan Organisasi Seni Visual SSeM Tingkatan 3

BIDANG	MINIMUM JAM	STANDARD KANDUNGAN			
		Persepsi Estetik	Aplikasi Seni	Ekspresi Kreatif	Seni Dalam Kehidupan
<b>Seni Halus dan Fotografi</b>	<b>28</b>	Telah dilaksanakan pada Tingkatan 1 dan 2		Cetakan Sutera Saring dan Fotografi Seni Halus	Budaya Visual Asas Keusahawanan Asas Pengurusan Seni
<b>Reka Bentuk</b>	<b>28</b>	Telah dilaksanakan pada Tingkatan 1 dan 2		Grafik (risalah dan pembungkusan) dan Industri (peralatan domestik / perabot)	
<b>Seni Kraf</b>	<b>40</b>	Telah dilaksanakan pada Tingkatan 1 dan 2		Batik (batik lukis atau blok) dan Tenunan (songket atau pua)	

<b>Bidang</b>	<b>:</b>	<b>SENI HALUS DAN FOTOGRAFI</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Cetakan Sutera Saring dan Fotografi Seni Halus</b>
<b>Minimum Jam</b>	<b>:</b>	<b>28 jam</b>
<b>Objektif</b>	<b>:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>i. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus dalam bentuk konvensional dan kontemporari.</li><li>ii. Menghasilkan karya melalui pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan bahasa seni visual.</li><li>iii. Membuat apresiasi terhadap karya serta proses penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus serta mengamalkan budaya penyelidikan dan pendokumenan dalam asas pengurusan seni.</li></ul>

## 1.0 SENI HALUS DAN FOTOGRAFI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.1 Ekspresi Kreatif dalam Seni Halus dan Fotografi</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada seni halus dan fotografi.</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>1.1.1 Menghasilkan karya cetakan sutera saring menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan idea</li> <li>(ii) penentuan konsep</li> <li>(iii) pelaksanaan proses</li> <li>(iv) kemasan karya</li> </ul> <p>1.1.2 Menghasilkan karya fotografi seni halus menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan idea</li> <li>(ii) penentuan konsep</li> <li>(iii) pelaksanaan proses</li> <li>(iv) kemasan karya</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana idea melalui eksplorasi pada media, proses dan teknik dalam penghasilan karya sutera saring berdasarkan karya fotografi seni halus.</li> <li>• Penentuan konsep berdasarkan identiti dan tema.</li> <li>• Penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus berpandukan teknologi dan inovasi media baharu.</li> <li>• Menggabung jalin media, proses dan teknik dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus.</li> <li>• Menjalankan projek berasaskan inkuiri dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1.2 Seni dalam Kehidupan</b></p> <p>Apresiasi karya seni halus dan fotografi menggunakan bahasa seni visual serta kaitannya dengan kehidupan harian dalam asas pengurusan seni.</p>	<p>1.2.1 Membuat apresiasi menggunakan bahasa seni visual terhadap pengkaryaan dalam cetakan sutera saring dan fotografi seni halus.</p> <p>1.2.2 Mengaplikasi asas pengurusan seni melalui pelaksanaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) kertas projek.</li> <li>(ii) komunikasi dan promosi.</li> <li>(iii) pameran.</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapresiasi karya seni halus dan fotografi melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) folio</li> <li>b) diskusi</li> <li>c) bengkel perbincangan</li> <li>d) forum</li> </ul> </li> <li>• Melaksanakan aktiviti asas pengurusan seni melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) penyediaan kertas projek</li> <li>b) promosi</li> <li>c) pameran mini/ dalaman</li> <li>d) sudut galeri</li> </ul> </li> </ul>



**PENTAKSIRAN SENI HALUS DAN FOTOGRAFI**

<b>STANDARD PRESTASI</b>	
<b>TAHAP PENGUASAAN</b>	<b>TAFSIRAN</b>
<b>1</b>	Mengenal pasti bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus serta menyenaraikan kandungan asas pengurusan seni.
<b>2</b>	Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus serta menghuraikan kandungan asas pengurusan seni.
<b>3</b>	Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus dan merancang asas pengurusan seni serta mengamalkan nilai murni.
<b>4</b>	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik melalui eksplorasi dan penjanaan idea dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus dan melaksanakan perancangan asas pengurusan seni serta mengamalkan nilai murni.
<b>5</b>	Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus melalui pengolahan idea dan menilai pelaksanaan asas pengurusan seni serta mengamalkan nilai murni.
<b>6</b>	Mencipta hasil karya cetakan sutera saring dan fotografi seni halus secara kreatif, inovatif dengan mengapikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ mengkritik secara ilmiah pelaksanaan asas pengurusan seni serta mengamalkan nilai murni.

<b>Bidang</b>	<b>:</b>	<b>REKA BENTUK GRAFIK DAN REKA BENTUK INDUSTRI</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Risalah dan Pembungkusan serta Peralatan Domestik/ Perabot</b>
<b>Minimum Jam</b>	<b>:</b>	<b>28 jam</b>
<b>Objektif</b>	<b>:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>i. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui penghasilan reka bentuk grafik pada risalah dan pembungkusan produk serta reka bentuk industri pada produk peralatan domestik atau perabot.</li><li>ii. Menghasilkan karya melalui pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan bahasa seni visual.</li><li>iii. Membuat apresiasi terhadap produk serta proses penghasilan reka bentuk grafik dan reka bentuk industri dengan mengamalkan budaya penyelidikan dan pendokumenan dalam asas keusahawanan.</li></ul>

## 2.0 REKA BENTUK GRAFIK DAN REKA BENTUK INDUSTRI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.1 Ekspresi Kreatif dalam Reka Bentuk</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada reka bentuk dan produk.</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1.1 Menghasilkan karya reka bentuk grafik (risalah dan pembungkusan) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan idea</li> <li>(ii) penentuan konsep</li> <li>(iii) pelaksanaan proses</li> <li>(iv) kemas karya</li> </ul> <p>2.1.2 Menghasilkan produk reka bentuk industri (peralatan domestik atau perabot) menerusi penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan idea</li> <li>(ii) penentuan konsep</li> <li>(iii) pelaksanaan proses</li> <li>(iv) kemas karya</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana idea melalui pemerhatian, kajian dan perbincangan dalam penghasilan karya reka bentuk grafik.</li> <li>• Menjana idea dengan pemerhatian, kajian dan sumbangsaran dalam penyelesaian masalah produk reka bentuk industri sedia ada.</li> <li>• Penentuan konsep berdasarkan identiti, kualiti dan aliran terdahulu dan terkini.</li> <li>• Penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri berpandukan teknologi dan inovasi media baharu.</li> <li>• Menggabung jalin media, proses dan teknik dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>2.2 Seni dalam Kehidupan</b></p> <p>Apresiasi produk reka bentuk menggunakan bahasa seni visual serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan asas keusahawanan.</p>	<p>2.2.1 Membuat apresiasi berdasarkan bahasa seni visual terhadap pengkaryaan dalam reka bentuk grafik dan reka bentuk industri.</p> <p>2.2.2 Mengamalkan budaya asas keusahawanan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) ciri-ciri keusahawanan</li> <li>(ii) etika berniaga</li> <li>(iii) barakah dalam perniagaan</li> <li>(iv) komunikasi dan promosi</li> <li>(v) mengenal pasti sumber</li> <li>(vi) peluang kerjaya</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapresiasi produk reka bentuk melalui pelbagai media dan teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) pembentangan</li> <li>b) perbincangan</li> <li>c) lawatan</li> <li>d) rumusan dan sumbang saran</li> <li>e) dokumentasi</li> </ul> </li> <li>• Melaksanakan aktiviti asas keusahawanan melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) penyediaan kertas projek</li> <li>b) promosi</li> <li>c) pameran mini/ dalaman</li> </ul> </li> </ul>

**PENTAKSIRAN REKA BENTUK GRAFIK DAN REKA BENTUK INDUSTRI**

<b>STANDARD PRESTASI</b>	
<b>TAHAP PENGUASAAN</b>	<b>TAFSIRAN</b>
<b>1</b>	Mengenal pasti bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri serta menyenaraikan kandungan asas keusahawanan.
<b>2</b>	Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri serta menghuraikan kandungan asas keusahawanan.
<b>3</b>	Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri dan merancang asas keusahawanan serta mengamalkan nilai murni.
<b>4</b>	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik melalui eksplorasi dan penjanaan idea dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri dan melaksanakan perancangan asas keusahawanan serta mengamalkan nilai murni.
<b>5</b>	Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri melalui pengolahan idea dan menilai pelaksanaan asas keusahawanan serta mengamalkan nilai murni.
<b>6</b>	Mencipta hasil karya cetakan reka bentuk grafik dan reka bentuk industri secara kreatif, inovatif dengan mengaplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ mengkritik secara ilmiah pelaksanaan asas keusahawanan serta mengamalkan nilai murni.

<b>Bidang</b>	<b>:</b>	<b>SENI KRAF</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Batik Lukis/ Batik Blok dan Tenunan Songket / Pua</b>
<b>Minimum Jam</b>	<b>:</b>	<b>40 jam</b>
<b>Objektif</b>	<b>:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>i. Menjana idea, kemahiran dan kreativiti melalui penghasilan seni kraf batik dan tenunan dalam bentuk konvensional atau kontemporari (kraf dimensi baharu).</li><li>ii. Menghasilkan karya melalui pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan bahasa seni visual.</li><li>iii. Membuat apresiasi terhadap karya serta proses penghasilan karya seni kraf melalui budaya visual tempatan serta luar negara.</li></ul>

### 3.0 SENI KRAF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.1 Ekspresi Kreatif dalam Seni Kraf</b></p> <p>Penjanaan idea dan berkarya dengan penekanan aspek komposisi dan kreativiti yang merangkumi kemahiran penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi pada seni kraf.</p>	<p><b>Murid boleh;</b></p> <p>3.1.1 Menghasilkan produk seni kraf batik(lukis atau blok) menerusi penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan idea</li> <li>(ii) penentuan konsep</li> <li>(iii) pelaksanaan proses</li> <li>(iv) kemas produk</li> </ul> <p>3.1.2 Menghasilkan produk seni kraf tenunan (songket atau pua) menerusi penjanaan idea serta penerokaan pelbagai sumber, kajian, teknologi dan inovasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan idea</li> <li>(ii) penentuan konsep</li> <li>(iii) pelaksanaan proses</li> <li>(iv) kemas produk</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana idea melalui pemerhatian, kajian dan perbincangan dalam penghasilan produk seni kraf batik dan tenunan.</li> <li>• Penentuan konsep berdasarkan identiti, aliran terdahulu dan terkini.</li> <li>• Penghasilan produk seni kraf batik dan tenunan menggunakan teknologi dan inovasi media baharu.</li> <li>• Menggabung jalin media, proses dan teknik dalam penghasilan produk seni kraf batik dan tenunan.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3.2 Seni dalam Kehidupan</b></p> <p>Apresiasi produk seni kraf menggunakan bahasa seni visual serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan budaya visual.</p>	<p>3.2.1 Membuat apresiasi berdasarkan bahasa seni visual terhadap pengkaryaan dalam produk kraf batik dan kraf tenunan.</p> <p>3.2.2 Membuat apresiasi terhadap penghasilan produk seni kraf dengan budaya visual melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) gaya (teknologi)</li> <li>(ii) ruang (masa, persekitaran dan peristiwa)</li> <li>(iii) karyawan (nilai)</li> <li>(iv) makna (mesej)</li> <li>(v) fungsi (keperluan)</li> <li>(vi) media, proses dan teknik</li> </ul>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapresiasi budaya visual produk seni kraf melalui pelbagai media dan teknik: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) pembentangan</li> <li>b) perbincangan</li> <li>c) pameran mini</li> <li>d) lawatan</li> <li>e) rumusan dan sumbangsaran</li> <li>f) dokumentasi</li> </ul> </li> </ul>



**PENTAKSIRAN BATIK DAN TENUNAN**

<b>STANDARD PRESTASI</b>	
<b>TAHAP PENGUASAAN</b>	<b>TAFSIRAN</b>
<b>1</b>	Mengenal pasti bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan produk kraf batik dan kraf tenunan serta menyenaraikan asas pengurusan seni.
<b>2</b>	Menerangkan tentang bahasa seni visual, teknik, media dan proses dalam penghasilan produk kraf batik dan kraf tenunan serta menghuraikan asas pengurusan seni.
<b>3</b>	Mengaplikasikan kefahaman dan kemahiran bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan produk kraf batik dan kraf tenunan serta mengelolakan asas pengurusan seni dengan mengamalkan nilai murni.
<b>4</b>	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik melalui eksplorasi dan penjanaan idea dalam penghasilan produk kraf batik dan kraf tenunan serta mengkaji pelaksanaan asas pengurusan seni dengan mengamalkan nilai murni.
<b>5</b>	Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik dalam penghasilan produk kraf batik dan kraf tenunan melalui pengolahan idea serta menilai/ mengkritik/ pelaksanaan asas pengurusan seni dengan mengamalkan nilai murni.
<b>6</b>	Mencipta hasil produk kraf batik dan kraf tenunan secara kreatif, inovatif dengan mengaplikasi bahasa seni visual, media, proses dan teknik serta mampu membuat apresiasi secara intelektual/ ilmiah dan mengatur pelaksanaan asas pengurusan seni serta mengamalkan nilai murni.

**PANEL PENGGUBAL**

- |  |                                     |
|--|-------------------------------------|
| 1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi        | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 2. Muhd. Nizam bin Mohd. Yusoff            | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 3. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol        | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 4. Mohd Shazlan bin Shahudin               | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 5. Latifah binti Ideris                    | Bahagian Pembangunan Kurikulum      |
| 6. Prof. Dr. Abdul Halim bin Husain        | Universiti Pendidikan Sultan Idris  |
| 7. Dr. Mohd Khairezan bin Rahmat           | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 8. Razid bin Abdul Karim                   | IPG Kampus Ipoh, Perak              |
| 9. Salleh bin Ismail                       | IPG Kampus Ipoh, Perak              |
| 10. Nafizah binti Musbah                   | SMK Bandar Sunway                   |
| 11. Azman bin Siran                        | SMK Dato' Bentara Luar              |
| 12. Rafizah binti Abu Bakar                | SMK Kelana Jaya                     |
| 13. Noor Maizati binti Ramli               | SMK Seri indah                      |
| 14. Khalilah binti Sharif                  | SMK Tun Dr Ismail                   |
| 15. Zalina binti Bahtiar                   | SSeM Johor                          |
| 16. Noor Aini binti Jaafar                 | SSeM Kuala Lumpur                   |
| 17. Dr. Rodziah binti Ahmat Nor            | SSeM Kuala Lumpur                   |
| 18. Abang Mohammad Nil Asri bin Abg Rasidi | SSeM Sarawak                        |
| 19. Ahmad Eruan bin Adnan                  | SSeM Kuala Lumpur                   |

**PENGHARGAAN****Penasihat**

Dr. Sariah binti Abd. Jalil	Pengarah
Rusnani binti Mohd Sirin	Timbalan Pengarah (Kemanusiaan)
Datin Dr. Ng Soo Boon	Timbalan Pengarah (STEM)

**Penasihat Editorial**

Mohamed Zaki bin Abd. Ghani	Ketua Sektor
Haji Naza Idris bin Saadon	Ketua Sektor
Dr. Rusilawati binti Othman	Ketua Sektor
Mahyudin bin Ahmad	Ketua Sektor
Mohd Faudzan bin Hamzah	Ketua Sektor
Mohamed Salim bin Taufiq Rashidi	Ketua Sektor
Paizah binti Zakaria	Ketua Sektor
Hajah Norashikin binti Hashim	Ketua Sektor







KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

# Seni Visual

## Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

### Tingkatan 3