

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Visual

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Visual

Sekolah Seni Malaysia

□□kum□n S□andard □uriku□um dan □□n□aksiran

Tingkatan 2

□aha□ian □□mban□unan □uriku□um

□□□□ □□□□

Perbitan

Perumahan Pendidikan Malaysia

Tak lupa diperhatikan tidak dibenarkan memuat ulang mana-mana bahagian artikel ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik mekanik rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada pihak penerbitan penerbitan Perumahan Pendidikan Malaysia. Rasmi Perumahan Pendidikan Malaysia, Kerajaan Persekutuan dan Kerajaan.

KANDUNGAN

Daftar Isi	1
Dasar-dasar Pendidikan dan Pembelajaran	1
Definisi Kurikulum dan Pembelajaran	1
Alasan Pembelajaran	1
Pendahuluan	1
Matematika	1
Objek dan Subjek	1
Prinsip-prinsip Kurikulum Standard Sekolah Menengah	1
Kurikulum	1
Pemahaman abad ke-21	1
Pemahaman Berfikir Kritis dan Kreatif	1
Strategi Pembelajaran dan Pembelajaran	1
Implementasi Kurikulum	1
Penaksiran Sekolah	1
Revisi dan Peninjauan	1



RUKUN NEGARA

Seluruh rakyat Malaysia hendak
Mencaai peraduan dan lebih ramai kaan s'uruh masyarakat

M'ihara sa' cara hidup d'm'kraik

M'ia sa' masyarakat adi'di mana k'makmuran n'ara
akan da'dinikma'ib'rsama s'ara adi'dan saksama

Menjamin sa' cara hidup dan ib'ra'rhada'radisi'radisi
k'buda'aann'a dan ka'a dan b'rbai rak

M'bina sa' masyarakat r'si'an akan m'n'unakan
sains dan kn'ki m'dn

M'mrak'a'Ma'sia b'rikar akan m'num'ukan s'uruh ina'a dan usaha
kami un'uk m'n'cai ia'ia rs'bu'bdasarkan alas r'nsi'r'nsi dan b'riku

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

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berorientasi ke arah lebih mempromosikan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan keadilan dan kecekapan. Kegigihan usaha ini adalah berujuan untuk melahirkan generasi berprestasi yang berkeadilan dan berkecekapan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara”

Sumber: *Kependudukan dan Pendidikan*

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

Kurikulum kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kandungan kurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kecerdasan untuk membina perkembangan sasarannya murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan memperincakan nilai-nilai maruah di dalamnya dan untuk mengamalkan pengetahuan.

Sumber: *Kejuruteraan Pendidikan Kurikulum Kebangsaan*

1111111111111111

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (SSM) akan dilaksanakan secara berperingkat bermula tahun 2020 akan dilaksanakan kurikulum bersesuaian Sekolah Menengah (SM) akan mula dilaksanakan pada tahun 2020. SSM diubah bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah plan pembangunan pendidikan Malaysia. Menerusi acauan kurikulum akan dilaksanakan di sekolah menengah standard dan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard akan menjadi amalan antarabangsa yang dijamin dalam SSM menerusi pelaksanaan Kurikulum Standard Kurikulum dan Penaksiran (SKKP) untuk semua mata pelajaran dan kandungan Standard Kandungan (SKK) Standard Pembelajaran (SKP) dan Standard Prestasi (SP).

Saya memasukkan standard penaksiran di dalam dokumen kurikulum yang mengubah landskap sejarah sejak kurikulum kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusi para murid dapat diaksir secara berkesan untuk membina prestasi yang memuaskan dalam semua mata pelajaran serta membina guru pembua indakan susulan bagi membolehkan pencapaian murid.

Saya dihasikan juga yang membina dan nam unjan. Kurikulum SSM membina rasikan pengetahuan kemahiran dan nilai-nilai masukkan secara eksplisit kemahiran abad ke-21 dan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dan penemuan. Usaha dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelektual, emosi dan jasmani selalunya unjukan masalah pendidikan kebangsaan.

Ini menunjukkan pelaksanaan SSM dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada aspek dan memberi fokus kepada pendekatan pembelajaran berasaskan inkuiri dan pembelajaran berasaskan projek. Semua murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

Pemerintah Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan SSM. Semoga pelaksanaan SSM akan membawa hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL

Penarah

Perwakilan Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

SSM Seni Visual Sekolah Seni Malaysia (SSM) merupakan pembelajaran bagi para pelajar seni menengah rendah persekolahan iaitu dari peringkat rendah hingga peringkat di SSM. Kurikulum ini diwujudkan untuk memberi peluang kepada perkembangan kreatif dan psikomotor serta aktif menerusi aspek pembangunan dan perkembangan madrasah secara menyeluruh dan simpanan ini termasuk perkembangan dari segi seni budaya, inisiatif, kreatifiti, kemahiran dan estetika. Usahanya ialah pengajaran Seni Visual merupakan perkara penting dalam sistem pendidikan negara dan dapat melahirkan murid yang berikhtisar, kreatif dan memahami persekitaran mereka menerusi cara yang unik, inovatif dan kreatif.

Sesuai dengan SSM Seni Visual SPM disediakan sebagai panduan kepada guru-guru dalam melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran berdasarkan standard kurikulum yang telah ditetapkan.

Mata pelajaran Seni Visual peringkat menengah rendah ini merupakan program asas yang mendedahkan murid dengan berbagai pengetahuan dan kemahiran serta nilai dalam Seni Visual di samping pengetahuan kemahiran abad ke-21. Panduan SSM Seni Visual SPM ini bertujuan untuk memastikan semua mata pelajaran dilaksanakan, inkuiri pembelajaran, abstrak dan pengetahuan praktikal mata pelajaran selanjutnya.

Mata pelajaran Seni Visual ini diharapkan dapat menjajai aspirasi yang dicariskan untuk melahirkan murid yang kreatif dan berkeperluan bukan sahaja dalam bidang Seni Visual malah merentas semua aspek kehidupan. Pada akhir pembelajaran ini murid akan dibekalkan dengan pengetahuan dan pemahaman serta pengetahuan asas teori Seni Visual yang diperlukan untuk mengikuti perkembangan Seni Visual pada peringkat menengah atas.

MATLAMAT

SSM Seni Visual SSIM bermaksud memahirkan dan membina jati diri serta membunkih baka generasi Malaysia dan berurusan kemahiran dan nilai moral di bidang seni visual. Kurikulum ini dapat meningkatkan rasa kesukuran murid kepada bahan-bahan yang indah alam kesenian dan pameran negara untuk memahirkan media manusia dan simpanan berbakat kreatif dan berdisiplin harmonis serta beretika seni.

OBJEKTIF

SSM Seni Visual SSIM menentang rendah bertujuan untuk membahaskan murid mencapai objektif berikut:

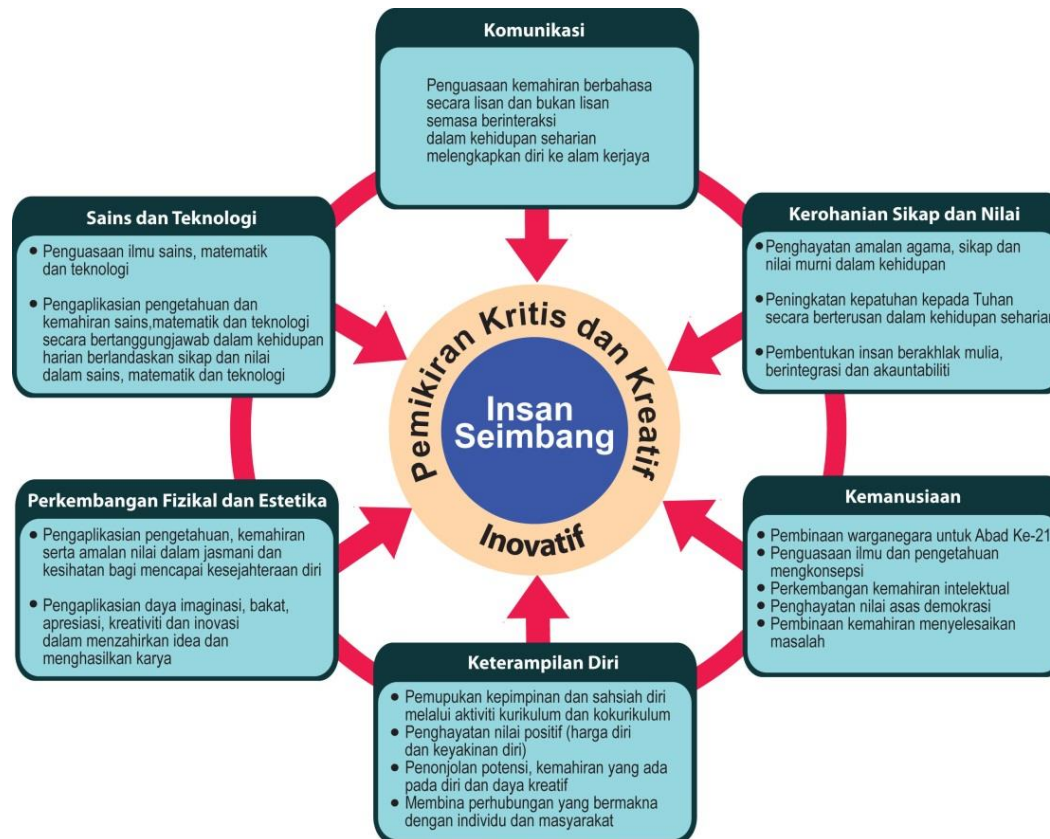
- Menauasai bahasa seni visual dan kemahiran seni visual di samping memamalkan nilai murni
- Membudayakan disiplin dan tanggungjawab dalam proses penghasilan karya seni visual
- Meningkatkan pengetahuan kemahiran dan kreatifiti dalam penghasilan karya

- Memanfaatkan bakat kemahiran media teknik dan teknologi serta kreatifiti dalam menghasilkan produk seni visual yang berkualiti
- Meningkatkan dan menilai karya seni visual melalui diskripsi dan analisis
- Memanfaatkan pengetahuan dan kemahiran seni visual dalam mata pelajaran lain
- Mengetahui dan memahami sumbangan teknik seni visual dalam konteks perkembangan sejarah seni visual di Malaysia dan antarabangsa
- Menikmati suasana seni dalam persekitaran dan kepeluangannya dengan proses kerja
- Memelihara dan menikmati budaya serta pameran kesenian
- Menikmati dan meningkatkan rasa kesukuran kepada bahan-bahan yang baik aktiviti seni visual

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

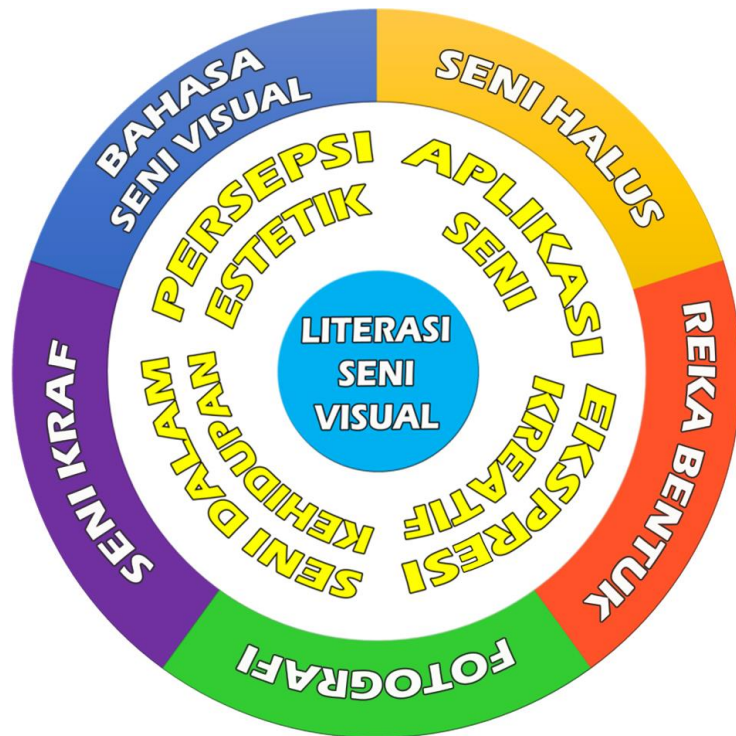
Kurikulum Standard Sekolah Menengah dibina berasaskan enam unjutan nilai komunikasi, kerohanian, sika dan nilai manusia, ramaian diri, perkembangan fizikal dan estetik, sains dan teknologi, dan keterampilan. Enam unjutan tersebut merupakan domain utama dan membekalkan antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif. Keseluruhan ini bertujuan

membunkan modal insan dan memelihara nilai-nilai murni berdasarkan keamaan, berkeadilan, berketerampilan, berfikir kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana dan diambarkan dalamajah di bawah SSM Seni, isua, di uba berdasarkan enam unjutan monevuran ka kurikulum Standard Sekolah Menengah.



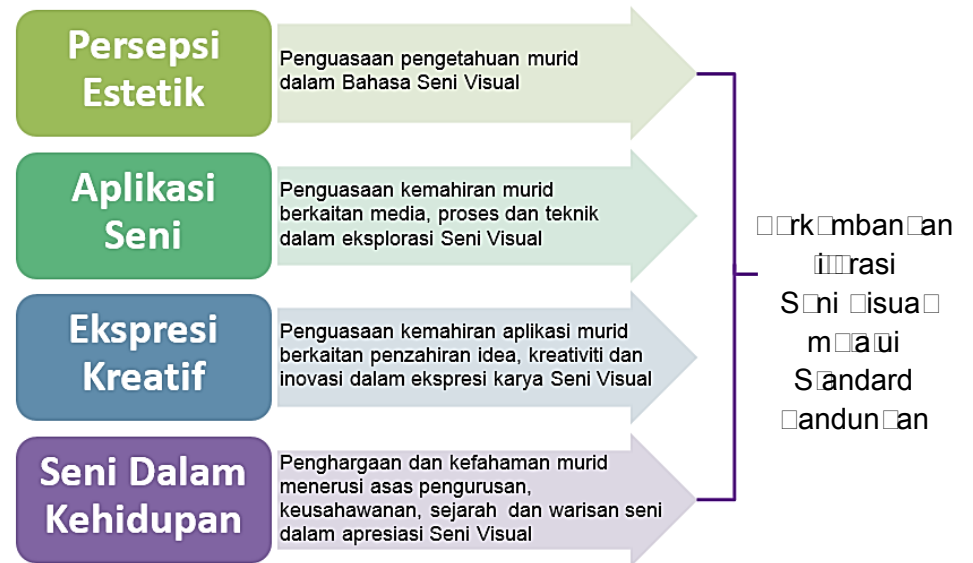
FOKUS

SSM Seni Visual SSIM berfokus lima bidang yaitu bahasa seni visual, seni halus, seni rupa, seni kriya, dan seni dalam kehidupan. Disusun dalam kurikulum menrusi maa S broujan mambankan iirasi Seni Visual maaui erkombanan domain kknii sikmorr dan aaki fokus Seni Visual ini daa diahaman maaui ajah di baah



Ayah fokus Seni Visual maaui lima bidang

Andunan SSM Seni Visual SSIM ini diuba broujan mubah aradioma sra maauih murid dnan orskii an bih uas sama ada dari sudu sika aikasi ksrsi mahuun sudu arisasi SSM Seni Visual SSIM akan daa mchasikan murid an simbangan baka brrn ahuan dan berkahiran seni di samn mchaa i arisan sra mchamakan nilai murni dalam khidupan sharian ajah di baah mcranakan sara rinas fokus S dalam Seni Visual



Ayah fokus Standard Andunan Seni Visual

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Salah satu dari hasil hasrat SSM adalah untuk membekali dan memunculkan kemahiran abad 21 dan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerja yang berteraskan amanah nilai murni kemahiran abad 21 bermula untuk membekali dan memunculkan diri yang dinantikan dalam diri murid sendiri dalam dua suatunya berucap bersaing di peringkat kebangsaan S dan S dalam kurikulum Seni Visual dan Nisbah kepada kemahiran abad 21 dalam kalangan murid.

Dua ciri Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan menanggapi kesukaran menanggapi cabaran dan kebijaksanaan keakraban transisi dan masa
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyoal dan membahaskan fikiran idea dan maklumat dan keyakinan dan kreatif secara lisan dan bertulis menggunakan bahasa media dan teknologi

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Mereka berfikir secara kreatif dan inovatif mampu untuk menangani masalah dan kompleks dan membina keupayaan dan berfikir Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai pelajar Mereka menjana soalan dan bersikap terbuka kepada perspektif nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain Mereka berkeakraban dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran dan baru
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain Mereka menelaah dan unjailah bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan dan diberikan oleh setiap ahli pasukan Mereka mempromosikan kemahiran inisiatif dan kreatif akhlak keabadian dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membunkah rasa ingin tahu semua jadi untuk mereka selayak dan idea baru Mereka memelajari kemahiran yang ditawarkan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan serta menunjukkan sikap berkeadilan dalam pembelajaran Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berkesinambungan

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	<p>Murka berprinsip dan jujur Kesamarataan dan menghormati maruah individu kumpulan dan komuniti Murka beranjanja ab alas tindakan akiba tindakan serta keputusan murka</p>
Bermaklumat	<p>Murka mendedakan pengetahuan dan membekuk pemahaman dan luas dan simbanan meronasi baai disiplin pengetahuan Murka menorka pengetahuan dan dan dan berkasan dalam konteks isu dan dan dan baai Murka memahami isu isu ikatundan undan berkai an makuman dan diarah</p>
Penyayang/ Prihatin	<p>Murka menunjukkan maibbas kasihan dan rasa hormat hada kerdan dan rasa an ain Murka komid untuk berkhidma kada masaraka dan masikan kksarian alam sekitar</p>
Patriotik	<p>Murka mamamkan kasih saan sknan dan rasa hormat hada nara</p>

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran berfikir aras tinggi dilaksanakan dalam kurikulum secara eksplisit secara uru da'a dan dirjemahkan dalam d' bagi m'ran'san' pemikiran berstruktur dan berfokus dalam ka'an'an murid'ran'an ada'ah berfokus kepada m'a'aha' pemikiran s'...adua'

adua'aha' pemikiran dalam

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
Mengaplikasi	Menggunakan pengetahuan kemahiran dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara
Menganalisis	Mengrakkinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dan lebih mendalam serta hubungan antara bahagian berkenaan
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan dan nilai serta memberi justifikasi
Mencipta	Menghasilkan idea atau kaedah dan kreatif dan inovatif

ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan kemahiran dan nilai dalam membua'naaku'an serta r'ksi bagi m'nsaikan masa'ah' membua' keu'usan' ber'asi dan beru'a'a m'na s'sua' m'ran'kumi kemahiran berfikir kritis'kreatif dan m'naaku's'ra' berfikir

Kemahiran berfikir kritis adalah ke'ahan untuk m'nilai s'sua' id'a' secara logik dan rasional untuk membua'imbangan dan ajar dan m'gunakan alasan dan bukti an' munasabah

Kemahiran berfikir kreatif adalah kemam'uan untuk m'hasikan a'au m'na s'sua' an' baharu dan bermilai dan m'gunakan daya imajinasi secara as' serta berfikir idak m'iku'ka'aman

Kemahiran menaakul adalah keupayaan individu membua'imbangan dan penilaian secara logik dan rasional

Strategi berfikir meru'akan cara berfikir an' berstruktur dan berfokus untuk m'nsaikan masa'ah'

boleh dia'ikasi dalam biik darjah m'a'ui aktiviti ber'uk m'naaku' mb'ajaran inkuiri'nsaian masa'ah' dan r'jek'uru dan murid'ru' menggunakan a' berfikir s'... m'a'aha' pemikiran dan a' minda serta an'a'an aras in' untuk m'na'akkan murid berfikir

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

SSM Seni Visual SSIM dilaksanakan sebagai strategi pendidikan dan proses dalam hasrat untuk membina dan meningkatkan prestasi pendidikan dan pembelajaran ini bertujuan untuk mencapai matlamat dan objektif pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kemahiran masa depan media sosial sains dan teknologi untuk meningkatkan kreatifiti dalam kalangan murid.

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang membolehkan 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 menunjang kebebasan murid secara optimum dalam kurikulum Seni Visual aktiviti eksplorasi Seni Visual membolehkan murid untuk membolehkan proses berfikir secara kreatif dan analitik dalam memerkmbangkan idea atau permasalahan dalam penghasilan idea.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran berasaskan projek menekankan pada idea pembelajaran konstruktivisme di mana pengetahuan adalah dibina dari pada pengalaman dan proses merumahnya yang berdasarkan pengalaman sosial. Strategi pembelajaran ini berfokuskan murid sama ada secara individu atau berkumpulan. Maju dan hasil pembelajaran Seni Visual biasanya dinilai dari pada aspek sejauh mana murid dapat membolehkan kemahiran aplikasi kreativiti 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 membina rancangan masa depan akibatnya mereka menjangka perubahan suasa murid mendalami mana yang maksimum dan tenaga murid diberi peluang menghasilkan sesuatu karya atau produk. Jadi murid akan berfikir jauh ke hadapan memikirkan bagaimanakah proses teknik dan media yang sesuai digunakan serta idea yang diinapkan apabila merancang dalam penghasilan karya atau produk.

Kecerdasan Pelbagai

Kecerdasan pelbagai merangkumi aspek-aspek inkuisitif, matematik, muzik, kinestetik, visual, ruhan, interpersonal, intrapersonal dan naturalis. Pada seni visual, kecerdasan visual lebih diutamakan murid berkibehhan manusia dan menghamburkan bahasa seni visual termasuklah kibehhan menghamburkan visual secara grafik.

Pembelajaran Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme dalam pendidikan dapat mahirkan murid dan boleh membina pemahaman dan pengetahuan baharu mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Pembelajaran ini menjadikan murid lebih faham, yakin dan seronok untuk berusaha menimba pengetahuan terutama dalam seni visual.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual ialah pembelajaran yang menampilkan isi pelajaran dengan pengalaman harian murid, masyarakat dan alam sekeliling. Melalui pembelajaran ini, murid dapat memproses maklumat dan pengetahuan baharu dengan cara bermakna. Pengetahuan murid dapat dilaksanakan dengan cara hidup di komuniti, naungan untuk menghamburkan suasana di komuniti naungan dalam keragaman.

Pembelajaran Masteri

Pembelajaran masteri berfokus kepada penguasaan bidang dimana murid perlu memahami satu unit pelajaran dahulu sebelum berpindah kepada unit lain. Pembelajaran ini diajarkan dengan melalui latihan ketika murid dan mah manakala murid dan sudah memahami pelajaran diberi penguasaan. Setelah semua murid dapat menguasai kemahiran dan diinici baru lah berpindah kepada kemahiran lain. Pengetahuan sebelum mengajar muktamad untuk menekankan keyakinan teknik akar asas diikuti akar pengetahuan idea dalam seni visual.

Selain itu, dan menarik dan ransangan dan mokus idea serti penerkaan amatlah dicirikan sama ada secara manual atau berbandukan teknologi. Cara pembelajaran dan disarankan adalah serti *Discipline Based Art Education* pembelajaran berorientasikan produk dan studi aktif berkumpulan, kabrasi, kreatif, tunjuk cara, biara seni, rambahan minda, saja, ab, penerkaan masalah, kmbara visual, imitasi dan eksresi diri, pemilihan dan penentuan kaedah pembelajaran dan pelbagai perlu selaras dengan kesediaan kibehhan, numuan, naungan dan pemerhatian murid.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diintegrasikan dalam proses dan/atau diintegrasikan dalam SPM. EMK ini diintegrasikan bertujuan untuk meningkatkan kemahiran dan kecekapan individu insan yang dihasilkan serta daya kemanusiaan, taburan masa dan masa hadapan. EMK ini diintegrasikan dalam EMK adalah seperti berikut:

1. Bahasa

- Penggunaan bahasa standard yang betul perlu diintegrasikan dalam semua mata pelajaran.
- Masa dan baki sora mata pelajaran sebagai sebulan struktur akademik bahasa isih dan aras bahasa perlu diberi penekanan bagi membina murid untuk idia dan komunikasi secara berkhas.

2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mengenai dan membina alam sekitar dalam jiwa murid perlu diwujudkan melalui dan/atau semua mata pelajaran.
- Pengetahuan dan kesedaran terhadap kelestarian alam sekitar dalam membina jika murid untuk mencharai alam dan mensukuri nikmat.

3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sadar akan kelestarian dan membina.
- Nilai murni merangkumi aspek kechanaan, kemanusiaan dan keadilan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

4. Sains Dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap sains dan teknologi dalam meningkatkan iktirasi sains serta teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pelajaran daya membina serta membina kepada pembelajaran yang lebih baik dan berkhas.
- Penintasian Sains dan teknologi dalam dan merangkumi maklumat iktirasi pengetahuan sains dan teknologi dalam prinsip, konsideran dan berkaitan dengan sains dan teknologi, kemahiran saintifik proses pemikiran dan kemahiran manipulasi.

- iii) Sikap saintifik (socratic) dan kejujuran
keseamatan dan
- iiii) Penemuan teknologi dalam aktiviti

5. Patriotisme

- Smanca patriotik dapat diwujudkan semua mata pelajaran/aktiviti kurikulum dan khidmat masyarakat
- Smanca patriotik dapat memahirkan murid dan memunculkan smanca cinta negeri dan berbanjara sebagai rakyat Malaysia

6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreatif adalah kebolehan menggunakan imajinasi untuk mencampur, mencipta dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui iktidar atau gabungan idea yang ada
- Inovasi merupakan penciptaan kreatif melalui ubah suai/penambahbaikan dan mempraktikkan idea
- Kreatif dan inovasi saling berbanding dan perlu untuk memastikan pembangunan masyarakat insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-
- Oleh itu, perlu diintegrasikan dalam

7. Keusahawanan

- Peranan dalam keusahawanan bertujuan membentuk diri dan amanah keusahawanan sehingga menjadi saingan budaya dalam kalangan murid
- Iri keusahawanan boleh diraikan dalam diri melalui aktiviti yang mampu memunculkan sikap socratic rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membantukan minda kreatif dan inovatif untuk mematu idea ke-

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Peranan dalam teknologi Maklumat dan Komunikasi (M&K) dalam diri memastikan murid dapat memunculkan dan menunjukkan pengetahuan dan kemahiran asas M&K yang diajari
- Aplikasi M&K bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan diri lebih menarik dan menarik perhatian serta meningkatkan kualiti pembelajaran
- M&K diintegrasikan melalui kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai penerangan bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran

9. Kelestarian Global

- ...sarian ...bermatama...ahirkan murid berda...ikir ...sari ...bersika...rs...rhada...rs...dalam kehidupan harian dan...m...ikasi ...huan...mahiran dan nilai ...di...hi ...ui ...n...unaan dan ...uaran ...sari...ar...araan ...badan ...aduan
- ...sarian ...ba...in...dalam ...diakan murid ba...m...hada...abaran dan isu ...masa di ...rin...ka...m...an...ara dan ...ba...
- ...ini diajar ...ara ...nsun... dan ...ara sisi... dalam ma...ajaran ...berkai...

10. Pendidikan Kewangan

- ...ra...an ...m... pendidikan ...an...an berujuan mem...nuk ...n...rasi masa hada...an ...berk...a...aan mem...ua...k...u...usan k...an...an ...bijak...m...amakan ...n...urusan k...an...an ...ber...ika dan ber...mahiran mem...uruskan ha...h...a...k...an...an ...ara ber...an...un...ja...ab...
- ...m... pendidikan ...an...an ba...h di...rakan dalam ...d... ...ara ...nsun... a...u...un ...ara sisi...an...n...ra...an ...ara ...nsun... ada...h mem...ui ...juk...ajuk ...r...i ...an... ...m...andun...i ...m...n k...an...an ...ara ...ks...isi... ...r...i...n...iraan ...ada...h mudah dan ...ada...h kem...aun...n...ra...an ...ara sisi...an ...ua diin...rasikan mem...ui ...juk...ajuk ...ain mem...n...as kuriku...um... ...nd...dahan k...ada ...n...urusan k...an...an dalam kehidupan seb...nar ada...h ...n...in... ba...i mem...diakan murid dan...an ...n...huan... mahiran dan nilai ...an... da...a... dia...ikasikan ...ara ber...kesan dan bermakna

PENTAKSIRAN SEKOLAH

Pentaksiran Sekolah adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses untuk mendedahkan maklumat tentang perkembangan murid yang diramalkan dilaksanakan dan diajar oleh guru dan berkenaan proses ini berlaku berurusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap pencapaian sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inkusi, autentik dan *localised*. Maklumat yang diperolehi dari PS akan digunakan oleh pentadbir, guru, ibu bapa dan murid dalam merencanakan tindakan susulan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formal dan sumatif. Pentaksiran secara formal dilaksanakan seiring dengan proses pendidikan manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, projek, semesta atau tahun dalam melaksanakan PS guru merencanakan kombinasi dengan pentadbir memeriksa, merekod dan membuat tahap pencapaian setiap murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan PS.

Standard Prestasi Seni Visual

Standard Prestasi Seni Visual diwujudkan sebagai kriteria umum untuk membantu guru menilai dan menilai pentaksiran dalam Seni Visual bukan hanya melibatkan ujian dan pengukuran semata-mata tetapi penilaian secara holistik. Pentaksiran secara keseluruhan membahagikan murid membahagikan keahamaan mereka kepada aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Pentaksiran ini merangkumi aspek bahasa seni visual, media, proses, teknik dan kemahiran yang berlaku kepada mereka dalam pencapaian kerja dan kreatifiti dan inovasi.

Tahap Penguasaan (TP)

Pencapaian murid boleh diukur menggunakan 50% hingga 100% dalam SD dan direkod dalam laporan pentaksiran Sekolah. Guru bertanggungjawab sepenuhnya untuk melaksanakan pentaksiran Sekolah yang melibatkan perkembangan kreatifiti dan dalam menentukan kecekapan murid. Selain itu, guru juga harus merekod pencapaian dan murid seterusnya menganalisis data pentaksiran dan membuat laporan untuk tindakan susulan. Kecekapan perlu ditunjukkan bagi memberi satu nilai terhadap pencapaian murid di akhir.

S bagi mata pelajaran Seni Visual boleh dilaksanakan secara pemerhatian,isan,interaksi,nuisan dan penkerjaan murid berdasarkan S di dari pncapaian umum s...i...adua... di bawah

adua...n...a...aha...n...uasaan...mum...SSM...ni...isua...

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Men...na...as...i...bahasa...s...ni...i...sua...m...dia...r...s...s...dan...t...knik...da...m...p...n...h...asi...an...k...ar...a...r...o...d...u...k...s...e...r...a...m...n...h...u...r...a...i...k...an...d...u...n...c...a...n...s...n...i...d...a...m...k...h...i...d...u...c...a...n...
2	Men...r...a...n...c...a...k...a...n...t...e...n...a...n...b...a...h...a...s...n...i...i...s...u...a...m...d...i...a...t...e...k...n...i...k...d...a...n...r...e...s...e...s...d...a...m...p...n...h...a...s...i...a...n...k...a...r...a...r...o...d...u...k...s...e...r...a...m...n...h...u...r...a...i...k...a...n...d...u...n...c...a...n...s...n...i...d...a...m...k...h...i...d...u...c...a...n...
3	Men...a...p...l...i...k...a...s...i...k...a...h...a...m...a...n...d...a...n...k...o...m...a...h...i...r...a...n...b...a...h...a...s...n...i...i...s...u...a...m...d...i...a...t...e...k...n...i...k...d...a...n...t...e...k...n...i...k...d...a...m...p...n...h...a...s...i...a...n...k...a...r...a...r...o...d...u...k...d...a...n...m...e...r...a...n...c...a...k...a...n...k...a...n...d...u...n...c...a...n...s...n...i...d...a...m...k...h...i...d...u...c...a...n...s...e...r...a...m...n...c...a...m...a...i...k...a...n...n...i...a...i...m...u...r...n...i...
4	Men...c...a...n...a...l...i...s...i...s...a...p...l...i...k...a...s...i...b...a...h...a...s...n...i...i...s...u...a...m...d...i...a...t...e...k...n...i...k...d...a...n...t...e...k...n...i...k...m...a...a...u...i...k...s...e...r...a...s...i...d...a...n...p...e...n...j...a...n...a...n...i...d...e...a...d...a...m...p...n...h...a...s...i...a...n...k...a...r...a...r...o...d...u...k...d...a...n...m...a...k...s...a...n...a...n...s...n...i...d...a...m...k...h...i...d...u...c...a...n...s...e...r...a...m...n...c...a...m...a...i...k...a...n...n...i...a...i...m...u...r...n...i...
5	Men...j...u...s...i...k...a...s...i...k...a...h...a...m...a...n...d...a...n...k...o...m...a...h...i...r...a...n...b...a...h...a...s...n...i...i...s...u...a...m...d...i...a...t...e...k...n...i...k...d...a...n...t...e...k...n...i...k...d...a...m...p...n...h...a...s...i...a...n...k...a...r...a...r...o...d...u...k...m...a...a...u...i...p...e...n...p...e...r...a...h...a...n...i...d...e...a...d...a...n...m...e...n...i...a...i...p...e...n...a...k...s...a...n...a...n...s...n...i...d...a...m...k...h...i...d...u...c...a...n...s...e...r...a...m...n...c...a...m...a...i...k...a...n...n...i...a...i...m...u...r...n...i...
6	Men...d...i...a...h...a...s...i...k...a...r...a...r...o...d...u...k...s...e...r...a...k...r...e...a...t...i...v...i...t...i...d...a...n...m...e...n...c...a...m...a...i...k...a...s...i...b...a...h...a...s...n...i...i...s...u...a...m...d...i...a...t...e...k...n...i...k...s...e...r...a...m...a...m...b...u...a...c...a...r...e...s...i...a...s...i...s...e...r...a...i...n...t...e...k...u...a...m...n...k...r...i...i...k...s...e...r...a...i...m...i...a...h...p...e...n...a...k...s...a...n...a...n...s...n...i...d...a...m...k...h...i...d...u...c...a...n...s...e...r...a...m...n...c...a...m...a...i...k...a...n...n...i...a...i...m...u...r...n...i...

ORGANISASI KANDUNGAN

Struktur Seni Murni SSIM ini disusun berdasarkan uraian ajur utama yaitu SSS dan Seni Murni SSIM dalam dua bagian Seni Murni SSIM dalam dua bagian

dua bagian organisasi SSS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
<p>penilaian seni murni SSIM dan karya seni murni dalam bentuk lukisan dalam dua dimensi dan seni murni SSIM dalam bentuk seni rupa lainnya</p>	<p>Siswa memahami kriteria atau indikator kualitatif pembelajaran dan penilaian seni murni SSIM dalam bentuk seni rupa lainnya</p>	<p>Siswa dapat kriteria umum dan menunjukkan pemahaman proses seni murni SSIM dan karya seni murni SSIM dalam bentuk seni rupa lainnya</p>

Standard Kandungan

Seluruh SSIM Seni Murni SSIM adalah merujuk kepada dua bagian SSIM Murni SSIM

dua bagian Standard Kandungan Seni Murni SSIM

STANDARD KANDUNGAN	
<p>1. Persepsi Estetik</p>	<p>Seluruh ini merupakan satu proses pembelajaran seni murni SSIM untuk membekali siswa dengan kemampuan seni murni SSIM dan memahami seni murni SSIM dan seni murni SSIM dalam bentuk seni rupa lainnya</p>
<p>2. Aplikasi Seni</p>	<p>Seluruh ini membekali siswa dengan kemampuan seni murni SSIM dan seni murni SSIM dalam bentuk seni rupa lainnya</p>

STANDARD KANDUNGAN	
<p>3. Ekspresi Kreatif</p>	<p>So ini memb...hkan murid manjana dan man...hkirkan id...a s...ra berkar...a dan...an memb...ri ...n...kanan as...k kom...sisi ...n...man...kumi komahiran...n...r...kan ...ba...ai sumb...r...kajian dan ...kn...i dalam man...hasikan kar...a...r...duk...</p>
<p>4. Seni Dalam Kehidupan</p>	<p>So ini memb...hkan murid man...a...r...siasi kar...a seni dan man...ran...an... ak...i...i ...n...urusan seni... asas k...usaha...anan s...ra kailann...a dan...an k...hidupan harian ber...dasarkan sejarah seni...budaca ...isua...dan kerja...a s...ra disi...in ilmu ...an...ain...</p>

Standard Pembelajaran (SP)

So di...r...n...kan ba...i ...ujuan ...d... ber...andukan So ...an... ...lah di...a...kan...So man...ujuk k...ada ...n...a...an kri...ria a...au indika...r kua...i...i ...mb...ajaran dan ...n...a...aian ...an... b...h diukur ba...i s...ia... So un...k ma...a ...ajaran Seni ...isua... So ini ...lah man...in...r...rasikan lima bidan... ...mb...ajaran dalam Seni ...isua... in...ka...an ...s...r...i...an... ...rda...a...da...am ...adua...i...i

Standard Prestasi (SPi)

Soi adalah man...ru...akan skala rujukan ...uru un...k man...n...n...kan ...n...a...aian murid dalam man...uasai So dan So ...an... di...a...kan... Kandungan Soi ini dibina ber...dasarkan rubrik ...an... man...n...unjukkan ... murid ...rhada... bidan...bidan... ...an... dikuasai man...a...ui ak...i...i s...ra ...r...s...s ...d... ...an... man...n...gunakan ...n...d...ka...an ansur maju...

Man...a...ui ...r...anisasi kandungan ini S...S... dan Soi ...lah disusun man...n...iku...bidan... Seni ...isua...s...ra ...rda...a...ajur ...a...aian s...ba...ai bimbingan...ajur ini man...n...andun...i ...adan...an ak...i...i dan n...a...a...uru b...h man...aksakan ak...i...i ...ambahan s...ain dari...ada ...an... di...adan...kan man...n...iku... k...r...a...i...i... dan k...o...r...uan un...k man...a...ai ...bj...k...i...i...d...i...

...mbaha...ian masa ...d... dibaha...ikan man...n...iku... ...mb...ra...an ...aksanaan S...S...M Seni ...isua...SSM di...r...run...ukkan ...aku s...ban...ak ... jam minimum s...ahun... ...adan...an ...r...in...ian ...aku man...n...iku...bidan... adalah man...rujuk k...ada ...adua...i...i

dua kandungan organisasi Seni Siswa SSM inkan

BIDANG	JAM	STANDARD KANDUNGAN			
		Persepsi Estetik	Aplikasi Seni	Ekspresi Kreatif	Seni dalam Kehidupan
Fotografi	16	ah dilaksanakan ada inkan	rai rai rai nikanan rai araan	rai iia	uda a isua sas usaha anan sas nurusan Seni
Reka Bentuk	26		mik animasi nd rai a rmainan	a an dan a an	
Seni Kraf	28		ra radisi na dan ra im nsi aharu dalam kiran a u am a us dan ka	ra im nsi aharu kiran a u am a us ka	
Seni Halus	26		ah dilaksanakan ada inkan	ukisan dan a an	

Bidang	: FOTOGRAFI
Tajuk	: Fotografi Digital
Masa	: 16 jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none"> i) Meneksplorimnasi media dan teknik pada unsur seni dalam penghasilan karya fotografi ii) Menjana idea kemahiran dan kreativiti melalui fotografi digital dalam bentuk konsisina dan komposisi iii) Membuaar siasi rhada unsur seni melalui karya fotografi maaan sria uar nara

1.0 FOTOGRAFI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 Aplikasi Seni dalam Fotografi</p> <p>ks...rim...asi...ikasi ...n...ahuan dan d...ns...asi k...mahiran...edia dan ...knik dalam ...ra...i</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>...i) M...n...r...ka dan m...bandin... b...a a...ikasi ...ba...ai media dan ...knik ...ada as...k ...ra...i m...a...ui</p> <p>...ii) as...as ...ra...i ...iii) ...ra...i k...ra...i ...iv) ...ra...i ...n...ik...an ...v) ...ra...i k...a...ra...an</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>ks...rasi ...ra...i dan ...n...an m...n...a...ikasi ...ba...ai m...dia dan ...knik da...am</p> <ul style="list-style-type: none"> ...rbin...an...an ...n...alisis ...n...r...ka...an m...dia dan ...knik ...a...ikasi ...bandin... b...a
<p>1.2 Ekspresi Kreatif dalam Fotografi</p> <p>...n...janaan id...a dan b...r...ka...a d...n...an ...n...k...anan as...k k...m...osisi dan k...r...a...i...i...an m...r...an...k...umi k...mahiran ...n...r...ka...an ...ba...ai s...mb...er... k...ajian...kn...k...i dan in...s...asi ...ada ...ra...i</p>	<p>...i) M...n...ch...asi...kan k...ar...a ...ra...i di...i...a da...am ...n...janaan id...a s...r...a ...n...r...ka...an ...ba...ai s...mb...er...k...ajian...kn...k...i dan in...s...asi m...a...ui</p> <p>...ii) ...ra...i di...i...a a...d...a b......ns... ...r...s...s d......ar...a</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>M...n...jana id...a m...a...ui ks...rasi ...ada m...dia ...knik dan ...r...s...s da...am ...n...ch...asi...an k...ar...a ...ra...i di...i...a m...a...ui</p> <ul style="list-style-type: none"> ...n...janaan id...a ...n...n...h...uan k...ns... ...r...i...aks...anaan ...r...s...s k......masan k...ar...a

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 Seni Fotografi dalam Kehidupan</p> <p>...siasasi karya ...ra...s...a kai...a d...an k...hidu...an harian b...dasarkan buda...a ...sua...</p>	<p>...Membua...a...siasasi ...rhada...a...ikasi da...am karya ...ra...id...n...an buda...a ...sua...m...a...ui...</p> <ul style="list-style-type: none"> i) ...a...a ...kn...i... ii) ...ruan... masa...rs...ki...aran dan ...ris...i...a... iii) karya...an ...ni...ai... iv) makna ...m...s...j... v) ...un...si ...k...o...r...uan... vi) m...dia...r...s...s dan ...knik... 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>M...n...a...r...siasasi a...ikasi karya ...ra...i...d...i...a... m...a...ui ...b...a...ai m...dia dan ...knik...</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...m...b...n...an...an • ...r...b...in...an...an • ...a...a...an • rumusan dan sumban...saran • d...kum...n...asi

PENTAKSIRAN FOTOGRAFI – Fotografi Digital

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menggunakan bahasa seni visual multimedia dan proses dalam penghasilan karya digital
2	Menggunakan konsep bahasa seni visual multimedia dan proses dalam penghasilan karya digital
3	Mengaplikasikan keahamaan dan kemahiran bahasa seni visual multimedia dan proses dalam penghasilan karya digital serta mengamalkan nilai murni
4	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual multimedia dan proses dalam penghasilan karya digital melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni
5	Menjelaskan aplikasi bahasa seni visual multimedia dan proses dalam penghasilan karya digital melalui penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni
6	Mencapai karya digital secara kreatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengaplikasikan bahasa seni visual multimedia dan proses serta mampu membuacaeriasi secara inovatif dan kreatif

Bidang	: REKA BENTUK
Tajuk	: Reka Bentuk Grafik (komik/ animasi) dan Reka Bentuk Industri (cenderahati/ alat permainan)
Masa	: 26 jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none"> i) Meneksplorimnasi ubagai media dan teknik dalam penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi dan reka bentuk industri pada produk cenderahati alat permainan ii) Menjana idak mahiran dan kreatifimmaui penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi dan reka bentuk industri pada produk cenderahati alat permainan iii) Membuaarasiasi rhada aplikasi sra rses penghasilan karya reka bentuk grafik dan reka bentuk industri dnan amalan iriiri kusahaan

2.0 REKA BENTUK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 Aplikasi Seni dalam Reka Bentuk</p> <p>ks...rim...asi...ikasi n...ahuan dan d...ns...rasi k...mahiran...edia dan ...knik dalam reka bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>i... Men...rka dan m...bandin... b...a a...ikasi ...ba...ai m...dia dan ...knik dan ...rs...s pada reka bentuk ...raik s...ra reka bentuk industri m...a...ui</p> <p>ii... reka bentuk ...raik</p> <p>a...akaran asas ...tura</p> <p>b...k...mik ...tura...a...au</p> <p>...animasi ...tura</p> <p>iii...reka bentuk industri</p> <p>a...akaran id...a</p> <p>b...nd...raha...i...a...au</p> <p>...a...a...mainan</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>ks...rasi reka bentuk d...n...an m...n...a...ikasi ...ba...ai m...dia...knik s...ra ...rs...s dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...rbin...an...an • analisis • ...n...r...kaan m...dia dan ...knik • a...ikasi • bandin... b...a

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 Ekspresi Kreatif dalam Reka Bentuk</p> <p>Menjanaan idea dan berkarya dengan menggunakan aspek komposisi dan kreativiti dalam merangkumi kemahiran menirakan babei sumber kajian teknik dan inisiasi pada reka bentuk</p>	<p>Menhasilkan karya reka bentuk dalam penanaan idea serta menirakan babei sumber kajian teknik dan inisiasi media</p> <p>Reka bentuk kreatif pada karya komik animasi</p> <p>a) idea b) kons c) rses d) karya</p> <p>Reka bentuk industri pada produk endorahai</p> <p>a) permainan a) idea b) kons c) rses d) karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menjana idea media eksprasi pada media teknik dan rses dalam penhasian karya reka bentuk media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjanaan idea • Menantuan kons • Praksanaan rses • Kemasan karya
<p>2.3 Seni Reka Bentuk dalam Kehidupan</p> <p>Prsias karya reka bentuk serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan asas kusahanaan</p>	<p>Membuaa prsias rhada aplikasi dalam reka bentuk kreatif dan reka bentuk industri dengan aktiviti asas kusahanaan media</p> <p>komunikasi dan rromosi</p> <p>manana as sumber</p> <p>uan kerja</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menprsias aplikasi karya reka bentuk media babei media dan teknik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mmbnanaan • rbinanaan • aanaan • rumusan dan sumbanaran • dkumansi

PENTAKSIRAN REKA BENTUK – Reka Bentuk Grafik (komik/ animasi) dan Reka Bentuk Industri (cenderahati/ alat permainan)

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menunjukkan penguasaan bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi serta reka bentuk industri pada produk cenderahati/ alat permainan
2	Menggunakan penguasaan bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi serta reka bentuk industri pada produk cenderahati/ alat permainan
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi dan reka bentuk industri pada produk cenderahati/ alat permainan serta mengamalkan nilai murni
4	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi dan reka bentuk industri pada produk cenderahati/ alat permainan melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni
5	Mengjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan reka bentuk grafik pada komik animasi dan reka bentuk industri pada produk cenderahati/ alat permainan melalui penentuan idea serta mengamalkan nilai murni
6	Menghasilkan reka bentuk grafik pada komik animasi dan reka bentuk industri pada produk cenderahati/ alat permainan secara kreatif/inovatif dan mengamalkan nilai murni dengan mengaplikasikan bahasa seni visual media elektronik dan proses serta mampu membuaah kreativiti secara inovatif dan kreatif

3.0 SENI KRAF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 Aplikasi Seni dalam Seni Kraf</p> <p>ks...rim...asi...ikasi ...n...ahuan dan d...ons...asi k...mahiran...edia dan ...knik dalam seni kraf</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>i) Men...rka dan membandin... b...a a...ikasi ...ba...ai media dan ...knik dan ...rses pada seni kraf...a...ui</p> <p>ii) kraf...radisi...na... a...ukiran ka... b...am ha... ...ka...</p> <p>iii) kraf...dim...nsi baharu... a...ukiran ka... b...am ha... ...ka...</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>ks...rasi seni kraf...n...an m...n...a...ikasi ...ba...ai media...knik serta ...rses dalam...</p> <ul style="list-style-type: none"> ...rbin...an...an ana...isis ...n...rkaan media dan ...knik a...ikasi bandin... b...a

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 Ekspresi Kreatif dalam Seni Kraf</p> <p>Penjanaan idea dan berkarca dengan penekanan aspek komposisi dan kreatifiti dan merangkumi kemahiran penorkaan sumber kajian teknik dan inovasi pada seni kraf</p>	<p>Menghasilkan karya seni kraf dalam penjanaan idea serta penorkaan sumber kajian teknik dan inovasi media</p> <p>1. Persepsi warna 2. Ukiran kayu dan pam hiasan a. idea b. konsep c. proses d. karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menganalisa media ekspresi pada media teknik dan proses dalam penghasilan karya seni kraf media</p> <ul style="list-style-type: none"> • penjanaan idea • penentuan konsep • pelaksanaan proses • kemasan karya
<p>3.3 Seni Kraf dalam Kehidupan</p> <p>Persepsi karya seni kraf serta kaitannya dengan kehidupan harian berdasarkan asas penurusan seni</p>	<p>Membuat persepsi terhadap aplikasi dalam seni kraf dengan aktiviti asas penurusan seni media</p> <p>1. harta intelek 2. komunikasi dan promosi</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Membuat persepsi aplikasi karya seni kraf media dikumunikasi dan pembentangan asas penurusan seni dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> • pameran • perbitan • pameran mini di dalam • sudu atri gallery walk • rum

PENTAKSIRAN SENI KRAF – Ukiran Kayu, Logam Halus dan Tekat

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenalasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan seni kraf ukiran logam halus
2	Mengranakan bahan bahasa seni visual elektronik media dan proses dalam penghasilan seni kraf ukiran logam halus
3	Menaikasikan keahaman dan kemahiran bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan seni kraf ukiran logam halus serta menamakan nilai murni
4	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan seni kraf ukiran logam halus kaedah eksposisi dan penjanaan idea serta menamakan nilai murni
5	Menjustifikasikan aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan seni kraf ukiran logam halus kaedah penjanaan idea serta menamakan nilai murni
6	Menghasilkan seni kraf ukiran logam halus kaedah kreatif dan menamakan nilai murni dan menaikasikan bahasa seni visual media elektronik dan proses serta mampu membua trasi sara inkuamimiah

Bidang	: SENI HALUS
Tajuk	: Lukisan dan Catan
Masa	: 26 jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none"> i) Menjana idea-kemahiran dan kreatifiti melalui karya lukisan dan catan dalam bentuk konsert dan komposisi ii) Menunjukkan keahaman bahasa seni visual dalam penghasilan karya melalui ubahai media dan teknik iii) Membuaa apresiasi terhadap aplikasi sara prosa penghasilan karya lukisan dan catan dan aman diri diri keusahaaanan

4.0 SENI HALUS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 Ekspresi Kreatif dalam Seni Halus</p> <p>Menjanaan idea dan berkarat dengan teknik asas komposisi dan kreativiti merangkumi kemahiran merangkaan bahan sumber kajian teknologi dan inovasi pada seni halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>Menhasilkan karya seni halus dan menerangkan aktiviti manusia dalam penjanaan idea serta merangka bahan sumber kajian teknologi dan inovasi media</p> <p>i) Lukisan</p> <p>a) idea b) konsert c) proses d) karya</p> <p>ii) Rakan</p> <p>a) idea b) konsert c) proses d) karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menjana idea media eksistensi pada media teknik dan proses dalam penghasilan karya seni halus media</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjanaan idea Menentukan konsert Praksanaan proses Kemasan karya

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 Seni Halus dalam Kehidupan</p> <p>...siasi karya seni harus s... kaiannya d...an kehidupan harian berdasarkan asas k...usahaan</p>	<p>... M...a...siasi ...hada...ikasi dalam seni harus d...an ak...i...asas k...usahaan m...a...i...</p> <p>...ika ...rnia...aan ...i... barakah dalam ...rnia...aan</p>	<p>Cadangan Aktiviti: M...a...siasi a...ikasi karya seni harus m...a...i... d...kum...n...asi dan ...mb...n...an...an asas ...n...urusan seni dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> • ...ran...an...an • ...rbin...an...an • ...am...ran mini...k...i...da...aman • sudu...a...iri <i>gallerywalk</i> • ...rum

PENTAKSIRAN SENI HALUS – Lukisan dan Catatan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan rancangan
2	Menggunakan bahasa seni visual elektronik media dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan rancangan
3	Menerapkan keahamaan dan kemahiran bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan rancangan serta mengamalkan nilai murni
4	Menganalisis aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan rancangan melalui eksplorasi dan penjanaan idea serta mengamalkan nilai murni
5	Menghasilkan aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses dalam penghasilan karya lukisan dan rancangan melalui penentuan idea serta mengamalkan nilai murni
6	Menghasilkan karya lukisan dan rancangan secara kreatif dan mengamalkan nilai murni dengan menerangkan aplikasi bahasa seni visual media elektronik dan proses serta mampu membua kreativasi secara inkuiri ilmiah

PANEL PENGGUBAL

00 Mohamad Sa'im bin Fauzi Ashidi	00 Ahaqian Embanunan Burikum
00 Muhdiam bin Muhdus	00 Ahaqian Embanunan Burikum
00 Mohamad Adillas bin Ahmad	00 Ahaqian Embanunan Burikum
00 Muhd Shaan bin Shahudin	00 Ahaqian Embanunan Burikum
00 Arbabuaim bin Usain	00 Niarsi Pendidikan Sultan dris
00 Muhd Hairan bin Ahmad	00 Niarsi Ckn M Shah am
00 Aid bin Abdumarim	00 Amus Chrak
00 Saah bin smai	00 Amus Chrak
00 Aiah bin dris	SM Unak am
000 Aiah bin Musbah	SM andar Suna
000 Aman bin Siran	SMK Dato' Bentara Luar
000 Aiah bin Abu Bakar	SM ana a
000 Ar Mai bin am	SM Sri indah
000 Aiah bin Shari	SM un r smai
000 Aina bin ahir	SSM hr
000 Ar ini bin aar	SSM uaia umur
000 ban Muhammad isri bin basidi	SSM Saraak
000 Ahmad ruan bin dnan	SSM uaia umur

PENGHARGAAN

Penasihat

Dr. Sariah bin Abd...	arah
Shamsuri bin Sujak	imbangan arah manusia
ain Dr. S...	imbangan arah (S...M)

Penasihat Editorial

Dr. Ami bin Shahri	ua Sk
M. Hamd. aki bin b... hani	ua Sk
Aji. a. a. dris bin Saad...	ua Sk
H. ri. ah bin i. hman	ua Sk
aidah bin i. M. hd. ...us...	ua Sk
M. hd. aud. an bin am. ah	ua Sk
r. us. i. a. a. i. bin i. hman	ua Sk
M. ham. d. Sa. im bin au. i. ashidi	ua Sk



Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E,
62604 Putrajaya,
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://www.moe.gov.my/bpk>