



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
PENDIDIKAN KHAS**

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
PENDIDIKAN KHAS**

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5

Bahagian Pembangunan Kurikulum

SEPTEMBER 2018

Terbitan 2018

© Kementerian Pendidikan Malaysia

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

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Fokus	5
Kemahiran Abad Ke-21.....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	8
Elemen Merentas Kurikulum.....	12
Rancangan Pendidikan Individu.....	15
Pentaksiran Bilik Darjah.....	16
Tahap Penguasaan Umum.....	17
Tahap Penguasaan Keseluruhan.....	18
Organisasi Kandungan.....	19
Kandungan Tingkatan 4	
1.0 Sejarah dan Aspreasasi Visual.....	24
2.0 Bahasa seni Visual (Asas Seni Reka).....	25
3.0 Seni Halus.....	26

4.0 Komunikasi Visual	29
5.0 Reka Bentuk.....	30
6.0 Kraf Tradisional dan Dimensi Baharu.....	33
7.0 Folio Seni Kreatif.....	35
Kandungan Tingkatan 5	
1.0 Sejarah dan Aspreasasi Visual.....	38
2.0 Bahasa seni Visual (Asas Seni Reka).....	39
3.0 Seni Halus.....	40
4.0 Komunikasi Visual	42
5.0 Reka Bentuk.....	43
6.0 Kraf Tradisional dan Dimensi Baharu.....	44
7.0 Folio Seni Kreatif.....	46
Panel Penggubal.....	48
Penghargaan	49



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 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 dijelmakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Usaha memasukkan standard pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah lanskap 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. MOHAMED BIN ABU BAKAR
Timbalan Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Khas (KSSMPK) mengambil kira keupayaan dan potensi Murid Berkeperluan Khas (MBK) dari pelbagai kategori dan kefungsiannya. Semua MBK dalam kategori Ketidakeupayaan Pendengaran, Ketidakeupayaan Penglihatan, Masalah Pembelajaran, Ketidakeupayaan Fizikal, Ketidakeupayaan Pertuturan dan Ketidakeupayaan Pelbagai mempunyai ruang dan peluang yang sama untuk mengikuti KSSMPK (Peraturan Pendidikan Khas 2013).

MBK yang mempunyai keupayaan kognitif yang tinggi dan tidak mempunyai masalah tingkah laku, pengurusan diri dan emosi, mereka boleh mengikuti KSSM arus perdana. KSSMPK bagi MBK tahap kefungsiannya sederhana mereka boleh mengikuti kurikulum yang berfokus kepada kemahiran vokasional. Manakala MBK tahap kefungsiannya rendah, mereka boleh mengikuti kurikulum yang berfokus kepada perkembangan 6 domain iaitu kognitif, bahasa, sosio-emosi, tingkah laku, motor kasar dan motor halus.

KSSMPK merangkumi mata pelajaran teras dan mata pelajaran kemahiran vokasional. Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) disediakan bagi mata pelajaran teras. Mata

pelajaran teras menyediakan pengetahuan dan kemahiran asas literasi dan numerasi serta membantu meningkatkan perkembangan domain. *Manakala, Written Instructional Material* (WIM) digunakan sebagai modul pengajaran dan pembelajaran (PdP) untuk mata pelajaran kemahiran vokasional. WIM ini dibangunkan dengan merujuk kepada *National Occupational Skills Standard* (NOSS) yang dikeluarkan oleh Jabatan Pembangunan Kemahiran (JPK). Mata pelajaran ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran sebagai persediaan untuk MBK berdikari dan menempuh alam pekerjaan. Di samping itu, KSSMPK melengkapkan MBK dengan kemahiran insaniah.

KSSMPK Pendidikan Seni Visual (PSV) memberi tumpuan kepada perkembangan kognitif dan kemahiran murid dalam bidang seni visual. Mata pelajaran ini digubal untuk menyokong keperluan MBK dalam pengetahuan pendidikan seni yang akan digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran kemahiran spesifik dan seterusnya boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian.

MATLAMAT

KSSMPK PSV bermatlamat untuk membina potensi murid ke arah melahirkan insan yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran dalam bidang seni visual serta menghayati nilai estetik bagi menyumbang pada pembangunan diri, masyarakat dan ekonomi negara.

OBJEKTIF

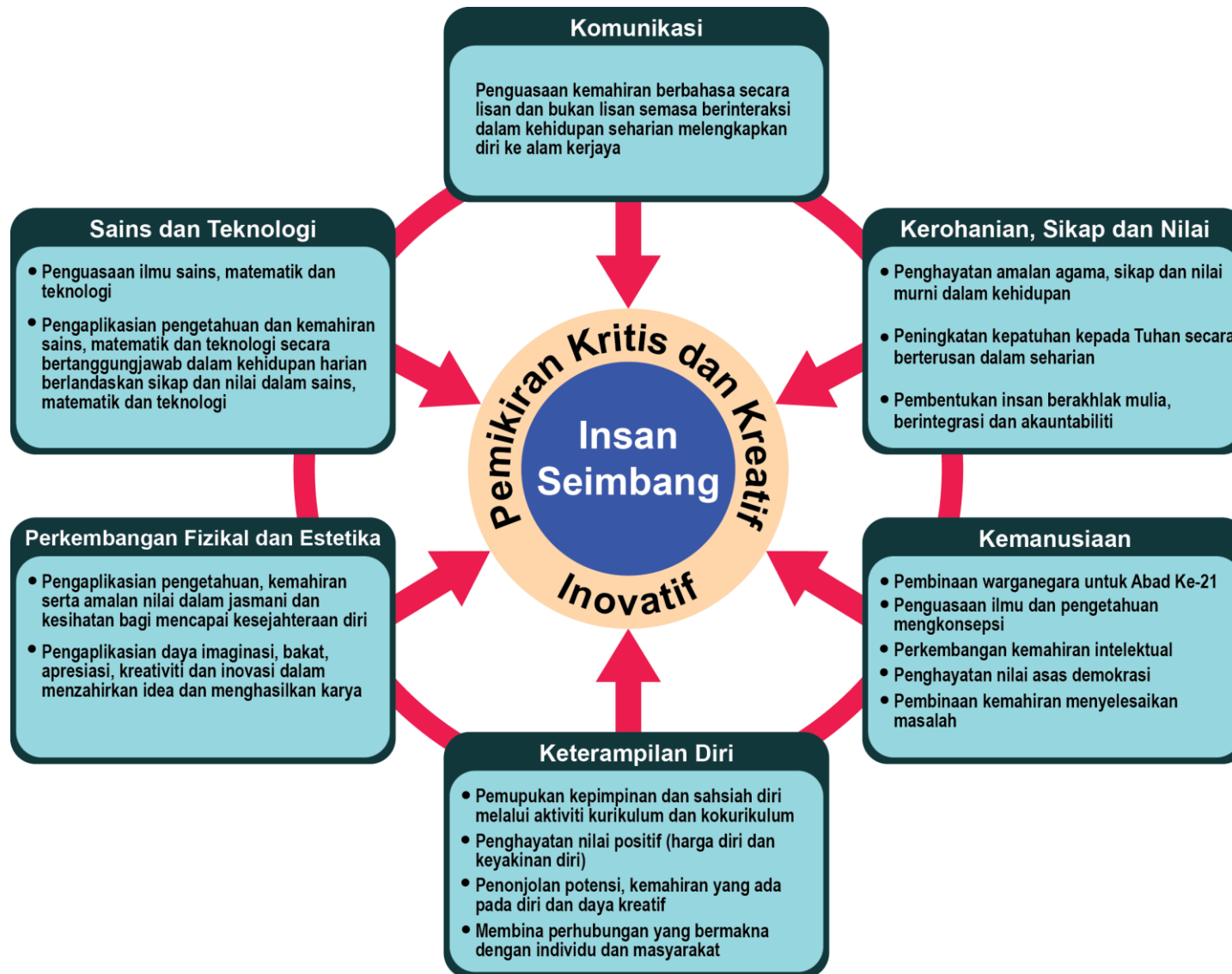
KSSMPK PSV bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengidentifikasikan unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2. Menginterpretasikan jenis, ciri dan fungsi unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni;
3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat experimentasi serta penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semulajadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.
6. Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

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

Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 2. KSSMPK PSV digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

KSSMPK PSV dilaksanakan di Tingkatan 4 hingga 5 bagi membangunkan amalan kreatif, pengetahuan seni, pemikiran kritis dan kemahiran menyelesaikan masalah dalam pelbagai media. Bagi mencapai objektif yang dihasratkan, murid perlu diberi pengukuhan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta eksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.

Tiga komponen utama pembelajaran. Pertama adalah aspek teori, kedua adalah aspek praktikal (lukisan), dan ketiga adalah aspek eksplorasi menerusi kerja kursus. Pembahagian ketiga-tiga komponen tersebut dapat dijelaskan sebagaimana berikut:

Apresiasi Seni Visual

Apresiasi Seni Visual memberi fokus kepada pengetahuan dan kefahaman pelajar terhadap pengertian dan peranan seni visual, aspek formal, dan kritikan seni. Unsur pemikiran kreatif dan intelektual terhadap konsep, bahasa, makna, dan fungsi seni visual diperjelaskan. Pengetahuan dan kefahaman terhadap

apresiasi seni visual dapat membantu proses menzahirkan karya seni yang lebih kukuh.

Pengkaryaan dan Perekaan

Pengkaryaan dan perekaan merupakan kerja praktikal yang dapat memberi kemahiran asas dalam penghasilan karya. Pengkajian ini adalah tertumpu kepada kajian seting dan gubahan yang boleh digunakan dalam pengkaryaan dan perekaan.

Projek Kajian Seni Visual

Projek kajian ini merupakan projek kerja kursus yang berteraskan kepada penerokaan. Bidang pengkajian terbahagi kepada dua aspek, iaitu pengkaryaan dan perekaan.

Pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi melalui eksperimentasi dan penerokaan media, teknik dan proses dalam pelbagai bidang seni visual berupaya mencabar murid untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sebenar. Bidang Pemikiran Seni Visual yang diimplementasikan dalam bidang ini dapat melahirkan murid yang mempunyai pemikiran aras tinggi, kreatif dan inovatif serta inventif.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

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

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru.
Kerja Sepasukan	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.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	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.
Penyayang/ Prihatin	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.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

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

Jadual 2: Tahap pemikiran dalam KBAT

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

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi

bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul serta 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 penyooalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang dirancang perlu memberi penekanan kepada PdP berpusatkan murid. Murid dilibatkan secara aktif dalam PdP yang menyepadukan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan penerapan sikap dan nilai murni. Dalam melaksanakan PdP, guru perlu menyusun atur kemahiran yang hendak diajar, memberi latihan yang konsisten dan menilai tahap pencapaian murid melalui proses analisis tugas dengan mengambil langkah-langkah berikut:

- Mengenal pasti tahap keupayaan murid.
- Merancang aktiviti PdP yang sesuai mengikut tahap keupayaan murid.
- Menghuraikan secara ringkas aktiviti yang dipilih.
- Menyedia Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB) yang sesuai dengan tahap keupayaan murid.
- Mencerakinkan aktiviti kepada langkah-langkah yang lebih kecil.
- Membuat pemerhatian dan penilaian terhadap pencapaian murid.
- Membuat penambahbaikan yang sesuai.

Bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar, guru boleh mempelbagaikan pendekatan pengajaran seperti pembelajaran berasaskan inkuiri, konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, belajar melalui bermain, pengajaran bertema, pembelajaran pengalamian, pendekatan kolaborasi dan multi sensori.

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan pendekatan yang mementingkan pembelajaran melalui pengalaman. Inkuiri secara am bermaksud mencari maklumat, menyoal dan menyiasat tentang sesuatu fenomena yang berlaku. Pembelajaran secara inkuiri berlaku apabila konsep dan prinsip utama dikaji dan ditemui oleh murid sendiri.

Dalam strategi PdP inkuiri, murid menyoal dan mengemukakan pendapat berlandaskan hasil penerokaan. Guru boleh bertindak sebagai fasilitator dengan mengemukakan soalan bagi memandu murid ke arah inkuiri. Perbincangan boleh dijalankan sebelum, semasa dan selepas menjalankan aktiviti.

Konstruktivisme

Konstruktivisme membolehkan murid belajar sesuatu dengan cara membina sendiri pemahaman yang bermakna kepada diri mereka. Antara unsur penting dalam konstruktivisme adalah:

- Guru mengambil kira pengetahuan sedia ada murid.
- Pembelajaran adalah hasil usaha murid sendiri.
- Pembelajaran berlaku apabila murid menghubungkan idea asal dengan idea baharu bagi menstruktur semula idea mereka.
- Murid berpeluang bekerjasama, berkongsi idea dan pengalaman serta membuat refleksi.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan harian murid. Dalam melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual, perkaitan antara ilmu yang diajar dengan kehidupan harian dieksplicitkan. Murid tidak hanya belajar secara teori semata-mata, bahkan dapat menghayati kerelevanan ilmu yang dipelajari dengan kehidupan harian.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek merupakan proses PdP yang berasaskan inkuiri. Strategi ini memerlukan murid untuk memberi tumpuan kepada persoalan atau masalah yang kompleks, menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyiasatan secara bekerjasama dalam suatu tempoh waktu. Projek yang dijalankan adalah untuk menyiasat topik atau isu yang dihadapi murid dalam persekitaran sebenar. Semasa menjalankan proses

penyiasatan ini, murid dapat mempelajari kandungan, maklumat dan fakta-fakta yang diperlukan untuk membuat kesimpulan tentang persoalan atau masalah yang ditimbulkan. Melalui Pembelajaran Berasaskan Projek murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri.

Belajar Melalui Bermain

Pendekatan Belajar Melalui Bermain ditekankan dalam proses PdP bagi murid khususnya MBK kerana pendekatan ini berupaya menarik minat dan menimbulkan keseronokan ketika belajar. Pendekatan ini menggalakan MBK melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor, serta kemahiran mengendalikan emosi.

Ciri-ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) adalah seperti berikut:

- Aktiviti yang menyeronokkan.
- Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
- Permainan bebas dan terancang.
- Keanjalan masa.
- Percubaan idea sendiri.

- Peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian.

Pendekatan Bertema

Pendekatan Bertema (PB) digunakan dalam proses PdP murid. Pemilihan topik atau tema mestilah bersesuaian dengan persekitaran murid melibatkan:

- Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajaran.
- Pemilihan tajuk tema berasaskan kesesuaian tahap murid, situasi tertentu atau peristiwa semasa.
- Saling berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baru yang diperoleh secara tersusun dan sistematik.
- Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran.
- Pemeringkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema pula perlu mengambil kira:

- Kesesuaian dengan kehidupan murid.
- Peluang untuk mengaplikasi kemahiran kepada murid-murid seperti kemahiran asas mendengar, membaca, menulis, mengira, penggunaan komputer dan lain-lain.

- Kemahiran yang diperoleh daripada tema yang diajar dapat membantu murid mendapat kemahiran penyelesaian masalah.
- Sumber yang mudah didapati.
- Mengikut musim atau peristiwa untuk memberi kesedaran dan pengukuhan serta meningkatkan pengetahuan murid.

Pembelajaran Pengalamian

Pendekatan Pembelajaran Pengalamian merupakan satu kaedah di mana MBK diberi peluang melalui situasi sebenar semasa aktiviti PdP dijalankan. Pendekatan ini membantu murid meningkatkan keupayaan sendiri mereka. Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Menyediakan sumber untuk proses pembelajaran.
- Melakukan simulasi untuk proses pembelajaran.
- Memberi fokus yang sama bagi komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.
- Menyediakan satu persekitaran bagi membolehkan guru dan murid berkongsi perasaan dan pemikiran secara bebas.

- Menempatkan murid dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
- Memberi bantuan, bimbingan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang baharu dalam kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

- Memperoleh pengalaman sebenar.
- Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal.
- Bersosialisasi dan berkomunikasi.
- Melaksanakan aktiviti yang menggembirakan.
- Meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran.
- Melakukan aktiviti bebas dan aktiviti terancang.

Antara aktiviti di luar bilik darjah termasuk lawatan, perkhemahan atau kursus motivasi, perkelahan, aktiviti berkuda, berenang dan aktiviti menjual beli.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

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

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

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 kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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

- Salah satu penekanan dalam TMK adalah pemikiran komputasional yang boleh diaplikasikan dalam semua mata pelajaran. Pemikiran komputasional merupakan satu kemahiran untuk menggunakan konsep penaakulan logik, algoritma, leraian, pengecaman corak, peniskalaan dan penilaian dalam proses menyelesaikan masalah berbantuan komputer.

9. Kelestarian Global

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

10. Pendidikan Kewangan

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

11. Kemahiran Transisi ke Kerjaya

Pelaksanaan KSSMPK perlu menyepadukan modul transisi ke kerjaya bagi memastikan MBK lebih bersedia untuk menempuh alam kerjaya dan dunia pekerjaan. MBK perlu belajar untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam perkembangan fizikal, tahap pemikiran dan hubungan sosial mereka. Aktiviti transisi ke kerjaya bertujuan meningkatkan kesediaan MBK dengan kemahiran *soft skills*. Di antara kemahiran penting yang diperlukan adalah advokasi diri yang menyediakan MBK dengan kemampuan dan keyakinan diri untuk memperjuangkan hak mereka. Pengetahuan, kemahiran dan nilai daripada kurikulum diperkukuhkan melalui aktiviti transisi ke kerjaya yang membolehkan MBK mengadaptasi dan menyesuaikan diri dengan persekitaran tempat kerja supaya mampu memberikan pretasi kerja yang baik.

Aktiviti transisi ke kerjaya juga meningkatkan kesediaan MBK untuk meningkatkan hubungan sosial dalam kehidupan harian khususnya hubungan dengan ahli keluarga, rakan sebaya, rakan sekerja serta ahli komuniti di sekolah, tempat latihan dan tempat kerja. Program transisi ke kerjaya dibina berasaskan enam komponen iaitu kemahiran kehidupan, kemahiran advokasi diri, kemahiran

membudayakan kehidupan kedewasaan, kemahiran kerjaya, penilaian kesediaan kerjaya dan kemahiran di tempat kerja diharap dapat meningkatkan kebolehpasaran MBK di akhir sesi persekolahan menengah mereka.

Program transisi ke kerjaya berfokuskan kepada 3 aspek penting iaitu:

- Sokongan psikologi, emosi dan minda untuk MBK menyesuaikan diri dengan persekitaran, individu dan komuniti di sekolah, keluarga, tempat latihan dan tempat kerja.
- Memupuk keyakinan dan advokasi diri melalui kemahiran *soft skill* dan *social skill*
- Pendedahan dan pengalaman secara *hands-on* di tempat kerja melalui program latihan industri.

RANCANGAN PENDIDIKAN INDIVIDU

Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013 telah menjelaskan bahawa Rancangan Pendidikan Individu (RPI) adalah rekod yang melaporkan butiran rancangan pendidikan berasaskan kepada potensi individu MBK. Guru perlu mengenal pasti keupayaan dan kelemahan murid melalui ujian diagnostik secara pemerhatian, lisan dan penulisan. Matlamat RPI adalah untuk

meminimalkan halangan belajar dan memaksimumkan potensi diri bagi meningkatkan kesediaan MBK untuk belajar.

Kerjasama dan kolaboratif antara ibu bapa, kumpulan pakar, agensi kerajaan, pusat latihan kemahiran dan agensi bukan kerajaan (NGO) amat penting dalam menentukan aktiviti intervensi, rehabilitasi dan program transisi yang sesuai dengan ketidakupayaan murid. Aktiviti intervensi dan rehabilitasi seperti latihan pertuturan, kawalan emosi dan tingkah laku boleh membantu murid meningkatkan tumpuan, minat dan perhatian kepada PdP di dalam bilik darjah. Program transisi pula dapat membantu MBK mengadaptasi dan menyesuaikan diri dengan keluarga, persekitaran, komuniti, tempat latihan dan tempat kerja untuk advokasi diri dan sokongan psikologi. Justeru, gabungan aktiviti intervensi, rehabilitasi dan program transisi akan dapat membantu guru membina RPI dengan lebih berkesan.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksanakan dan dilaporkan oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

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

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

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.
- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.
- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.
- Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan.

PBD juga perlu mengambil kira kemajuan MBK berdasarkan pelaksanaan intervensi yang dirancang menggunakan RPI. RPI merupakan dokumen yang menjelaskan tahap 5 domain perkembangan murid: kognitif, komunikasi, sosio-emosi, tingkah laku, motor kasar dan motor halus. Peningkatan kesediaan MBK untuk belajar boleh dikenal pasti dan direkodkan dalam RPI yang mana akan membantu guru menentukan strategi dan kaedah PdP bersesuaian dengan potensi individu murid.

TAHAP PENGUASAAN UMUM

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

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum

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

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

TAHAP PENGUASAAN KESELURUHAN

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi setiap mata pelajaran perlu ditentukan pada setiap akhir tahun. Tahap Penguasaan Keseluruhan ini merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan tahap penguasaan keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat. Jadual 4 menyenaraikan maksud dan tafsiran umum tentang setiap tahap penguasaan bagi mata pelajaran KSSMPK PSV.

Jadual 4: Pernyataan Tahap penguasaan Keseluruhan KSSMPK PSV

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Murid tahu perkara asas, atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas.
2	Murid menunjukkan kefahaman untuk menukar bentuk komunikasi atau menterjemah serta menjelaskan apa yang telah dipelajari.
3	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi.
4	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab, iaitu mengikut prosedur atau secara sistematik.
5	Murid melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu, dengan mengikut prosedur atau secara sistematik, serta tekak, dan bersikap positif.
6	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif, serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSM Pendidikan Khas PSV Tingkatan 4 dan 5 digubal dengan meliputi 4 bidang iaitu:

1. Reka Bentuk

Reka bentuk dalam seni visual sememangnya penting bukan sekadar untuk menimbulkan nilai estetika di dalam reka bentuk yang dihasilkan, tetapi untuk keperluan dan penggunaan masyarakat seperti reka bentuk rumah, bangunan, produk-produk barangan dan lain-lain lagi. Reka bentuk sangat penting untuk menjana kreativiti dan idea yang bernas serta rasional untuk mereka sesuatu karya dan rekaan.

2. Seni Halus

Menyemai minat murid terhadap seni halus melalui pemerhatian, pengalaman dan eksperimentasi media, teknik dan peralatan yang digunakan. Seni halus juga dapat mendidik murid dengan kemahiran mengolah idea dan memupuk nilai-nilai murni dalam penghasilan karya seni.

3. Komunikasi Visual

Mengembangkan pemikiran dan minat murid terhadap komunikasi visual melalui pemerhatian, pengalaman,

eksperimentasi media, teknik dan peralatan yang digunakan. Komunikasi visual juga dapat mendidik murid dengan kemahiran mengolah idea dan memupuk nilai-nilai murni dalam penghasilan karya seni.

4. Kraf Tradisional dan Dimensi Baru

Bidang ini memberi kesedaran tentang adanya beberapa jenis kraf tradisional dan dimensi baharu dalam budaya tanah air. Kegiatan kraf tradisional memperkenalkan fungsi, proses dan teknik membuat, alat dan bahan, motif, corak dan hiasan. Aspek apresiasi hasil kerja diadakan sebagai satu proses pembelajaran yang merangkumi pengenalan, proses pembuatan serta mengenali tokoh-tokoh bagi setiap bidang kraf yang dinyatakan. Kegiatan ini boleh dilakukan dalam pelbagai cara seperti pernyataan, puisi, lakonan, nyanyian dan cerita.

Jadual 5 menerangkan aspek pengkaryaan dan perekaan bagi bidang yang dinyatakan di atas.

Jadual 5: Aspek Pengkaryaan dan Perekaan dalam Seni Visual

PENGKARYAAN	PEREKAAN
1. Bidang Seni Halus <ul style="list-style-type: none"> • Lukisan • Seni cetak • Catan • Arca Karya boleh berbentuk 2D atau 3D	2. Bidang Komunikasi Visual <ul style="list-style-type: none"> • Grafik • Multimedia
	3. Bidang Reka Bentuk <ul style="list-style-type: none"> • Industri • Landskap • Hiasan Dalaman
	4. Bidang Kraf dan Dimensi Baharu <ul style="list-style-type: none"> • Seramik • Serat dan tekstil • Logam halus • Tenunan • Ukiran kayu

Kandungan kurikulum ini disusun di bawah lajur Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi yang perlu dicapai oleh murid. Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran mengandungi elemen pengetahuan, kemahiran dan nilai. Jadual 6 di bawah memberikan tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Jadual 6: Tafsiran Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
Pernyataan 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.

Bagi tujuan penyusunan jadual waktu, mata pelajaran ini diperuntukkan waktu minimum 32 jam setahun. Proses pelaksanaan kurikulum perlu mengambil kira kepelbagaian kebolehan dan keupayaan individu. Bagi memenuhi keperluan individu, PdP di sekolah dan Program Pendidikan Khas dibentuk

secara fleksibel selaras dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013. Oleh yang demikian, guru-guru digalakkan untuk mengubah suai aktiviti PdP apabila diperlukan berdasarkan keupayaan murid.

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4

1.0 SEJARAH DAN ASPRESIASI SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.1 Perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia	Murid boleh :	1	Menamakan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia
	1.1.1 Menyatakan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia	2	Mengidentifikasi sejarah dan perkembangan seni serta sosial budaya di Malaysia
	1.1.2 Menerangkan fungsi dan tradisi seperti yang dinyatakan melalui: (i) peralatan (ii) alat permainan (iii) seni bina (iv) kenderaan (v) pakaian (vi) perhiasan diri	3	Menjelaskan fungsi seni dan tradisi serta hubungannya dengan perkembangan sosial
		4	Menganalisis hasil penerokaan perkembangan seni di Malaysia
	1.1.3 Menyediakan dokumentasi ringkas perkembangan seni dan fungsi seni dan tradisi	5	Menilai perkembangan seni dan fungsi tradisi dalam perkembangan sosial di Malaysia
		6	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi penerokaan dokumentasi perkembangan seni

2.0 BAHASA SENI VISUAL (ASAS SENI REKA)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.1 Aplikasi seni dan rekaan	Murid boleh :	1	Menyatakan unsur seni dan prinsip rekaan
	2.1.1 Menyatakan unsur seni dan prinsip rekaan	2	Mengidentifikasi unsur seni dan prinsip rekaan
	2.1.2 Menerangkan fungsi unsur seni dan prinsip rekaan	3	Menerangkan unsur seni dan prinsip rekaan
	2.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam unsur seni dan prinsip rekaan	4	Memilih media, proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
	2.1.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya	5	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya
	2.1.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya	6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual

3.0 SENI HALUS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.1 Asas lukisan	Murid boleh :	1	Mengenal pasti unsur seni dan prinsip rekaan
	3.1.1 Menyatakan maksud asas lukisan	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan
	3.1.2 Menerangkan fungsi asas lukisan		
	3.1.3 Menyenaraikan media, proses dan teknik dalam aktiviti lukisan	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan
	3.1.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya lukisan		
	3.1.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur
		5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur
		6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.2 Lukisan teknik	Murid boleh :		
	3.2.1 Menyatakan maksud lukisan teknik	1	Mengenal pasti unsur seni dan prinsip rekaan dalam lukisan teknik
	3.2.2 Menerangkan fungsi lukisan teknik	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan teknik
	3.2.3 Menyenaraikan media, proses dan teknik dalam aktiviti lukisan teknik	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan teknik
	3.2.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya lukisan teknik	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur
	3.2.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur
		6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.3 Seni cetak	Murid boleh :	1	Mengenal pasti asas seni reka dalam seni cetak
	3.3.1 Menyatakan maksud seni cetak	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetak
	3.3.2 Menerangkan fungsi seni cetak		
	3.3.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan seni cetak secara konvensional atau kontemporari	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetak
	3.3.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni cetak	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur
	3.3.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni cetak	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur dengan selamat
3.3.6 Mempamerkan serta menceritakan hasil karya	6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual	

4.0 KOMUNIKASI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
4.1 Lukisan berbantu komputer (grafik)	Murid boleh :	1	Mengenal pasti asas seni reka dalam lukisan berbantu komputer	
	4.1.1 Menyatakan maksud lukisan berbantu komputer		2	Memilih media perisian dan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan berbantuk komputer
	4.1.2 Menerangkan fungsi lukisan berbantu komputer	3		Mengaplikasikan pelbagai media perisian dan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan berbantu komputer
	4.1.3 Menyenaraikan media (perisian), bahan, proses dan teknik dalam penghasilan lukisan berbantu komputer			4
	4.1.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan lukisan berbantu komputer	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah	
	4.1.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan lukisan berbantu komputer		6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual
4.1.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan				

5.0 REKA BENTUK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
5.1 Rekaan dalam dua dimensi (2D)	Murid boleh :	1	Mengenal pasti asas seni reka dalam rekaan 2D
	5.1.1 Mengenal bentuk 2D	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan rekaan 2D
	5.1.2 Mendefinasi bentuk 2D		
	5.1.3 Menyatakan jenis-jenis bentuk 2D		
	5.1.4 Menerangkan ciri-ciri bentuk 2D		
	5.1.5 Meneroka penggunaan media campuran bentuk 2D	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan rekaan 2D
	5.1.6 Menghasilkan rekaan bentuk 2D dengan mengaplikasikan media campuran	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan 2D mengikut prosedur
5.1.7 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan bentuk 2D	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan 2D mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah	
		6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
5.2 Rekaan dalam tiga dimensi (3D)	Murid boleh :	1	Mengenal pasti asas seni reka dalam rekaan 3D
	5.2.1 Mengenal bentuk 3D	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan rekaan 3D
	5.2.2 Mendefinasi bentuk 3D		
	5.2.3 Menyatakan jenis-jenis bentuk 3D	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan rekaan 3D
	5.2.4 Menerangkan ciri-ciri bentuk 3D		
	5.2.5 Menghasilkan rekaan bentuk 3D dengan mengaplikasikan teknik yang sesuai		
5.2.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan bentuk 3D	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan 3D mengikut prosedur	
		5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan 3D mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah
		6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
5.3 Reka bentuk industri	Murid boleh :	1	Mengenal pasti asas seni reka dalam reka bentuk industri
	5.3.1 Menyatakan maksud reka bentuk industri		
	5.3.2 Menerangkan fungsi reka bentuk industri	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan reka bentuk industri
	5.3.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan reka bentuk industri		
	5.3.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan reka bentuk industri	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan reka bentuk industri
	5.3.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan reka bentuk industri		
	5.3.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan reka bentuk industri mengikut prosedur
	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan reka bentuk industri mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah	
	6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual	

6.0 KRAF TRADISIONAL DAN DIMENSI BAHARU

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
6.1 Seni Seramik	Murid boleh :	1	Mengenal pasti asas seni reka dalam seni seramik
	6.1.1 Menyatakan maksud seni seramik		2
	6.1.2 Menerangkan fungsi seni seramik		
	6.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan seni seramik secara konvensional dan kontemporari		
	6.1.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni seramik	3	Mengaplikasikan pelbagai bahan, media dan teknik secara konvensional atau kontemporari yang sesuai dalam penghasilan seni seramik
	6.1.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni seramik	4	Meneroka idea secara kreatif melalui bahan, media, proses dan teknik secara konvensional atau kontemporari dalam penghasilan seni seramik mengikut prosedur
	6.1.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik secara konvensional dan kontemporari dalam penghasilan seni seramik mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah
		6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
6.2 Seni serat dan tekstil	Murid boleh :		
	6.2.1 Menyatakan maksud seni serat dan tekstil	1	Mengenal pasti pengetahuan asas seni reka dalam seni serat dan tekstil
	6.2.2 Menerangkan fungsi seni serat dan tekstil	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni serat dan tekstil
	6.2.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan seni serat dan tekstil secara konvensional dan kontemporari	3	Mengaplikasikan pelbagai bahan, media dan teknik secara konvensional atau kontemporari yang sesuai dalam penghasilan seni serat dan tekstil
	6.2.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni serat dan tekstil	4	Meneroka idea secara kreatif melalui bahan, media, proses dan teknik secara konvensional atau kontemporari dalam penghasilan seni serat dan tekstil mengikut prosedur
	6.2.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni serat dan tekstil	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik secara konvensional dan kontemporari dalam penghasilan seni serat dan tekstil mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah
	6.2.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan	6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual

7.0 FOLIO SENI KREATIF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
7.1 Folio komunikasi visual	Murid boleh :	1	Mengumpul dan menyusun hasil rekaan mengikut tema atau subtajuk.	
	7.1.1 Mendokumentasikan hasil rekaan		2	Menyediakan urutan penghasilan rekaan dalam folio komunikasi visual.
	7.1.2 Membuat urutan dalam penghasilan rekaan dalam folio komunikasi visual	3		Menyusun dan mendokumentasikan hasil rekaan dalam folio komunikasi visual.
	7.1.3 Menjelaskan rekaan melalui penyusunan hasil mengikut kandungan tugas yang ditetapkan			4
	7.1.4 Menghasilkan rekaan folio komunikasi visual dengan menggunakan asas seni reka	5	Menilai secara kreatif folio komunikasi visual secara kritis.	
	7.1.5 Mempamerkan serta menceritakan hasil rekaan		6	Mempamer dan menjelaskan folio komunikasi visual secara kreatif dengan menggunakan bahasa seni visual.

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5

1.0 SEJARAH DAN ASPRESIASI SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.1 Perkembangan Seni Di Malaysia	Murid boleh : 1.1.1 Mengenal artis dan tokoh seni di Malaysia. 1.1.2 Menyatakan seni budaya lain. 1.1.3 Menerangkan tokoh kraf di Malaysia. 1.1.4 Menjelaskan seni peribumi.	1	Menamakan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia.
		2	Mengidenfikasikan sejarah dan perkembangan seni dan sosial budaya di Malaysia.
		3	Mejelaskan fungsi seni dan tradisi dan hubungannya dengan perkembangan sosial.
		4	Menganalisis hasil penerokaan perkembangan seni di Malaysia.
		5	Menilai perkembangan seni dan fungsi tradisi dalam perkembangan sosial di Malaysia.
		6	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi penerokaan dokumentasi perkembangan seni.

2.0 BAHASA SENI VISUAL (ASAS SENI REKA)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.1 Pengkaryaan dan Perekaan	Murid boleh :		
	2.1.1 Menyatakan maksud pengkaryaan dan perekaan.	1	Mengenal pasti pengkaryaan dan perekaan.
	2.1.2 Menerangkan fungsi pengkaryaan dan perekaan.	2	Menjelaskan pengkaryaan dan perekaan pada unsur seni dan prinsip rekaan.
	2.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik pengkaryaan dan perekaan dalam unsur seni dan prinsip rekaan.	3	Membezakan pengkaryaan dan perekaan pada unsur seni dan prinsip rekaan.
	2.1.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan dan perekaan.	4	Memilih media , proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya dan rekaan.
	2.1.5 Menghasilkan pengkaryaan dan perekaan dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan hasil pengkaryaan dan perekaan.	5	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya dan rekaan.
		6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual.

3.0 SENI HALUS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI			
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN		
3.1 Catan	Murid boleh :				
	3.1.1 Menyatakan maksud catan.			1	Mengenal pasti pengetahuan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan catan.
	3.1.2 Menerangkan fungsi catan.			2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan catan.
	3.1.3 Menyenaraikan media, proses dan teknik dalam aktiviti catan.				
	3.1.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya catan.			3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan catan.
	3.1.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.			4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur.
5		Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur.			
		6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual.		

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.2 Arca	Murid boleh :		
	3.2.1 Menyatakan maksud arca.	1	Mengenal pasti pengetahuan unsur seni dan prinsip rekaan dalam arca.
	3.2.2 Menerangkan fungsi arca.	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan arca.
	3.2.3 Menyenaraikan media, proses dan teknik dalam aktiviti arca.		
	3.2.4 Mengaplikasikan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya arca.	3	Mengaplikasikan pelbagai media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan arca.
	3.2.5 Menghasilkan karya dengan menggunakan asas seni reka dan mempamerkan serta menceritakan hasil karya.	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur.
5		Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan karya mengikut prosedur.	
		6	Mempamerkan hasil karya dan dapat menerangkan karya menggunakan bahasa seni visual.

4.0 KOMUNIKASI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
4.1 Multimedia	Murid boleh :		
	4.1.1 Menyatakan maksud multimedia.	1	Mengenal pasti pengetahuan asas seni reka dalam multimedia.
	4.1.2 Menerangkan fungsi multimedia.	2	Memilih media perisian dan teknik yang sesuai dalam penghasilan multimedia.
	4.1.3 Menyenaraikan media (perisian), bahan, proses dan teknik dalam penghasilan multimedia.	3	Mengaplikasikan pelbagai media perisian dan teknik yang sesuai dalam penghasilan multimedia.
	4.1.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan multimedia.	4	Meneroka idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan multimedia mengikut prosedur.
	4.1.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan multimedia.	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik dalam penghasilan rekaan multimedia mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah.
	4.1.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan multimedia.	6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual.

5.0 REKA BENTUK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
5.1 Reka bentuk persekitaran	Murid boleh :	1	Mengenal pasti pengetahuan asas seni reka dalam reka bentuk lanskap.
	5.1.1 Menyatakan maksud reka bentuk lanskap.		2
	5.1.2 Menerangkan fungsi reka bentuk lanskap.	3	
	5.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan reka bentuk lanskap.		4
	5.1.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan reka bentuk lanskap.	5	
	5.1.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan reka bentuk lanskap.		6
	5.1.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.		

6.0 KRAF TRADISIONAL DAN DIMENSI BAHARU

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
6.1 Ukiran kayu	Murid boleh :		
	6.1.1 Menyatakan maksud ukiran kayu.	1	Mengenal pasti pengetahuan asas seni reka dalam ukiran kayu.
	6.1.2 Menerangkan fungsi ukiran kayu.	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan ukiran kayu.
	6.1.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan ukiran kayu secara konvensional dan kontemporari.	3	Mengaplikasikan pelbagai bahan, media dan teknik secara konvensional dan kontemporari yang sesuai dalam penghasilan ukiran kayu.
	6.1.4 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan ukiran kayu.	4	Meneroka idea secara kreatif melalui bahan, media, proses dan teknik secara konvensional dan kontemporari dalam penghasilan ukiran kayu mengikut prosedur.
	6.1.5 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik secara konvensional dan kontemporari dalam penghasilan ukiran kayu mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah.
		6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
6.2 Seni tekak	Murid boleh :		
	6.2.1 Menyatakan maksud seni tekak.	1	Mengenal pasti pengetahuan asas seni reka dalam seni tekak.
	6.2.2 Menerangkan fungsi seni tekak.	2	Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni tekak.
	6.2.3 Menyenaraikan media, bahan, proses dan teknik dalam penghasilan seni tekak secara konvensional dan kontemporari.		
	6.2.4 Mengaplikasikan asas seni reka dalam penghasilan seni tekak.	3	Mengaplikasikan pelbagai bahan, media dan teknik secara konvensional dan kontemporari yang sesuai dalam penghasilan seni tekak.
	6.2.5 Menghasilkan rekaan dengan menggunakan teknik yang sesuai dalam penghasilan seni tekak.	4	Meneroka idea secara kreatif melalui bahan, media, proses dan teknik secara konvensional dan kontemporari dalam penghasilan seni tekak mengikut prosedur.
	6.2.6 Mempamerkan serta bercerita hasil rekaan.	5	Menilai idea secara kreatif melalui media, proses dan teknik secara konvensional dan kontemporari dalam penghasilan seni tekak mengikut prosedur dengan selamat dan berhemah.
		6	Mempamerkan hasil rekaan dan dapat menerangkan rekaan menggunakan bahasa seni visual.

7.0 FOLIO SENI KREATIF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
7.1 Folio reka bentuk	Murid boleh :		
	7.1.1 Memilih hasil rekaan.	1	Mengumpul dan menyusun hasil rekaan mengikut tema / subtajuk.
	7.1.2 Mengelaskan urutan dalam penghasilan rekaan dalam folio reka bentuk.	2	Menyediakan urutan penghasilan rekaan dalam folio komunikasi visual.
	7.1.3 Menjelaskan rekaan melalui penyusunan hasil mengikut kandungan tugas yang ditetapkan.	3	Menyusun hasil rekaan dalam folio komunikasi visual.
	7.1.4 Menghasilkan rekaan folio reka bentuk dengan menggunakan asas seni reka.	4	Mendokumentasikan folio komunikasi visual yang lengkap mengikut kreativiti.
	7.1.5 Mempamerkan serta menceritakan hasil rekaan .	5	Mempamer folio komunikasi visual secara kreatif.
		6	Mempamer dan menjelaskan folio komunikasi visual secara kreatif dan boleh dicontohi.

PANEL PENGGUBAL

- | | |
|------------------------------------|---|
| 1. Paizah binti Zakaria | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. Muhammad Faunizan bin Mohd Rani | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. Haris b Yusof | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 4. Abdul Rashid b S.A Mohamad | SMK Pantai Putra Sepang Putra, Selangor |
| 4. Farina Suhanie bt Yusof | SMK Bangsar (INTEG), Kuala Lumpur |
| 5. Jurainy bt Hussain | SMK Seksyen 19, Shah Alam Selangor |
| 5. Koh Yen-Li | SMK Taman Ehsan, Kepong, Selangor |
| 6. Mahd Badrul Sam b Ibrahim | SMK Meru, Klang, Selangor |
| 7. Mohd Zamri b Muhammad Ali | SMK Desa Perdana, Kuala Lumpur |
| 8. Marliana bt Husin | SMK Seksyen 9, Shah Alam Selangor |
| 8. Noor Ashikin bt Ahmad | SMK Presint 11 (1), Putrajaya |
| 10. Noor Zaitun bt Abdullah | SMK Presint 9 (1), Putrajaya |

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| 1. Dr. Mohd Anuar bin Abdullah | IPG Kampus Ipoh, Perak |
| 2. Suzita binti A. Baki | IPG Kampus Ilmu Khas, Kuala Lumpur |
| 3. Salomi binti Naim | SMK Tun Mutahir, Melaka |
| 4. Abd Wahab bin Akelah | SMK Sungai Rambai, Melaka |

PENGHARGAAN

Penasihat

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

Penasihat Editorial

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

Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi

Saripah Faridah binti Syed Khalid
Mior Syazril bin Mohamed Sapawi

Pereka Grafik

Siti Zulikha binti Zelkepli

ISBN 978-967-420-564-5



**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://bpk.moe.gov.my>