



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Lukisan

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Lukisan

Sekolah Seni Malaysia

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	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	8
Elemen Merentas Kurikulum	10
Pentaksiran Bilik Darjah	13
Organisasi Kandungan	15
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4	
Modul Lukisan Alam Benda	21
Modul Lukisan Alam Semula Jadi	27
Modul Lukisan Figura	33
Modul Lukisan Perspektif	39

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Modul Konsep Asas dalam Lukisan.....	47
Modul Lukisan Landskap	53
Modul Lukisan Imajinasi atau Fantasi.....	59
Panel Penggubal	66
Penghargaan	68



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

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

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

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

Dr. MOHAMED BIN ABU BAKAR

Timbalan Pengarah

Bahagian Pembangunan Kurikulum

Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

DSKP KSSM Lukisan Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Lukisan yang ditawarkan di SSeM. DSKP ini merupakan rujukan kepada guru untuk mengajar mata pelajaran ini. Matlamat dan objektif mata pelajaran dinyatakan dengan jelas sebagai garis panduan kepada guru tentang perkara yang perlu dicapai dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Bagi menterjemahkan matlamat dan objektif tersebut, kandungan DSKP diorganisasikan menerusi tiga lajur iaitu Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi (SPi). SK menyatakan secara spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan. SP menggariskan penetapan kriteria pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap SK, manakala SPi merupakan suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid kuasai.

Kurikulum untuk semua mata pelajaran digubal berlandaskan Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah. Guru boleh merujuk perenggan ini untuk memahami tentang insan yang ingin dilahirkan sebagaimana yang digambarkan dalam kerangka tersebut.

Kementerian Pendidikan Malaysia juga berhasrat untuk mempersiapkan murid bagi menghadapi cabaran abad ke-21. DSKP ini menggariskan profil murid yang ingin dibentuk untuk mempersiapkan mereka mengharungi cabaran pada masa kini dan pada masa depan.

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan secara eksplisit dalam SP. Guru diharapkan dapat menterjemahkan kemahiran tersebut semasa menjalankan PdP. Perenggan tentang perkara ini terdapat dalam DSKP dan boleh dijadikan rujukan guru untuk mendapatkan kefahaman berkaitan pengaplikasian KBAT dalam PdP.

PdP mata pelajaran Lukisan menggalakkan murid untuk berfikir, berimajinasi dan membuat interpretasi. Kaedah pengajaran mata pelajaran ini haruslah dipelbagaikan untuk membantu murid memahami dan menguasai sesuatu konsep dan kemahiran. Guru boleh merujuk cadangan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran dalam DSKP ini untuk mendapatkan idea bagi menentukan strategi yang sesuai digunakan semasa menyampaikan kandungan DSKP kepada murid. Selain itu, guru juga digalakkan untuk menerapkan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) semasa menjalankan PdP.

MATLAMAT

KSSM Lukisan SSeM bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan dalam kurikulum Lukisan yang mempunyai jati diri berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai. Mata pelajaran Lukisan dapat meningkatkan rasa kesyukuran kepada Tuhan, menghargai keindahan alam, memartabatkan kesenian dan warisan negara bagi membangunkan modal insan yang seimbang, berbakat, kreatif, inovatif, inventif, berdisiplin serta harmoni.

OBJEKTIF

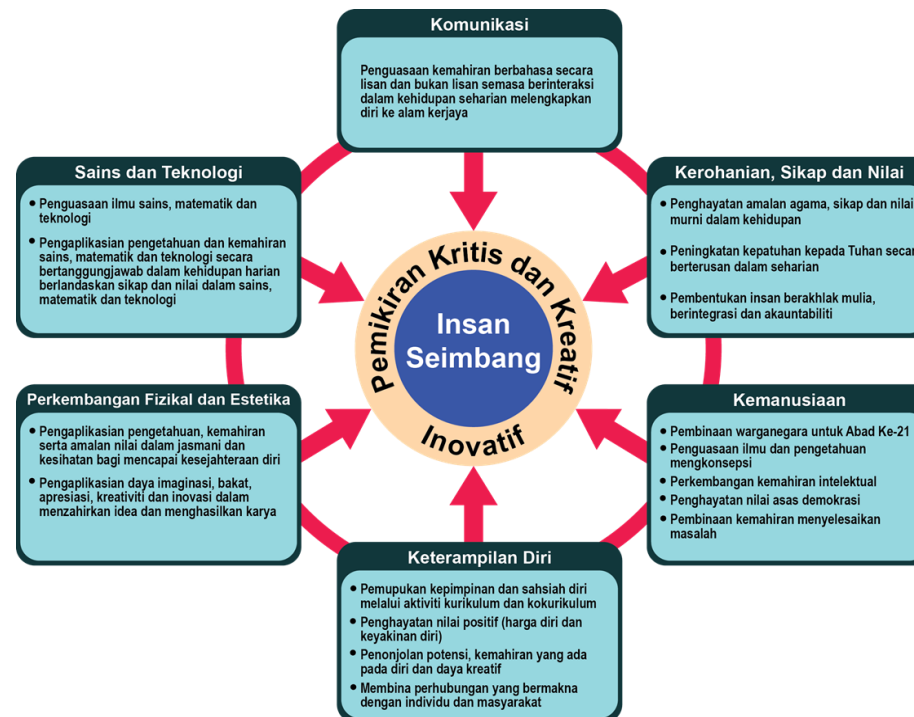
KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 4 bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menguasai dan meningkatkan pengetahuan dan kemahiran aplikasi bahasa seni visual, media, teknik, proses dan pemilihan *subject matter*, dengan penumpuan kepada konsep asas lukisan dalam hasil karya.
2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.
3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan peristiwa, pengalaman, pengetahuan dan kemahiran serta identiti diri dalam penghasilan karya.
4. Membuat apresiasi terhadap proses pengkaryaan, hasil karya dan mendokumentasikan penghasilan karya dengan mengamalkan etika serta nilai-nilai murni.
5. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan karya yang berkualiti.
6. Menghargai sumbangan tokoh Seni Halus dalam konteks perkembangan industri Seni Visual di Malaysia dan antarabangsa.
7. Mengamalkan integriti dan sikap bertanggungjawab terhadap hasil karya serta kepentingannya terhadap prospek kerjaya.
8. Membudayakan warisan kesenian dan persekitaran seni (art scene) dengan mengamalkan nilai-nilai kerohanian serta kemurnian.
9. Menzahirkan rasa kesyukuran kepada Tuhan melalui proses pengkaryaan.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

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

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



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Lukisan SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam lukisan serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Lukisan SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada empat modul kurikulum seperti Rajah 2. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran kesenian yang diperlukan oleh murid untuk membolehkan mereka berkarya serta menghayati nilai estetik seni.



Rajah 2 : Modul KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 4

(i) Modul Lukisan Alam Benda

Modul ini memberi penekanan kepada pengetahuan dan kemahiran lukisan menerusi pemerhatian (*observation drawing*) berpandukan *subject matter* alam benda seperti objek buatan manusia dalam proses penghasilan karya.

(ii) Modul Lukisan Alam Semulajadi

Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kemahiran lukisan pemerhatian (*observation drawing*) berpandukan *subject matter* alam semulajadi seperti benda hidup, tumbuh-tumbuhan dan pemandangan dalam proses penghasilan karya.

(iii) Modul Lukisan Figura

Modul ini memberi pengetahuan dan kemahiran lukisan pemerhatian (*observation drawing*) berpandukan *subject matter* manusia dan haiwan seperti anggota badan dalam proses penghasilan karya dengan menitik beratkan nilai murni.

(iv) Modul Lukisan Perspektif

Modul ini mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran lukisan perspektif berpandukan skala, kadar banding dan kedudukan objek melalui pertimbangan persepsi optik dalam proses penghasilan karya.

FOKUS TINGKATAN 5

KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 5 memberi fokus kepada Konsep Asas dalam Lukisan melalui pengaplikasiannya dalam Lukisan Landskap dan Lukisan Imajinasi atau Fantasi. Proses penghasilan karya seterusnya akan dapat melahirkan murid yang mempunyai identiti sendiri dalam pengkaryaan serta mementingkan nilai murni dan estetika. Perkara ini diterjemahkan menerusi pelaksanaan modul seperti dalam Rajah 3:



Rajah 3: Modul KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 5

(i) Konsep Asas dalam Lukisan

Modul ini menekankan tentang penghasilan konsep asas lukisan dalam karya berasaskan kadar banding (proportion), pencahayaan (value), perincian (detail) dan gaya (style) melalui kajian serta penyelidikan hasil karya terdahulu. Pewujudan konsep bertujuan untuk membina identiti dalam pengkaryaan.

(ii) Modul Lukisan Landskap

Modul ini memberi penekanan kepada pengaplikasian konsep asas lukisan melalui pengalaman, pengetahuan dan kemahiran. Penzahiran idea (ideation drawing) dalam lukisan landskap menggabungkan elemen alam semulajadi, alam benda, perspektif dan figura dengan berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman atau pengetahuan dalam pengkaryaan lukisan.

(iii) Modul Lukisan Imajinasi atau Fantasi

Modul ini memberi penekanan kepada pengaplikasian konsep asas lukisan melalui pengalaman, pengetahuan dan kemahiran. Penzahiran idea (ideation drawing) berdasarkan imajinasi atau fantasi dalam proses penghasilan karya.

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 Jadual 1, supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan SK dan SP dalam kurikulum Lukisan juga turut 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 pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.
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 baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
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 atau produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

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

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

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

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

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

KBAT boleh diaplikasikan 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

KSSM Lukisan SSeM mengaplikasikan pelbagai strategi PdP yang selaras dengan visi dan misi pendidikan dalam hasrat bagi menyempurnakan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Penggunaan strategi PdP bertujuan bagi mencapai matlamat dan objektif pembelajaran dengan menggunakan pengetahuan, kemahiran, serta nilai dalam PdP secara efisien selain dapat memupuk minat dan kreativiti dalam kalangan murid. Pendekatan ini merupakan strategi guru yang dirancang berdasarkan kandungan pembelajaran yang ditetapkan. Antara pendekatan yang boleh digunakan dalam PdP adalah seperti berikut:

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kreatif dan analitis dalam mencari dan menemukan jawapan kepada persoalan atau permasalahan yang diutarakan. Pendekatan ini akan menjadikan murid lebih berdikari dalam proses menimba ilmu yang memberi penekanan kepada aktiviti berorientasikan murid dan menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam kurikulum ini, aktiviti eksperimentasi dan eksplorasi menuntut murid untuk menumpukan proses berfikir secara kreatif dan kritis dalam memperkembangkan idea atau penyelesaian masalah dalam proses penjanaan idea.

Pembelajaran Berasaskan Projek

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

Pembelajaran Kajian Masa Depan

Pembelajaran kajian masa depan ialah satu kaedah PdP untuk mendidik murid agar lebih prihatin terhadap sesuatu perkara atau isu yang berlaku pada masa lampau, masa kini dan masa depan. Ini bermakna murid dapat membuat ramalan, menjangka akibat serta mengendalikan perubahan supaya murid mendapat manfaat yang maksimum. Dalam proses pengkayaan, murid akan berfikir jauh ke hadapan tentang bagaimanakah proses, media dan teknik yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang dalam penghasilan karya.

Pembelajaran Teori Kecerdasan Pelbagai

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

Pembelajaran Konstruktivisme

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

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual ialah pembelajaran yang mengaitkan isi pelajaran dengan pengalaman harian murid, masyarakat dan alam pekerjaan. Melalui pembelajaran ini murid dapat memproses maklumat dan pengetahuan baharu dengan cara bermakna. Strategi ini menggalakan pembelajaran murid berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada.

Pembelajaran Masteri

Pembelajaran masteri berfokus kepada penguasaan pengetahuan dan kemahiran, di mana murid perlu memahami satu unit pembelajaran dahulu sebelum berpindah kepada unit yang lain. Pembelajaran ini diaplikasikan melalui pemulihan kepada murid yang lemah manakala murid yang sudah memahami pelajaran diberi pengayaan. Setelah semua murid dapat menguasai pengetahuan dan kemahiran yang diinginkan barulah berpindah kepada kemahiran lain yang lebih tinggi.

Terdapat banyak pendekatan yang boleh digunakan sebagai strategi dalam menyampaikan ilmu kepada murid. Strategi PdP yang pelbagai serta sesuai akan dapat menarik minat seterusnya memberi rangsangan kepada murid dalam PdP. Pemilihan dan penentuan kaedah pengajaran yang pelbagai perlu selaras dengan kesediaan, kebolehan, penumpuan, pengalaman dan pemerhatian murid. Kesemua pendekatan merupakan antara kaedah yang boleh digunakan dalam KSSM Lukisan SSeM. Perkara penting yang perlu dilakukan oleh guru ialah, memilih pendekatan yang sesuai mengikut bidang, modul atau tajuk yang ingin diajar bagi memastikan keberkesanannya terhadap pembelajaran murid.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen-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 menghargai alam sekitar perlu dalam membentuk etika murid.

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 21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.

- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.

- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

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

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

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

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

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.

- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.
- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.
- Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan.

Tahap Penguasaan Umum

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

Jadual 3: Penyataan 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 tekak 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.

Penyataan tahap penguasaan keseluruhan mata pelajaran KSSM Lukisan SSeM berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk mentaksir prestasi murid seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 4 dan 5

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual dan konsep asas pada karya lukisan.
2	Menghuraikan Bahasa Seni Visual dan konsep asas pada karya lukisan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan serta amalan pendokumenan.
5	Menilai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya lukisan secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 4 dibina berasaskan empat modul. Peruntukan masa minimum bagi keempat-empat modul adalah 96 jam setahun seperti dalam Jadual 5. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Lukisan SSeM adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 5: Peruntukan masa jam minimum dalam setahun KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 4

BIL.	MODUL	JAM MINIMUM SETAHUN
1.	Lukisan Alam Benda	96
2.	Lukisan Alam Semula Jadi	
3.	Lukisan Figura	
4.	Lukisan Perspektif	

Pelaksanaan aktiviti PdP pada setiap modul adalah berdasarkan perancangan, keperluan dan kesesuaian. Contohnya, guru boleh mengubah suai susunan modul bagi pelaksanaan PdP mengikut jam minimum yang bersesuaian.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 5

KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 5 dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi ketiga-tiga modul adalah 96 jam setahun seperti dalam Jadual 6. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Lukisan SSeM adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 6: Peruntukan masa jam minimum dalam setahun KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 5

BIL.	MODUL	JAM MINIMUM SETAHUN
1.	Konsep Asas dalam Lukisan	96
2.	Lukisan Landskap	
3.	Lukisan Imajinasi atau Fantasi	

Pelaksanaan aktiviti PdP ialah dengan mendahulukan modul Konsep Asas dalam Lukisan. Dua modul yang seterusnya boleh dilaksanakan mengikut perancangan dan kesesuaian aktiviti yang dirancang oleh guru mengikut jam minimum yang bersesuaian.

DSKP KSSM Lukisan SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi (SPI) seperti dalam Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Lukisan SSeM

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

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

Setiap modul yang ditetapkan merangkumi Standard Kandungan KSSM Lukisan SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Lukisan SSeM Tingkatan 4 dan 5

STANDARD KANDUNGAN	
Persepsi Estetik	Pengetahuan dan kefahaman Bahasa Seni Visual, seterusnya konsep asas dalam lukisan serta nilai estetik dalam karya.
Aplikasi Seni	Aplikasi pengetahuan dan kemahiran menerusi penggunaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya.
Ekspresi Kreatif	Penzahiran idea melalui penghasilan karya secara kreatif dan kritis melalui penerokaan pelbagai sumber, kajian dan teknologi.
Seni Dalam Kehidupan	Penghayatan terhadap karya menggunakan Bahasa Seni Visual serta kaitannya dengan kehidupan harian.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

Modul	Lukisan Alam Benda
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya lukisan alam benda.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya lukisan alam benda melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya lukisan alam benda.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir lukisan alam benda serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 LUKISAN ALAM BENDA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan asas lukisan alam benda.</p> <p>1.1.2 Menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan, yang terdapat pada sesebuah karya lukisan alam benda.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan aplikasi media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya lukisan alam benda.</p> <p>1.1.4 Menganalisis karya lukisan alam benda berdasarkan:</p> <p>(i) mesej (ii) motif (iii) tema (iv) konsep (v) stail</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses kajian lukisan alam benda melalui:</p> <p>a. pemerhatian pada karya lukisan alam benda dan objek buatan manusia. b. diskusi dan pembentangan.</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya lukisan alam benda adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan alam benda.</p> <p>1.2.2 Membanding beza pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan alam benda.</p> <p>1.2.3 Melakar <i>subject matter</i> alam benda dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya lukisan alam benda.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya lukisan alam benda dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengkaji pelbagai media seperti pensil (H - 8B), pensil warna, <i>charcoal</i>, pen dakwat, <i>soft pastel</i>, krayon, pen marker dan <i>rendering marker</i> serta media teknologi digital yang bersesuaian. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah dan garisan selari serta penggunaan perisian grafik yang bersesuaian untuk lakaran secara digital. membuat pemerhatian dan mengkaji komposisi dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci seperti: <ul style="list-style-type: none"> menggubah karakter subjek, contoh subjek yang keras, beralun, liat dan kedalaman sifat sesuatu objek. menghasilkan lakaran awal <i>subject matter</i> 3 dimensi kepada 2 dimensi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan alam benda berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea dan konsep. (ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>1.3.2 Menghasilkan karya lukisan alam benda dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>1.3.3 Mempersembahkan hasil karya lukisan alam benda dengan memperincikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penghasilan karya lukisan alam benda melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>Nota:</p> <p>Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan alam benda secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin sepanjang proses pengkaryaan dalam lukisan.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya lukisan alam benda dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan alam benda.
2	Menghuraikan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan alam benda.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan alam benda secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan alam benda serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan alam benda serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya lukisan alam benda secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Lukisan Alam Semula Jadi
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya lukisan alam semula jadi.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya lukisan alam semula jadi melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya lukisan alam semula jadi.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir lukisan alam semulajadi serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 LUKISAN ALAM SEMULA JADI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menyatakan asas lukisan alam semula jadi.</p> <p>2.1.2 Menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan, yang terdapat pada sesebuah karya lukisan alam semula jadi.</p> <p>2.1.3 Menghuraikan aplikasi media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya lukisan alam semula jadi.</p> <p>2.1.4 Menganalisis karya lukisan alam semula jadi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) mesej (ii) motif (iii) tema (iv) konsep (v) stail 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses kajian lukisan alam semula jadi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya lukisan alam semula jadi dan objek buatan manusia. b. diskusi dan pembentangan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya lukisan alam semula jadi adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan alam semula jadi.</p> <p>2.2.2 Membanding beza pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan alam semula jadi.</p> <p>2.2.3 Melakar <i>subject matter</i> alam benda dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya lukisan alam semula jadi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya lukisan alam semula jadi dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengkaji pelbagai media seperti pensil (H - 8B), pensil warna, <i>charcoal</i>, pen dakwat, <i>soft pastel</i>, krayon, pen marker dan <i>rendering marker</i> serta media teknologi digital yang bersesuaian. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah dan garisan selari serta penggunaan perisian grafik yang bersesuaian untuk lakaran secara digital. membuat lakaran dan mengkaji reka letak dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci melalui: <ul style="list-style-type: none"> menggubah karakter subjek, contoh subjek yang keras, beralun, liat dan kedalaman sifat sesuatu objek. menghasilkan lakaran awal <i>subject matter</i> 3 dimensi kepada 2 dimensi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan alam semula jadi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea dan konsep. (ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>2.3.2 Menghasilkan karya lukisan alam semula jadi dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>2.3.3 Mempersembahkan hasil karya lukisan alam semula jadi dengan memperincikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penghasilan karya lukisan alam semula jadi melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>Nota:</p> <p>Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan alam semula jadi secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <p>(i) diskripsi</p> <p>(ii) analisis</p> <p>(iii) interpretasi</p> <p>(iv) pertimbangan</p> <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin sepanjang proses pengkaryaan dalam lukisan.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya lukisan alam semula jadi dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan alam semula jadi.
2	Menghuraikan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan alam semula jadi.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan alam semula jadi secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan alam semula jadi serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan alam semula jadi serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya lukisan alam semula jadi secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Lukisan Figura
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya lukisan figura.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya lukisan figura melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya lukisan figura.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir lukisan figura serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 LUKISAN FIGURA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan asas lukisan figura.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan, yang terdapat pada sesebuah karya lukisan figura.</p> <p>3.1.3 Menghuraikan aplikasi media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya lukisan figura.</p> <p>3.1.4 Menganalisis karya lukisan figura berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) mesej (ii) motif (iii) tema (iv) konsep (v) stail 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses kajian lukisan figura manusia dan haiwan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya lukisan manusia dan haiwan. b. diskusi dan pembentangan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya lukisan figura manusia dan haiwan adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan figura secara beretika.</p> <p>3.2.2 Membanding beza pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan figura secara beretika.</p> <p>3.2.3 Menghasilkan lakaran awal lukisan figura dengan menfokuskan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) skala tubuh (ii) aksi (iii) ekspresi wajah 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya lukisan figura manusia dan haiwan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. mengkaji pelbagai media seperti pensil (H - 8B), pensil warna, <i>charcoal</i>, pen dakwat, <i>soft pastel</i>, krayon, pen marker dan <i>rendering marker</i> serta media teknologi digital yang bersesuaian. b. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah dan garisan selari serta penggunaan perisian grafik yang bersesuaian untuk lakaran secara digital. c. membuat lakaran dan mengkaji reka letak dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci melalui: <ul style="list-style-type: none"> • mengubah karakter subjek, contoh subjek yang keras, beralun, liat dan kedalaman sifat sesuatu objek. • menghasilkan lakaran awal <i>subject matter</i> 3 dimensi kepada 2 dimensi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan figura berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea dan konsep. (ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>3.3.2 Menghasilkan karya lukisan figura dengan menitik beratkan nilai estetik serta menekankan aspek formalistik dan kemas pada karya.</p> <p>3.3.3 Mempersembahkan hasil karya lukisan figura dengan memperincikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penghasilan karya lukisan figura manusia dan haiwan melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. <p>Nota:</p> <p>Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan figura secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin sepanjang proses pengkaryaan dalam lukisan.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya lukisan figura dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan figura.
2	Menghuraikan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan figura.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan figura secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan figura serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan figura serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya lukisan figura secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Lukisan Perspektif
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dan hasil karya lukisan perspektif.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya lukisan perspektif melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya lukisan perspektif.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir lukisan perspektif serta mengamalkan etika dan nilai murni.

4.0 LUKISAN PERSPEKTIF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menyatakan asas lukisan perspektif.</p> <p>4.1.2 Menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan, yang terdapat pada sesebuah karya lukisan perspektif berdasarkan:</p> <p>(i) perspektif satu titik lenyap</p> <p>(ii) perspektif dua titik lenyap</p> <p>(iii) perspektif tiga titik lenyap</p> <p>4.1.3 Menghuraikan aplikasi media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya lukisan perspektif.</p> <p>4.1.4 Menganalisis karya lukisan perspektif berdasarkan:</p> <p>(i) mesej</p> <p>(ii) motif</p> <p>(iii) tema</p> <p>(iv) konsep</p> <p>(v) stail</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses kajian lukisan perspektif melalui:</p> <p>a. pemerhatian dengan memfokuskan pada satu kadar banding terhadap ruang nyata dan ruang ilusi.</p> <p>b. penggunaan paras mata, garis panduan, dan titik lenyap yang memberi pandangan kedudukan saiz objek dengan lebih teliti.</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lukisan perspektif terdapat dalam penghasilan karya seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. reka bentuk dalaman b. reka bentuk bangunan c. reka bentuk landskap d. lukisan dan catan pemandangan • Tema dan konsep pada karya lukisan perspektif adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan perspektif.</p> <p>4.2.2 Membanding beza pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan perspektif berdasarkan:</p> <p>(i) perspektif satu titik lenyap (ii) perspektif dua titik lenyap (iii) perspektif tiga titik lenyap</p> <p>4.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya lukisan perspektif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penerokaan dan pengukuhan lukisan perspektif dengan:</p> <p>a. mengeksperimentasi kelebihan serta kesesuaian media seperti pensil (H - 8B), pensil warna, <i>charcoal</i>, pen dakwat, <i>soft pastel</i>, krayon, pen marker dan <i>rendering marker</i> serta media teknologi digital yang bersesuaian.</p> <p>b. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah dan garisan selari serta penggunaan perisian grafik yang bersesuaian untuk lakaran secara digital.</p> <p>c. membuat pemerhatian dan mengkaji lukisan perspektif secara terperinci.</p> <p>d. menghasilkan lakaran awal perspektif seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - reka bentuk dalaman - reka bentuk bangunan - reka bentuk landskap - pemandangan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan perspektif berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea dan konsep (ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian <p>4.3.2 Menghasilkan karya lukisan perspektif secara teknikal dan terperinci dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) perspektif satu titik lenyap (ii) perspektif dua titik lenyap (iii) perspektif tiga titik lenyap <p>4.3.3 Mempersembahkan hasil karya lukisan perspektif dengan memperincikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penghasilan karya digital artistik melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. penentuan karya lukisan seperti: <ul style="list-style-type: none"> – reka bentuk dalaman – reka bentuk bangunan – reka bentuk landskap – pemandangan b. penentuan idea dan konsep serta media dan teknik yang bersesuaian. c. perincian lakaran dan lukisan melalui unsur seni dan prinsip rekaan. b. kekemasan karya. <p>Nota:</p> <p>Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan perspektif secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>4.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam lukisan.</p> <p>4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya lukisan perspektif dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan perspektif.
2	Menghuraikan Bahasa Seni Visual pada karya lukisan perspektif.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan perspektif secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan perspektif serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan perspektif serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya lukisan perspektif secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

Modul	Konsep Asas dalam Lukisan
Cadangan Jam	26 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menyatakan konsep asas dalam lukisan dan mengenal tokoh-tokoh seni lukisan berdasarkan kajian hasil karya tempatan atau luar negara.2. Mengeksplorasi konsep asas dalam karya lukisan yang dikaji melalui pengaplikasian media, bahan, teknik dan proses pelbagai sumber serta teknologi.3. Menzahirkan kecenderungan identiti melalui penghasilan hasil kerja.4. Membuat apresiasi proses dan hasil kerja serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 KONSEP ASAS DALAM LUKISAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan tokoh-tokoh seni lukisan tempatan dan luar negara serta karya-karya yang telah dihasilkan.</p> <p>1.1.2 Menganalisis konsep asas dalam karya lukisan yang dikaji berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) kadar banding (proportion) (ii) pencahayaan (value) (iii) perincian (detail) (iv) gaya (style) 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Melaksanakan kajian konsep asas dalam lukisan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Penyelidikan b. Perbincangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, gaya dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh seni lukisan tempatan dan luar negara yang memberi konsep asas dalam pengkaryaan untuk dianalisis, contohnya: <ul style="list-style-type: none"> a. Datuk Lat: Pelukis komik, bertemakan kehidupan masyarakat di Malaysia. b. Leonardo Da Vinci; Pelukis anatomi • Gaya (style) merupakan penentu identiti pengkaryaan seperti gaya <i>Modern Art</i>, <i>Classicism</i>, dan lain-lain.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media, bahan, teknik dan proses penghasilan karya lukisan.</p> <p>1.2.2 Membanding beza dan menilai hasil kajian berdasarkan konsep asas dalam penghasilan karya lukisan.</p> <p>1.2.3 Memilih gaya seperti tema dan aliran untuk didokumentasikan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penilaian, penerokaan dan pemilihan:</p> <p>a. Mengaplikasi kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah, gosokan, garisan selari, campuran serta penggunaan perisian komputer dan sebagainya.</p> <p>b. Membuat pemerhatian dan mengkaji komposisi dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci.</p> <p>Nota:</p> <p>Contoh-contoh aliran:</p> <p>a. Surealisme - Imaginasi atau Fantasi</p> <p>b. Kiubisme - Kehidupan</p> <p>c. Realisme - Peristiwa</p> <p>d. Impresionisme - Landskap</p> <p>e. Ekspresionisme - Abstrak</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan projek berdasarkan konsep asas dalam lukisan.</p> <p>1.3.2 Mengaplikasikan aspek formalistik dan kemasan pada penghasilan projek.</p> <p>1.3.3 Mempersembahkan projek dengan menggunakan Bahasa Seni Visual serta menzahirkan kecenderungan identiti melalui penghasilannya.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Pembelajaran berasaskan bahan projek.</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh projek: <ul style="list-style-type: none"> a. <i>moodboard</i> b. buku skrap c. <i>artist's book</i> d. folio e. persembahan multimedia • Contoh kandungan projek: <ul style="list-style-type: none"> a. koleksi gambar b. artikel c. perkembangan idea d. alat dan bahan e. proses penghasilan projek f. sumber rujukan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil projek secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam projek berdasarkan konsep asas dalam lukisan.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan projek berdasarkan konsep asas dalam lukisan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan teori atau model kritikan seni seperti Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin dalam penghasilan projek yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan. • Kecenderungan ke arah pembentukan identiti atau gaya melalui proses penghasilan projek.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan konsep asas dalam lukisan.
2	Menghuraikan konsep asas dalam lukisan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran konsep asas lukisan dalam pendokumenan, melalui penerokaan bahan kajian dan lakaran secara beretika.
4	Menganalisis konsep asas dalam lukisan melalui pengumpulan bahan kajian dan lakaran menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika serta mengamalkan disiplin pendokumenan.
5	Menilai konsep asas dalam lukisan melalui pengumpulan bahan kajian dan lakaran menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika serta mengamalkan disiplin pendokumenan.
6	Menghasilkan projek secara kreatif, inovatif dan beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan serta amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Lukisan Landskap
Cadangan Jam	35 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media, bahan, teknik, proses serta konsep asas lukisan dalam penghasilan karya lukisan landskap.2. Mengeksplorasi pelbagai media dan teknik berdasarkan sumber kajian serta teknologi.3. Menghasilkan lukisan landskap dengan menggabungkan elemen alam semulajadi, alam benda, perspektif dan figura, berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman atau pengetahuan dalam pengkaryaan.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir lukisan landskap serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 LUKISAN LANDSKAP

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menyatakan konsep asas dalam karya lukisan landskap menggunakan Bahasa Seni Visual.</p> <p>2.1.2 Menjelaskan aplikasi media, bahan, teknik, proses, dan <i>subject matter</i> pada lukisan landskap yang dipilih.</p> <p>2.1.3 Menganalisis karya lukisan landskap berdasarkan gaya seperti tema dan aliran dalam karya yang dikaji.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Melaksanakan kajian lukisan landskap melalui pengumpulan pelbagai bahan kajian dengan merujuk kepada:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>subject matter</i> gaya media bahan teknik latar budaya <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Rujukan karya lukisan landskap tempatan atau luar negara yang menunjukkan pelbagai gaya dan teknik dalam pengkaryaan. Contoh karya dan pelukis: <ol style="list-style-type: none"> '<i>Rumah Kampung Sebelah Rumah P.Ramlee, 2012</i>'- Pensel; Teng Yin Teik. '<i>Crown of Thorns, 2012</i>' - Charcoal; Robert Longo. '<i>Yellow Birch Bark, 2013</i>'- Pensel; Jane Tims.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Menjalankan eksperimentasi pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan landskap.</p> <p>2.2.2 Membanding beza pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan landskap.</p> <p>2.2.3 Menghasilkan lakaran awal lukisan landskap mengikut gaya yang dipilih.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya lukisan landskap dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengkaji pelbagai media seperti pensel, pensel warna, <i>charcoal</i>, pen teknikal, <i>soft pastel</i>, krayon, pen marker dan <i>rendering marker</i> serta media teknologi digital yang bersesuaian. mengaplikasikan teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah, gosokan, garisan selari, campuran dan penggunaan media digital serta menilai kelebihan juga kesesuaiannya. membuat pemerhatian dan mengkaji komposisi dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan landskap berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) kadar banding (proportion) (ii) pencahayaan (value) (iii) perincian (detail) (iv) gaya (style) <p>2.3.2 Menghasilkan karya lukisan landskap dengan dengan menggabungkan elemen alam semulajadi, alam benda, perspektif dan figura, berdasarkan sesuatu peristiwa, pengalaman atau pengetahuan dalam pengkaryaan.</p> <p>2.3.3 Menekankan aspek formalistik dan kemas pada karya.</p> <p>2.3.4 Mempersembahkan hasil karya lukisan landskap dengan menampilkan gaya dan identiti sendiri.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penghasilan karya lukisan landskap melalui pembelajaran berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih dengan menekankan aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penentuan media dan teknik yang bersesuaian. c. gaya dan identiti dalam karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saiz karya antara A3 dan A2. • Pelbagai jenis media, termasuk media digital.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan landskap secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <p>(i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian</p> <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam lukisan landskap.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya lukisan landskap.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui:</p> <p>a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan teori atau model kritikan seni seperti Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan konsep asas pada karya lukisan landskap.
2	Menghuraikan konsep asas pada karya lukisan landskap.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan landskap secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan landskap serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan landskap serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya lukisan landskap secara kreatif, inovatif dan beretika, dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Lukisan Imaginasi atau Fantasi
Cadangan Jam	35 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media, bahan, teknik, proses serta konsep asas lukisan dalam penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi.2. Mengeksplorasi pelbagai media, bahan dan teknik berdasarkan sumber kajian serta teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan kreativiti berdasarkan imaginasi atau fantasi dalam proses penghasilan karya.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir lukisan imaginasi atau fantasi serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 LUKISAN IMAGINASI ATAU FANTASI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan konsep asas karya lukisan imaginasi atau fantasi menggunakan Bahasa Seni Visual.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan aplikasi media, bahan, teknik, proses dan <i>subject matter</i> pada lukisan imaginasi atau fantasi yang dipilih.</p> <p>3.1.3 Menganalisis karya lukisan imaginasi atau fantasi yang dipilih, berdasarkan gaya seperti tema dan aliran.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Melaksanakan kajian lukisan imaginasi atau fantasi melalui pengumpulan pelbagai bahan kajian dengan merujuk kepada:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>subject matter</i> b. gaya c. media d. bahan e. teknik f. latar budaya <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rujukan karya lukisan imaginasi atau fantasi tempatan dan luar negara yang memberi pelbagai gaya dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Contoh karya dan pelukis: <ol style="list-style-type: none"> a. 'The Scream, 1893'– <i>Oil Pastel</i>, Edvard Munch. b. 'The Cyclops, 1914'– <i>Oil Pastel</i>, Odilon Redon. • Imaginasi bermaksud daya penggambaran mental. • Fantasi bermaksud citra (imej) yang diilhamkan daripada khayalan atau mimpi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Menjalankan eksperimentasi pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi.</p> <p>3.2.2 Membanding beza pelbagai media, bahan dan teknik dalam proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi.</p> <p>3.2.3 Menghasilkan lakaran awal lukisan imaginasi atau fantasi mengikut tema dan gaya yang dipilih.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi dengan:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengkaji pelbagai media seperti pensel, pensel warna, <i>charcoal</i>, pen teknikal, <i>soft pastel</i>, krayon, pen marker dan <i>rendering marker</i> serta media teknologi digital yang bersesuaian. mengaplikasikan teknik dalam penghasilan karya seperti kesan coreng, contengan, garisan kontur, titik, silang pangkah, gosokan, garisan selari, campuran dan penggunaan media digital serta menilai kelebihan juga kesesuaiannya. membuat pemerhatian dan mengkaji komposisi dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci. <p>Nota:</p> <p>Kaedah berimaginasi atau berfantasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Melihat kitaran hidup secara saintifik (metarmorfosis). Membuat pengubahsuaian (improvisasi). Membayangkan kehidupan dalam dunia futuristik.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) kadar banding (proportion) (ii) pencahayaan (value) (iii) perincian (detail) (iv) gaya (style) <p>3.3.2 Menghasilkan karya lukisan imaginasi atau fantasi dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>3.3.3 Mempersembahkan hasil karya lukisan imaginasi atau fantasi dengan menampilkan gaya dan identiti sendiri.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Proses penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi melalui pembelajaran berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. lakaran yang dipilih dengan menekankan aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif. b. penentuan media, bahan dan teknik yang bersesuaian. c. gaya dan identiti dalam karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan bahan kajian dan lakaran • Saiz karya antara A3 dan A2 • pelbagai jenis media

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya lukisan imaginasi atau fantasi secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <p>(i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian</p> <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin pengkaryaan dalam lukisan imaginasi atau fantasi.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya lukisan imaginasi atau fantasi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan teori atau model kritikan seni seperti Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan konsep asas pada karya lukisan imaginasi atau fantasi.
2	Menghuraikan konsep asas pada karya lukisan imaginasi atau fantasi.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya lukisan imaginasi atau fantasi serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya lukisan imaginasi atau fantasi secara kreatif, inovatif dan beretika, dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

PANEL PENGGUBAL

1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
2. Mohd Shazlan bin Shahudin Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
3. Ruszidah binti Limat Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
4. Latifah binti Ideris Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
5. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
6. Mohd Nor Nizam bin Ramli Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
7. Prof. Dr. Abdul Halim bin Husain Universiti Pendidikan Sultan Idris
8. Dr. Ahmad Nizam bin Othman Universiti Pendidikan Sultan Idris
9. Shaiful Bahari bin Bachik IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis
10. Johan bin Kadis IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis
11. Suhaimi bin Tohid Universiti Teknologi MARA Shah Alam
12. Syafril Amir bin Muhammad Universiti Teknologi MARA Shah Alam
13. Dr Zahirah binti Harun Universiti Teknologi MARA Sri Iskandar
14. Zalina binti Bakhtiar Sekolah Seni Malaysia Johor
15. Nurul Ashikin binti Habeni Hajar SMK Muhibbah d/a Sekolah Seni Malaysia Perak

- | | | |
|-----|-------------------------------|-----------------------------|
| 16. | Azman bin Siran | SMK Dato' Bentara Luar |
| 17. | Nafizah binti Musbah | SMK Bandar Sunway |
| 18. | Noor Maizati binti Ramli | SMK Seri Indah |
| 19. | Nuru Zulaqilah binti Zulkifli | SMK Bandar Damai Perdana |
| 20. | Yusnida binti Mohd Sani | SMK Putrajaya Presint 9 (2) |

TURUT MENYUMBANG

- | | | |
|----|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1. | Dr. Mohd Khairezan bin Rahmat | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 2. | Dr. Mohammad Azroll bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 3. | Nur Shazleen binti Md Yusof | Universiti Selangor |
| 4. | Rozidalina binti Abdullah | Sekolah Seni Malaysia Johor |
| 5. | Rafidah binti Saharuddin | Sekolah Seni Malaysia Kuala Lumpur |
| 6. | Noor Maizati binti Ramli | SMK Seri Indah |
| 7. | Rafizah binti Abu Bakar | SMK Kelana Jaya |

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 Taufix Rashidi | - | Ketua Sektor |
| Haji Sofian Azmi bin Tajul Arus | - | Ketua Sektor |
| Paizah binti Zakaria | - | Ketua Sektor |
| Hajah Norashikin binti Hashim | - | Ketua Sektor |

Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi

Saripah Faridah binti Syed Khalid
Mior Syazril bin Mohamed Sapawi

Pereka Grafik

Siti Zulikha binti Zelkepli

ISBN 978-967-420-542-3



**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>