



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Sejarah & Pengurusan Seni

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Sejarah & Pengurusan Seni

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 Sejarah Seni Islam Malaysia.....	21
Modul Seni Kraf Malaysia.....	27
Modul Pengurusan Seni.....	33
Modul Keusahawanan Seni.....	39

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Modul Sejarah Seni Peribumi Malaysia.....	47
Modul Sejarah Seni Moden Malaysia.....	53
Modul Karya, Karyawan dan Khalayak.....	59
Modul e-Usahawanan Seni.....	65
Panel Penggubal	71
Penghargaan	74



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 Sejarah & Pengurusan Seni Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Sejarah & Pengurusan Seni 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 Sejarah & Pengurusan Seni 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 Sejarah & Pengurusan Seni SSeM bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan ke arah penjanaan modal insan secara holistik yang berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai estetik yang dapat menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan negara.

OBJEKTIF

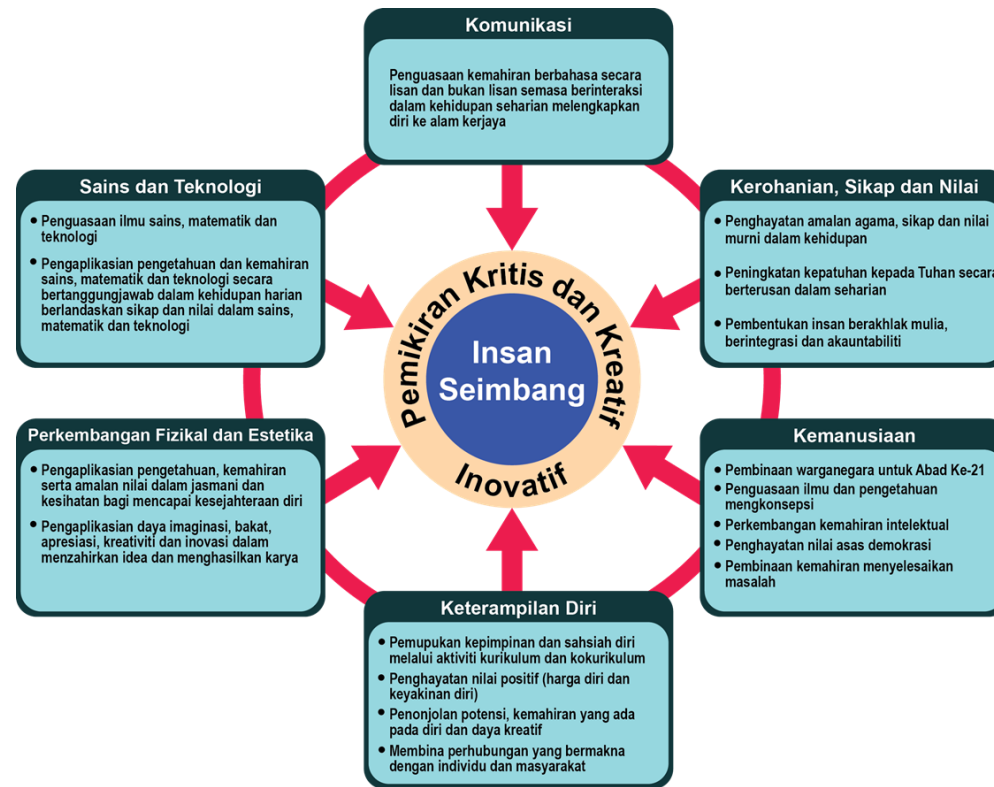
KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menghargai keindahan alam semulajadi ciptaan tuhan melalui kajian sejarah dan perkembangan seni semasa.
2. Menjelaskan sumbangan karya tokoh seni dalam konteks perkembangan sejarah seni di Malaysia dan antarabangsa.
3. Menguasai pengetahuan sejarah dan kemahiran pengurusan seni dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual.
4. Menginterpretasikan karya berteraskan pengetahuan sejarah dan pengurusan seni melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.
5. Menzahirkan idea dalam penghasilan kertas projek dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kreatif dan inovasi.
6. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan kertas projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.
7. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan penulisan yang berkualiti.
8. Mengamalkan integriti dan sikap bertanggungjawab ke atas hasil kajian serta kepentingannya terhadap prospek kerjaya.
9. Membudayakan warisan kesenian dan persekitaran seni (art scene) dengan mengamalkan nilai-nilai kerohanian serta kemurnian.

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 Sejarah & Pengurusan Seni SSeM digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM dapat melahirkan murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam sejarah dan pengurusan seni melalui pendedahan pelbagai sumber, media, teknik, dan proses. Ia diterjemahkan melalui penerokaan serta pengalaman dalam pelbagai aktiviti seni visual menerusi pelaksanaan empat modul seperti Rajah 2.



Rajah 2: Modul KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM
Tingkatan 4

(i) Modul Sejarah Seni Islam Malaysia

Modul ini memberi penekanan kepada pengetahuan, amalan dan perkembangan sejarah seni Islam di Malaysia. Pengaruh Seni Islam tanah air, merangkumi aspek keagamaan dan kebudayaan Islam yang menjadi sebahagian daripada identiti kebangsaan.

(ii) Modul Sejarah Seni Kraf Malaysia

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan perkembangan sejarah seni kraf di Malaysia. Seni kraf tradisional yang terdapat di negara merupakan warisan identiti kebangsaan yang telah diperturunkan dari satu generasi ke satu generasi hingga kini.

(iii) Modul Pengurusan Seni

Modul ini memberi pengetahuan dan kemahiran pengurusan seni secara langsung melalui kajian dan penerokaan pembelajaran dalam bidang pengurusan yang berasaskan industri (industry-based learning).

(iv) Modul Keusahawanan Seni

Modul ini mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran pengurusan keusahawanan seni secara langsung melalui kajian dan penerokaan pembelajaran dalam bidang pengurusan dan keusahawanan yang berasaskan industri (industry-based learning).

FOKUS TINGKATAN 5

KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM dapat melahirkan murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam sejarah dan pengurusan seni melalui pendedahan pelbagai sumber, media, teknik, dan proses. Ia diterjemahkan melalui penerokaan serta pengalaman dalam pelbagai aktiviti seni visual menerusi pelaksanaan empat modul seperti Rajah 3.



Rajah 3: Modul KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM
Tingkatan 5

(i) Modul Sejarah Seni Peribumi Malaysia

Modul ini memberi penekanan kepada pengetahuan, amalan dan perkembangan Sejarah Seni Peribumi Malaysia. Pengaruh Seni Peribumi merangkumi aspek keagamaan, kepercayaan dan kebudayaan sesuatu suku kaum.

(ii) Modul Sejarah Seni Moden Malaysia

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia yang merangkumi era perintis hingga era pluralis(1930-1990). Ia mengetengahkan identiti kebudayaan yang pelbagai termasuk identiti kebangsaan.

(iii) Modul Karya, Karyawan dan Khalayak

Modul ini memberi pengetahuan dan kemahiran melalui kajian serta penerokaan pembelajaran yang berasaskan industri. Murid juga perlu mengkaji tentang latar karya, pengkarya dan kehendak khalayak dalam pemasaran seni semasa.

(iv) Modul e-Usahawan Seni

Modul ini mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran pengurusan e-Usahawan Seni melalui kajian dan penerokaan pembelajaran dalam bidang pengurusan serta keusahawanan yang berteraskan media digital semasa.

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 Standard Kandungan(SK) dan Standard Pembelajaran(SP) dalam kurikulum Sejarah & Pengurusan Seni 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 penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

KSSM Sejarah & Pengurusan Seni 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 eksperimen 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 pengkaryaan, murid akan berfikir jauh ke hadapan tentang bagaimanakah proses, teknik dan media yang sesuai digunakan serta idea yang diinginkan apabila merancang dalam penghasilan karya tersebut.

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 Sejarah & Pengurusan Seni.

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 contoh yang boleh digunakan KSSM Sejarah & Pengurusan Seni 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 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 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 kompoun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

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

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

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

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

Tahap Penguasaan Umum

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

Jadual 3: 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 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.

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

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan mata pelajaran KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan kefahaman tentang Sejarah & Pengurusan Seni.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep tentang Sejarah & Pengurusan Seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya Sejarah & Pengurusan Seni secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya Sejarah & Pengurusan Seni serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya Sejarah & Pengurusan Seni serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan karya Sejarah & Pengurusan Seni secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM Tingkatan 4 dibina berasaskan empat modul. Peruntukan masa minimum bagi keempat-empat modul adalah 96 jam setahun seperti jadual 5. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang telah berkuatkuasa.

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	Sejarah Seni Islam Malaysia	96
2.	Sejarah Seni Kraf Malaysia	
3.	Pengurusan Seni	
4.	Keusahawanan Seni	

Jadual 5: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM

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

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 5

KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM dibina berasaskan empat modul. Peruntukan masa minimum bagi keempat-empat modul adalah 96 jam setahun seperti jadual 6. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang telah berkuatkuasa.

Jadual 6: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	Sejarah Seni Peribumi Malaysia	96
2.	Sejarah Seni Moden Malaysia	
3.	Karya, Karyawan dan Khalayak	
4.	e-Usahawan Seni	

Pelaksanaan aktiviti PdP pada setiap modul adalah berdasarkan perancangan, keperluan dan kesesuaian. Guru boleh mengubah suai susunan modul bagi pelaksanaan PdP.

DSKP KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Sejarah & Pengurusan Seni 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 Sejarah & Pengurusan Seni SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Sejarah & Pengurusan Seni SSeM

STANDARD KANDUNGAN	
Persepsi Estetik	Pengetahuan dan kefahaman Bahasa Seni Visual serta nilai estetik dalam karya.
Aplikasi Seni	Aplikasi pengetahuan dan kemahiran menerusi eksplorasi 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	Sejarah Seni Islam Malaysia
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 karya sejarah seni Islam Malaysia.2. Mengeksplorasi karya sejarah seni Islam Malaysia melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan kertas kajian sejarah seni Islam Malaysia.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan sejarah seni Islam Malaysia serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 SEJARAH SENI ISLAM MALAYSIA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan definisi dan menghuraikan perkembangan sejarah seni Islam Malaysia.</p> <p>1.1.2 Menjelaskan konsep dan ciri-ciri karya seni Islam Malaysia dan perkaitannya dengan latar budaya tempatan.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan unsur seni, prinsip rekaan, dan persepsi visual pada karya seni Islam Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan tentang sejarah seni Islam Malaysia dan perkembangannya melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. karya seperti seni bina, pertukangan dan hasil seni. b. tokoh atau pengkarya. • Perbincangan menggunakan peta pemikiran mengenai konsep, ciri-ciri dan teori seni Islam. • Interpretasi karya tokoh seni Islam Malaysia. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rujukan karya tokoh-tokoh seni Islam tempatan yang memberi makna dari sudut <i>form</i>, <i>content</i>, dan <i>context</i> dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Membuat penyelidikan tentang konsep dan proses kajian penghasilan karya seni Islam di Malaysia.</p> <p>1.2.2 Membuat eksplorasi dan membanding beza pelbagai proses, media dan teknik dalam penghasilan karya seni Islam di Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan karya menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. idea dan tema b. fungsi dan bentuk • Kajian karya tokoh seni Islam Malaysia dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi kelebihan serta kesesuaian media. b. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya. c. membuat pemerhatian dan mengkaji reka letak dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci. d. memahami falsafah atau konsep pengkaryaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dan menghasilkan kertas kajian projek secara kreatif dan ekspresif dengan menekankan aspek formalistik berdasarkan pengetahuan dan pemahaman sejarah seni Islam di Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas kajian projek sejarah seni Islam Malaysia berpandukan: <ul style="list-style-type: none"> a. pengenalan, matlamat dan objektif b. latar belakang c. tarikh, masa dan lokasi d. tokoh dan karya e. dapatan atau rumusan • Proses penghasilan kertas kajian projek sejarah seni Islam Malaysia melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pemilihan penentuan idea, konsep dan proses. b. penentuan karya, media dan teknik yang bersesuaian. c. kekemasan karya dan dokumentasi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi karya seni Islam Malaysia 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 pengkaryaan sepanjang proses penghasilan penulisan.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian.</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 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 kefahaman tentang sejarah seni Islam Malaysia.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep tentang sejarah seni Islam Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni Islam Malaysia secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni Islam Malaysia serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni Islam Malaysia serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan kertas kajian projek sejarah seni Islam Malaysia secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin penulisan kertas kajian dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Sejarah Seni Kraf Malaysia
Cadangan Jam	27 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 kaitkan Bahasa Seni Visual dan karya sejarah seni kraf Malaysia.2. Mengeksplorasi karya sejarah seni kraf Malaysia melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan kertas kajian projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 SEJARAH SENI KRAF MALAYSIA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menyatakan definisi dan menghuraikan perkembangan sejarah seni kraf Malaysia.</p> <p>2.1.2 Menjelaskan konsep dan ciri-ciri karya seni kraf Malaysia dan perkaitannya dengan latar budaya tempatan.</p> <p>2.1.3 Menghuraikan unsur seni, prinsip rekaan, dan persepsi visual pada karya seni kraf Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan tentang sejarah seni kraf Malaysia dan perkembangannya melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. karya seperti seni bina, pertukangan dan hasil seni. b. tokoh atau pengkarya. • Perbincangan menggunakan peta pemikiran mengenai teori seni kraf. • Interpretasi karya tokoh seni kraf Malaysia. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rujukan karya tokoh-tokoh seni kraf tempatan yang memberi makna dari sudut mesej, tema, pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Membuat kajian dan penyelidikan tentang konsep dan ciri-ciri karya seni kraf di Malaysia.</p> <p>2.2.2 Membuat eksplorasi dan membanding beza pelbaga proses, media dan teknik pada penghasilan karya seni kraf di Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan karya menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. idea dan tema. b. fungsi dan bentuk. • Kajian karya tokoh seni kraf Malaysia dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi kelebihan serta kesesuaian media. b. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya. c. membuat pemerhatian dan mengkaji reka letak dan sifat <i>subject matter</i> secara terperinci. d. memahami falsafah atau konsep pengkaryaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dan menghasilkan kertas kajian projek secara kreatif dan ekspresif dengan menekankan aspek formalistik berdasarkan pengetahuan dan pemahaman sejarah seni kraf di Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia berpandukan: <ol style="list-style-type: none"> a. pengenalan, matlamat dan objektif b. latar belakang c. tarikh, masa dan lokasi d. tokoh dan karya e. dapatan atau rumusan • Proses penghasilan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemilihan penentuan idea, konsep dan proses. b. penentuan karya, media dan teknik yang bersesuaian. c. kekemasan karya dan dokumentasi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi karya seni kraf Malaysia secara lisan atau bertulis dari mana-mana karya tokoh tempatan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses penghasilan karya.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian sejarah dan pengurusan seni.</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 dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Fieldman (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 kefahaman tentang sejarah seni kraf Malaysia.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep tentang sejarah seni kraf Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil penulisan menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan kertas kajian projek sejarah seni kraf Malaysia secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin penulisan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi.

Modul	Pengurusan Seni
Cadangan Jam	21 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi prosedur pengurusan karya dan pameran seni dari aspek penyimpanan, keselamatan dan harta intelek.2. Mengeksplorasi pengurusan karya dan pameran seni melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan kertas cadangan projek pengurusan seni.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan kertas cadangan projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 PENGURUSAN SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 PERSEPSI ESTETIK	Murid boleh: 3.1.1 Menyatakan definisi pengurusan seni. 3.1.2 Mengklasifikasikan jenis karya dan kemasan serta konsep pameran seni. 3.1.3 Mengetahui prosedur menguruskan karya dari aspek: (i) penyimpanan (ii) keselamatan (iii) harta intelek	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan maklumat dan perbincangan berkaitan pengurusan seni. • Pembentangan maklumat tentang karya dari pelbagai sumber berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. jenis karya b. format karya c. saiz karya d. kemasan karya • Pengumpulan maklumat berkaitan prosedur pengurusan penyimpanan, keselamatan dan harta intelek karya yang sistematik seperti Balai Seni Negara, Galeri Bank Negara, Galeri Petronas dan lain-lain.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengeksplorasi pelbagai proses, media, dan teknik melalui kajian lapangan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) pengurusan karya. (ii) pengurusan pameran seni. (iii) cabaran dan isu pengurusan seni. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemerhatian dan kajian pengurusan karya dan pameran seni melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. lawatan b. seminar c. bengkel • Penyelidikan dalam pengurusan karya dan pameran seni menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. media b. teknik c. proses

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dan menyediakan kertas cadangan projek pengurusan seni berdasarkan:</p> <p>(i) pengurusan karya</p> <p>(ii) pengurusan pameran seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas cadangan projek berpandukan: <ol style="list-style-type: none"> a. pengenalan, matlamat dan objektif b. idea, tema atau konsep c. rasional dan latar belakang d. tarikh, masa dan lokasi e. organisasi dan jawatankuasa f. anggaran peruntukan kewangan g. penajaan h. promosi i. laporan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perincian kertas cadangan projek pameran perlu menitik beratkan pelaksanaan pengurusan seni sebelum, semasa dan selepas pameran.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat refleksi berkaitan pengurusan seni berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) pengurusan karya seni (ii) pengurusan pameran (iii) fungsi dan kepentingan institusi pengurusan seni (iv) harta intelek <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses penghasilan kertas cadangan projek.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi dan refleksi berkaitan institusi pengurusan seni seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. balai Seni Visual b. muzium c. galeri seni d. pusat kraf • Apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pembentangan b. diskusi c. bicara seni d. sesi kritikan seni <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 kefahaman tentang pengurusan seni.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep tentang pengurusan seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas cadangan projek pengurusan seni secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan kertas cadangan projek pengurusan seni serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan kertas cadangan projek pengurusan seni serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan kertas cadangan projek pengurusan seni secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumentasian serta boleh dicontohi..

Modul	Keusahawanan Seni
Cadangan Jam	21 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran pengurusan keusahawanan seni serta mengenal pasti nilai pasaran komersial dan trend pasaran seni.2. Mengeksplorasi pengurusan keusahawanan seni melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan kertas cadangan projek keusahawanan seni.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan kertas cadangan projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 KEUSAHAWANAN SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 PERSEPSI ESTETIK	Murid boleh: 4.1.1 Menjelaskan definisi keusahawanan seni serta kepentingannya. 4.1.2 Menghuraikan ciri-ciri keusahawanan seni. 4.1.3 Mengenal pasti nilai pasaran komersil dan trend pasaran seni.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Pengumpulan maklumat dan perbentangan berkaitan keusahawanan seni dan peranannya. • Perbincangan tentang ciri-ciri keusahawanan seni seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. jujur dan amanah b. barakah c. proaktif d. berwawasan e. pemikiran positif f. kreatif dan inovatif g. mengikuti perkembangan h. berorientasikan pasukan • Penerangan tentang nilai komersil sesebuah karya seni melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. jenis-jenis b. nilai semasa c. pengkarya • Penjelasan berkaitan trend keusahawanan seni semasa.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Mengeksplorasi dan menganalisis pasaran seni melalui kajian lapangan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) nilai komersil karya seni (ii) trend pasaran seni (iii) undang-undang dan peraturan (iv) cabaran dan isu pasaran seni 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penyelidikan tentang keperluan komuniti terhadap nilai pasaran komersil hasil karya seni melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian b. kajian c. soal selidik d. temu bual • Penerokaan terhadap pelbagai trend baharu dalam pasaran seni semasa berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. jenis-jenis pasaran b. kehendak dan keperluan c. undang-undang dan peraturan d. cabaran dan isu-isu semasa

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.3.1 Menjana idea dan menghasilkan kertas cadangan projek pemasaran seni berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) karya seni (ii) pasaran semasa (iii) perancangan, pelaksanaan dan laporan pemasaran 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas cadangan projek pemasaran seni berpandukan: <ul style="list-style-type: none"> a. kajian dan analisa pasaran b. pengenalan, matlamat dan objektif c. tarikh, masa dan lokasi d. organisasi dan jawatankuasa e. pendaftaran dan sumber kewangan f. promosi g. anggaran kos h. laporan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perincian kertas cadangan projek pemasaran seni perlu menitik beratkan pelaksanaan pemasaran seni sebelum, semasa dan selepas projek pemasaran.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.4.1 Membuat refleksi tentang keusahawanan seni berdasarkan:</p> <p>(i) latar belakang penyelidikan</p> <p>(ii) dokumentasi kertas cadangan projek pemasaran seni</p> <p>4.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses penghasilan kertas cadangan projek.</p> <p>4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumentasian sejarah dan pengurusan seni.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi dan refleksi berkaitan keusahawanan seni seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pembentangan b. diskusi c. bicara seni d. sesi kritikan seni <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 kefahaman tentang keusahawanan seni.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep tentang keusahawanan seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas cadangan projek keusahawanan seni secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumentasian.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan kertas cadangan projek keusahawanan seni serta amalan pendokumentasian.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan kertas cadangan projek keusahawanan seni serta amalan pendokumentasian.
6	Menghasilkan kertas cadangan projek keusahawanan seni 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	Sejarah Seni Peribumi Malaysia
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengeksplorasi karya Sejarah Seni Peribumi Malaysia melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dalam karya Sejarah Seni Peribumi Malaysia.2. Menguasai pengetahuan dan kemahiran membuat penyelidikan, membuat eksplorasi dan membandingbeza pelbagai aplikasi media dan teknik dalam Seni Peribumi Malaysia bagi menghasilkan kertas kajian projek.3. Menjana idea dan mengaplikasi pengetahuan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan kertas kajian projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 SEJARAH SENI PERIBUMI MALAYSIA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menghuraikan perkembangan Sejarah Seni Peribumi Malaysia.</p> <p>1.1.2 Menjelaskan konsep dan ciri-ciri karya Seni Peribumi Malaysia serta perkaitannya dengan latar budaya tempatan.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan bentuk, <i>content</i> dan <i>context</i> yang terdapat pada karya Seni Peribumi Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membincangkan Sejarah Seni Peribumi Malaysia dan perkembangannya melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. karya seperti seni bina, pertukangan dan hasil seni. b. tokoh atau pengkarya. c. teknologi penghasilan. • Membuat perbincangan menggunakan peta minda mengenai teori Seni Peribumi. • Menginterpretasi karya tokoh Seni Peribumi Malaysia. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rujukan karya tokoh-tokoh Seni Peribumi tempatan dan latar budaya setempat dari sudut mesej, tema, pelbagai stail dan teknik dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Membuat carian atas talian • Mengumpul bahan rujukan bercetak

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Membuat kajian dan penyelidikan tentang kemahiran serta ciri-ciri karya Seni Peribumi Malaysia.</p> <p>1.2.2 Membuat eksplorasi dan membanding beza pelbagai proses, media, teknik dan konsep dalam karya Seni Peribumi Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka hasil karya sedia ada menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. bentuk b. <i>content</i> c. <i>context</i> • Mengkaji karya tokoh Seni Peribumi Malaysia dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengkaji kelebihan serta kesesuaian media. b. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dalam penghasilan karya. c. membuat pemerhatian dan mengkaji reka letak dan sifat karya secara terperinci. d. memahami konsep dan falsafah pengkaryaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dan menghasilkan kertas kajian projek yang menekankan aspek formalistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia berpandukan: <ul style="list-style-type: none"> a. pengenalan, matlamat dan objektif b. latar belakang c. tarikh, masa dan lokasi d. tokoh dan karya e. dapatan atau rumusan • Memproses penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. penentuan idea, konsep dan proses. b. penentuan karya, media dan teknik yang bersesuaian. c. pendokumenan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat refleksi penulisan kertas kajian projek berdasarkan bentuk, <i>content</i> dan <i>context</i>.</p> <p>1.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses pendokumenan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat refleksi hasil penulisan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. temubual b. bicara seni c. sesi kritikan seni d. pembentangan e. penerbitan f. pendokumenan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan kefahaman mengenai Sejarah Seni Peribumi Malaysia.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep mengenai Sejarah Seni Peribumi Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia secara beretika serta mengamalkan pendokumenan dan disiplin penulisan.
4	Menganalisis hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia.
5	Menilai hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia.
6	Melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Peribumi Malaysia secara kreatif, inovatif, beretika dan berdisiplin serta boleh dicontohi.

Modul	Sejarah Seni Moden Malaysia
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menginterpretasi perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia.2. Membanding beza perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia antara 1930 - 1990 an.3. Menjana idea dan mengaplikasi pengetahuan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia.4. Membuat apresiasi terhadap proses pengkaryaan dan penulisan melalui pendokumenan serta mengamalkan nilai murni.

2.0 SEJARAH SENI MODEN MALAYSIA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menghuraikan definisi dan perkembangan Sejarah Seni Moden Malaysia.</p> <p>2.1.2 Menjelaskan konsep dan kategori karya Seni Moden Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan Sejarah perkembangan Seni Moden Malaysia melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. karya seni halus 2D dan 3D. b. era perintis hingga era pluralis (1930-1990) c. tokoh atau pengkarya. • Membuat perbincangan menggunakan peta minda mengenai teori Seni Moden Malaysia. • Menginterpretasi karya tokoh Seni Moden Malaysia. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karya tokoh seperti Syed Ahmad Jamal, Mazli Mat Som, Yong Mun Sen, Abdul Latiff Mohidin, Redza Piyadasa, Joseph Tan, Ruzaika Omar Baseree`, Abdullah Arif, Sharifah Fatimah Syed Zubir, Ham Rabeah Kamarun dan Hoessin Enas. • Carian atas talian • Bahan rujukan bercetak

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Membuat kajian dan penyelidikan tentang konsep dan proses perkembangan Seni Moden Malaysia.</p> <p>2.2.2 Membuat eksplorasi dan analisa mengenai media, proses dan teknik dalam perkembangan Seni Moden Malaysia dan tokoh pilihan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat penyelidikan Sejarah Seni Moden Malaysia mengenai: <ol style="list-style-type: none"> a. stail b. subjek c. aliran • Mengkaji karya tokoh Seni Moden Malaysia dengan menekankan bentuk, <i>content</i> dan <i>context</i>.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menghasilkan kertas kajian projek dengan menekankan aspek formalistik berdasarkan pengetahuan dan pemahaman Sejarah Seni Moden Malaysia secara kreatif dan ekspresif.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia berpandukan: <ol style="list-style-type: none"> a. pengenalan, matlamat dan objektif b. latar belakang c. tarikh, masa dan lokasi d. tokoh dan karya: <ul style="list-style-type: none"> – stail – subjek – aliran e. dapatan atau rumusan • Menghasilkan dokumentasi kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. folio b. penulisan ilmiah c. video dokumentari d. persembahan multimedia

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat refleksi penulisan kertas kajian projek berdasarkan bentuk, <i>content</i> dan <i>context</i>.</p> <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses pendokumenan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat refleksi hasil penulisan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. temubual b. bicara seni c. sesi kritikan seni d. pembentangan e. penerbitan f. pendokumenan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan kefahaman mengenai Sejarah Seni Moden Malaysia.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep mengenai Sejarah Seni Moden Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia secara beretika serta mengamalkan pendokumenan dan disiplin penulisan.
4	Menganalisis hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia.
5	Menilai hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia.
6	Melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek Sejarah Seni Moden Malaysia secara kreatif, inovatif, beretika dan berdisiplin serta boleh dicontohi

Modul	Karya, Karyawan dan Khalayak
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran berkaitan pengurusan karya.2. Mengeksplorasi aliran karyawan mengikut <i>art scene</i> semasa.3. Menzahirkan pengetahuan dan kemahiran berkaitan karya dan karyawan bagi memenuhi keperluan khalayak mengikut <i>art scene</i> semasa4. Membuat rumusan dan pendokumenan kertas cadangan projek serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 Karya, Karyawan dan Khalayak

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menyatakan definisi karya dan karyawan bagi tujuan pengkomersilan.</p> <p>3.1.2 Mengklasifikasikan nilai karya, falsafah pengkarya dan kehendak khalayak mengikut <i>art scene</i> semasa.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpul maklumat dan membincangkan karya, karyawan dan aspek pengkomersilan. • Membuat carian atas talian. • Mengumpul bahan rujukan bercetak

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengeksplorasi pelbagai maklumat melalui kajian lapangan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) nilai karya (ii) falsafah pengkarya (iii) kehendak khalayak 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pemerhatian dan pengumpulan maklumat kajian lapangan melalui lawatan: <ul style="list-style-type: none"> a. galeri seni b. muzium c. perpustakaan d. seminar dan bengkel seni • Mendokumenkan hasil penyelidikan dan kajian berkaitan <i>art scene</i> semasa.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menghasilkan kertas kajian projek berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) nilai karya (ii) falsafah pengkarya (iii) kehendak khalayak 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas kajian projek yang mengandungi: <ul style="list-style-type: none"> a. pengenalan, matlamat dan objektif b. idea dan konsep c. rasional dan latar belakang d. tarikh dan lokasi e. jenis-jenis karya f. pemilihan karyawan g. <i>art scene</i> semasa <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perincian penghasilan kertas kajian projek perlu menitikberatkan pelaksanaan pengurusan seni dan pasarannya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat refleksi penulisan kertas kajian projek berdasarkan bentuk, <i>content</i> dan <i>context</i>.</p> <p>3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin penulisan sepanjang proses pendokumenan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penulisan kertas kajian projek yang berfokuskan: <ul style="list-style-type: none"> a. pengurusan karya seni b. pemilihan karyawan c. fungsi dan kepentingan karya dan karyawan. d. <i>art scene</i> semasa. • Refleksi hasil penulisan kertas kajian projek melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. temubual b. bicara seni c. sesi kritikan seni d. pembentangan e. penerbitan f. pendokumenan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etika dan disiplin penulisan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan kefahaman mengenai karya, karyawan dan khalayak.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep mengenai karya, karyawan dan khalayak.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas kajian projek karya, karyawan dan khalayak secara beretika serta mengamalkan pendokumenan dan disiplin penulisan.
4	Menganalisis hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek karya, karyawan dan khalayak.
5	Menilai hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek karya, karyawan dan khalayak.
6	Melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas kajian projek karya, karyawan dan khalayak secara kreatif, inovatif, beretika dan berdisiplin serta boleh dicontohi.

Modul	e-Usahawan Seni
Cadangan Jam	24 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran e-Usahawan Seni serta mengenal pasti nilai pasaran komersial dalam <i>art scene</i> semasa.2. Mengeksplorasi pengurusan e-Usahawan Seni melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam pelaksanaan e-Usahawan Seni.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan e-Usahawan Seni serta mengamalkan etika dan nilai murni.

4.0 e-USAHAWAN SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 PERSEPSI ESTETIK .</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menjelaskan definisi e-USahawan Seni serta kepentingannya.</p> <p>4.1.2 Menghuraikan ciri-ciri e-USahawan Seni.</p> <p>4.1.3 Mengenal pasti nilai pasaran komersil dalam <i>art scene</i> semasa.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpul maklumat dan pembentangan berkaitan e-USahawan Seni, nilai komersil dan peranannya. • Membincangkan ciri-ciri e-USahawan Seni seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. jujur dan amanah b. barakah c. proaktif d. berwawasan e. etika media sosial f. pemikiran positif (fleksibiliti dan pemikiran terbuka) g. kreatif, inovatif dan persuasif h. sedia hadapi risiko i. mengikuti perkembangan <i>art scene</i> • Menerangkan nilai komersil dan peranan e-USahawan Seni dari aspek: <ol style="list-style-type: none"> a. ekonomi b. politik c. sosiologi d. psikologi e. pengurusan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Mengeksplorasi dan menganalisis pasaran e-USahawan Seni melalui kajian lapangan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) nilai komersil (ii) <i>art scene</i> semasa (iii) cabaran dan isu pasaran seni (iv) akta yang berkaitan perdagangan elektronik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat penyelidikan tentang keperluan komuniti terhadap e-USahawan Seni melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. kajian laman sesawang b. kajian interaktif c. pemerhatian pasaran d. soal selidik • Meneroka pelbagai trend e-USahawan Seni terkini berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. nilai komersil b. <i>art scene</i> semasa c. cabaran dan isu pasaran seni d. akta berkaitan perdagangan elektronik

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.3.1 Menghasilkan kertas cadangan projek pemasaran e-USahawan Seni berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) perancangan dan pelaksanaan (ii) <i>art scene</i> semasa (iii) kreativiti (iv) pemilihan media pemasaran 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan kertas cadangan projek pemasaran e-usahawan berpandukan: <ul style="list-style-type: none"> a. pendaftaran b. analisis dan strategi c. pengenalan, matlamat dan objektif d. ayat jualan e. tarikh, masa dan media sosial f. promosi g. anggaran kos h. laporan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh Projek e-USahawan Seni adalah seperti <i>Instagram, Blog, Pinterest, Facebook, Google, Devianart, e-rezeki, freelancer.com, behance.com</i> dan mengikut <i>art scene</i> semasa.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.4.1 Membuat refleksi tentang kertas cadangan projek e-Usahawan Seni berdasarkan:</p> <p>(i) latar belakang kajian</p> <p>(ii) dokumentasi kertas cadangan projek e-Usahawan Seni.</p> <p>4.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin e-Usahawan Seni.</p> <p>4.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat apresiasi dan refleksi kertas cadangan projek e-Usahawan Seni seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pembentangan b. diskusi c. bicara tokoh e-Usahawan Seni <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etika dan disiplin e-Usahawan Seni yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan kefahaman mengenai e-USahawan Seni.
2	Menjelaskan kefahaman dan konsep mengenai e-USahawan Seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan kertas cadangan projek e-USahawan Seni secara beretika serta mengamalkan pendokumenan dan disiplin penulisan.
4	Menganalisis hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas cadangan projek e-USahawan Seni.
5	Menilai hasil penulisan mengenai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas cadangan projek e-USahawan Seni.
6	Melaksanakan amalan pendokumenan dan mengaplikasikan disiplin penulisan dalam penghasilan kertas cadangan projek e-USahawan Seni secara kreatif, inovatif, beretika dan berdisiplin 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. Latifah binti Ideris | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. Mohd Nor Nizam bin Ramli | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. Ruszidah binti Limat | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 6. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 7. Johan bin Kadis | IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis |
| 8. Prof. Dr. Abdul Halim bin Husain | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| 9. Dr. Ahmad Nizam bin Othman | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| 10. Mohd Suhaimi bin Tohid | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 11. Syafril Amir bin Muhammad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 12. Dr. Salwa binti Ayob | Universiti Teknologi MARA Sri Iskandar |
| 13. Sayed Muhammad Aiman bin Sayed Abul Khair | Universiti Teknologi MARA Sri Iskandar |
| 14. Nur Shazleen binti Md Yusof | Universiti Selangor |

PANEL PENGUBAL

- | | | |
|----|--------------------------|-----------------------------|
| 15 | Zalina binti Bakhtiar | Sekolah Seni Malaysia Johor |
| 16 | Nafizah binti Musbah | SMK Bandar Sunway Selangor |
| 17 | Rafizah binti Abu Bakar | SMK Kelana Jaya Selangor |
| 18 | Noor Maizati binti Ramli | SMK Seri Indah Selangor |

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Shaiful Bahari bin Bachik | IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis |
| 2. Dr. Mohd Khairezan bin Rahmat | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 3. Dr. Mohammad Azroll bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 4. Nur Shazleen binti Md Yusof | Universiti Selangor |
| 5. Rafidah binti Saharuddin | Sekolah Seni Malaysia Kuala Lumpur |

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 978-967-420-550-8



**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>