



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Reka Bentuk Kraf

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Reka Bentuk Kraf

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 Reka Bentuk Kraf Anyaman	21
Modul Reka Bentuk Kraf Ukiran	27
Modul Reka Bentuk Kraf Batik	33
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Modul Reka Bentuk Kraf Seramik	42
Modul Reka Bentuk Kraf Tekat	48
Modul Reka Bentuk Kraf Tenunan	54
Panel Penggubal	60
Penghargaan	62



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 dijemakan 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 Reka Bentuk Kraf Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Reka Bentuk Kraf 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 Reka Bentuk Kraf 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 Reka Bentuk Kraf SSeM bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan luas serta pembentukan modal insan secara holistik dengan berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai estetik yang dapat menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan negara.

OBJEKTIF

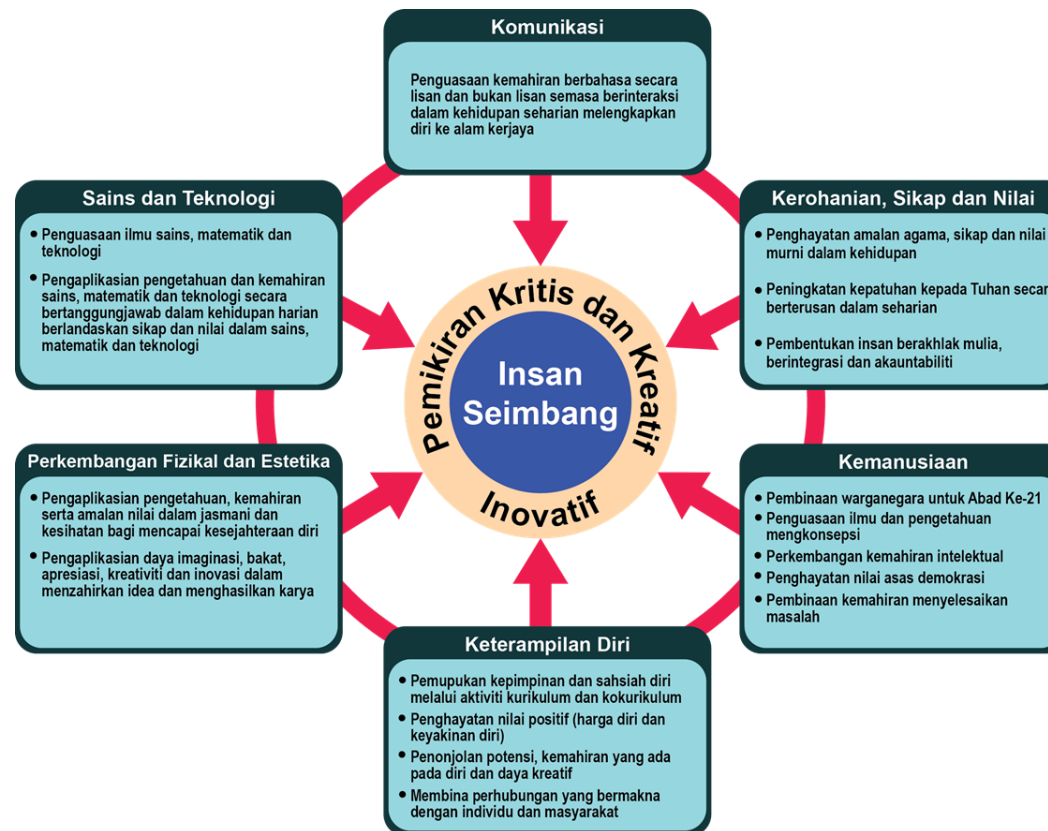
KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM menengah atas bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran aplikasi pelbagai media serta teknik dalam reka bentuk kraf tradisional dan kraf dimensi baharu.
2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya dalam reka bentuk kraf tradisional dan kraf dimensi baharu melalui pelbagai sumber dan teknologi.
3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk kraf.
4. Membuat apresiasi dan pendokumentasian terhadap proses reka bentuk serta penghasilan kraf dan nilai murni dalam kehidupan seharian.
5. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan reka bentuk kraf yang berkualiti.
6. Menghargai sumbangan tokoh reka bentuk kraf dalam konteks perkembangan reka bentuk kraf di Malaysia dan antarabangsa.
7. Mengamalkan integriti dan bertanggungjawab ke atas hasil kraf 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 penghasilan reka bentuk kraf.

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

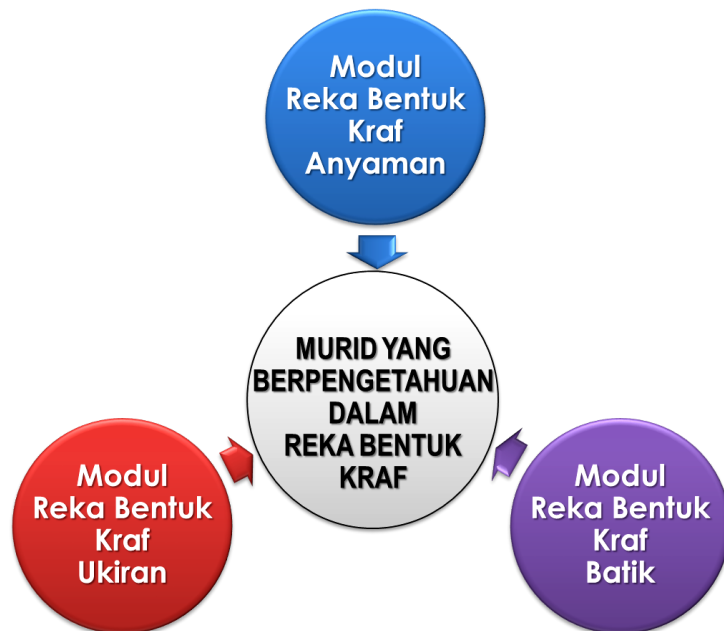
inovatif. Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM digubal berdasarkan enam tunjang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



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam reka bentuk kraf serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada tiga modul kurikulum seperti dalam Rajah 2. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran reka bentuk yang diperlukan oleh murid bagi membolehkan mereka berkarya dan menghayati nilai estetik seni.



Rajah 2: Modul KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM Tingkatan 4

(i) Modul Reka Bentuk Kraf Anyaman

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran dalam proses penghasilan reka bentuk kraf anyaman tradisional dan dimensi baharu melalui penerokaan media, teknik dan proses serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan kraf anyaman semasa proses kajian dan penghasilan reka bentuk kraf.

(ii) Modul Reka Bentuk Kraf Ukiran

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran dalam proses penghasilan reka bentuk kraf ukiran tradisional dan dimensi baharu melalui penerokaan media, teknik dan proses serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan kraf ukiran semasa proses kajian dan penghasilan reka bentuk kraf.

(iii) Modul Reka Bentuk Kraf Batik

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran dalam proses penghasilan reka bentuk kraf batik tradisional dan dimensi baharu melalui penerokaan media, teknik dan proses serta pendekatan dalam mengurus dan mengendalikan kraf batik semasa proses kajian dan penghasilan reka bentuk kraf.

FOKUS TINGKATAN 5

KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam reka bentuk kraf serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada tiga modul kurikulum seperti Rajah 2. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf yang diperlukan oleh murid bagi membolehkan mereka berkarya dan menghayati nilai estetik seni.



Rajah 2: Modul KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM Tingkatan 5

(i) Modul Reka Bentuk Kraf Seramik

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran dalam proses penghasilan reka bentuk kraf seramik tradisional dan dimensi baharu melalui penerokaan reka bentuk, media, teknik dan proses kajian penghasilan rekaan kraf.

(ii) Modul Reka Bentuk Kraf Tekat

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran dalam proses penghasilan reka bentuk kraf tekak tradisional dan dimensi baharu melalui penerokaan reka bentuk, media, teknik dan proses kajian penghasilan rekaan kraf.

(iii) Modul Reka Bentuk Kraf Tenunan

Modul ini mendedahkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran dalam proses penghasilan reka bentuk kraf tenunan tradisional dan dimensi baharu melalui penerokaan reka bentuk, media, teknik dan proses kajian penghasilan rekaan kraf.

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 Reka Bentuk Kraf 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 diperoleh.
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 Reka Bentuk Kraf 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 pengkaryaan, murid akan berfikir jauh ke hadapan tentang bagaimanakah proses, media dan teknik 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 minat, faham dan yakin untuk sentiasa menimba ilmu pengetahuan reka bentuk kraf.

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 Reka Bentuk Kraf 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 SK. 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 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 perlu 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 harus 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 SK dan SP 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 Reka Bentuk Kraf SSeM adalah berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk mentaksir prestasi murid seperti dalam Jadual 4.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan mata pelajaran Reka Bentuk Kraf SSeM

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf.
2	Menghuraikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
5	Menilai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan reka bentuk kraf secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi ketiga-tiga modul adalah 96 jam setahun seperti Jadual 5. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 5: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM Tingkatan 4

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1	Reka Bentuk Kraf Anyaman	96
2	Reka Bentuk Kraf Ukiran	
3.	Reka Bentuk Kraf Batik	

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

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 5

KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi ketiga-tiga modul adalah 96 jam setahun seperti Jadual 6. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 6: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM Tingkatan 5

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1	Reka Bentuk Kraf Seramik	96
2	Reka Bentuk Kraf Tekat	
3.	Reka Bentuk Kraf Tenunan	

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

DSKP KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Reka Bentuk Kraf 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 SP.

Setiap modul yang ditetapkan merangkumi Standard Kandungan KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Reka Bentuk Kraf SSeM

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

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

Modul	Reka Bentuk Kraf Anyaman
Cadangan Jam	32 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dalam reka bentuk kraf anyaman tradisional dan reka bentuk kraf anyaman dimensi baharu.2. Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan dalam reka bentuk kraf anyaman tradisional dan reka bentuk kraf anyaman dimensi baharu.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk kraf anyaman.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan reka bentuk kraf anyaman serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 REKA BENTUK KRAF ANYAMAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 PERSEPSI ESTETIK	Murid boleh: 1.1.1 Menjelaskan definisi dan jenis kraf anyaman dalam reka bentuk kraf. 1.1.2 Membanding beza reka bentuk kraf anyaman tradisional dan kraf anyaman dimensi baharu. 1.1.3 Menghuraikan fungsi reka bentuk kraf anyaman berdasarkan aspek kepenggunaan dan latar budaya.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan mengenai reka bentuk kraf anyaman menerusi: <ol style="list-style-type: none"> a. penglibatan aktif b. sumbang saran • Pemerhatian pada hasil reka bentuk kraf anyaman tradisional dan kraf anyaman dimensi baharu berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. jenis anyaman - kelarai b. teknik penghasilan c. media d. proses e. kepenggunaan • Perbincangan tentang fungsi reka bentuk kraf anyaman pada: <ol style="list-style-type: none"> a. produk atau barang kegunaan harian b. dekorasi c. seni bina d. pakaian e. perhiasan diri f. istiadat atau upacara

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan reka bentuk kraf anyaman berdasarkan:</p> <p>(i) kraf anyaman tradisional</p> <p>(ii) kraf anyaman dimensi baharu</p> <p>1.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk kraf anyaman berdasarkan:</p> <p>(i) kraf anyaman tradisional</p> <p>(ii) kraf anyaman dimensi baharu</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan kajian untuk mengenal pasti sumber idea menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi b. kajian • Pemerhatian jenis kelarai contoh: <ul style="list-style-type: none"> a. flora b. fauna c. geometri d. abstrak e. pereka dan tempat • Pemerhatian pada media dan teknik tradisional anyaman: <ul style="list-style-type: none"> a. mengkuang b. pandan c. buluh d. rotan e. lidi f. ribu-ribu • Kajian media dan teknik gantian seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. surat khabar b. penyedut minuman c. plastik

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dan menghasilkan reka bentuk kraf anyaman melalui eksplorasi dalam proses penghasilan reka bentuk kraf menerusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea (ii) konsep (iii) media (iv) teknik <p>1.3.2 Menentukan kemasan akhir pada hasil reka bentuk kraf anyaman dengan menitik beratkan nilai estetika.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan reka bentuk kraf anyaman menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea atau fungsi b. penentuan kelarai c. pemilihan jenis anyaman d. pemilihan media dan teknik e. kemasan akhir • Penghasilan reka bentuk kraf anyaman seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. tikar b. tudung saji c. bakul d. nyiru e. beg f. lekar g. tempat tembakau h. bekas sireh i. bakul

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk kraf anyaman 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 reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf anyaman.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf anyaman.</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 kraf d. forum • Persembahan hasil reka bentuk kraf anyaman dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan 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 pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf anyaman.
2	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf anyaman.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf anyaman dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf anyaman secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf anyaman secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan reka bentuk kraf anyaman secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Reka Bentuk Kraf Ukiran
Cadangan Jam	38 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dalam reka bentuk kraf ukiran tradisional dan reka bentuk kraf ukiran dimensi baharu.2. Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan dalam reka bentuk kraf ukiran tradisional dan reka bentuk kraf ukiran dimensi baharu.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk kraf ukiran.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan reka bentuk kraf ukiran serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 REKA BENTUK KRAF UKIRAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menjelaskan definisi, falsafah dan jenis ukiran dalam reka bentuk kraf.</p> <p>2.1.2 Membanding beza reka bentuk kraf ukiran tradisional dan kraf ukiran dimensi baharu.</p> <p>2.1.3 Menghuraikan fungsi reka bentuk kraf ukiran berdasarkan aspek kepenggunaan dan latar budaya.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan mengenai reka bentuk kraf ukiran menerusi: <ol style="list-style-type: none"> a. penglibatan aktif b. menyenarai pelbagai jenis ukiran c. sumbang saran berkaitan falsafah kraf ukiran tradisional • Pemerhatian pada hasil reka bentuk kraf ukiran tradisional dan kraf ukiran dimensi baharu berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. jenis ukiran b. pola ukiran c. jenis motif d. teknik ukiran e. media f. proses • Perbincangan tentang fungsi reka bentuk kraf ukiran berkaitan aspek: <ol style="list-style-type: none"> a. alatan domestik seperti produk atau barang kegunaan harian b. dekorasi c. seni bina d. istiadat atau upacara

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan reka bentuk kraf ukiran berdasarkan:</p> <p>(i) kraf ukiran tradisional</p> <p>(ii) kraf ukiran dimensi baharu</p> <p>2.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk kraf ukiran berdasarkan:</p> <p>(i) kraf ukiran tradisional</p> <p>(ii) kraf ukiran dimensi baharu</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan pelbagai media, teknik dan proses berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi proses ukiran b. kajian jenis, pola dan teknik ukiran • Pengkajian dan latihan mengukir pelbagai jenis ukiran seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. ukiran timbul tanpa silat b. ukiran timbul dengan silat c. ukiran tebuk tembus tanpa silat d. ukiran tebuk tembus dengan silat • Penyelidikan pada pola ukiran seperti pada pola bujang, pola pemedang dan pola lengkap. • Penerokaan pada motif ukiran seperti motif flora, fauna, kosmos, geometri dan khat atau kaligrafi. • Latih tubi teknik ukiran seperti teknik larik, tebuk tembus dan tebuk timbul. • Penguasaan aplikasi media seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. alat: pahat dan alat ukiran (carving tools) b. bahan: kayu cengal, kayu jati kayu jelutong dan bahan lain yang sesuai

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dan menghasilkan reka bentuk kraf ukiran melalui eksplorasi dalam proses penghasilan reka bentuk kraf menerusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea (ii) konsep (iii) media (iv) teknik <p>2.3.2 Menentukan kemasan akhir pada hasil reka bentuk kraf ukiran dengan menitik beratkan nilai estetika.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan reka bentuk kraf ukiran menerusi : <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaaan idea atau fungsi b. penentuan jenis ukiran c. pemilihan pola ukiran d. pemilihan jenis motif e. penentuan teknik ukiran f. media dan proses g. kemasan akhir • Menghasilkan kraf ukiran seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. rehal b. tabung c. bekas serbaguna d. lampu meja e. bingkai

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk kraf ukiran secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan <p>2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf ukiran.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf ukiran.</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 kraf d. forum • Persembahan hasil reka bentuk kraf ukiran dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan 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 pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf ukiran.
2	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf ukiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf ukiran dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf ukiran secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf ukiran secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan reka bentuk kraf ukiran secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Reka Bentuk Kraf Batik
Cadangan Jam	36 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kefahaman aplikasi pelbagai media dan teknik dengan menghubungkan Bahasa Seni Visual dalam reka bentuk kraf batik tradisional dan reka bentuk kraf batik dimensi baharu.2. Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan dalam reka bentuk kraf batik tradisional dan reka bentuk kraf batik dimensi baharu.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan reka bentuk kraf batik.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan reka bentuk kraf batik serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 REKA BENTUK KRAF BATIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menjelaskan definisi, falsafah dan jenis batik dalam reka bentuk kraf.</p> <p>3.1.2 Membanding beza reka bentuk kraf batik tradisional dan kraf batik dimensi baharu.</p> <p>3.1.3 Menghuraikan fungsi reka bentuk kraf batik berdasarkan aspek kepenggunaan dan latar budaya.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan mengenai reka bentuk kraf menerusi: <ol style="list-style-type: none"> a. penglibatan aktif b. sumbang saran berkaitan falsafah kraf batik • Pemerhatian pada hasil reka bentuk kraf batik tradisional dan kraf batik dimensi baharu berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. jenis batik b. jenis motif c. teknik penghasilan batik d. media e. proses • Perbincangan tentang fungsi reka bentuk kraf batik seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. pakaian harian b. pakaian majlis rasmi c. dekorasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan reka bentuk kraf batik berdasarkan:</p> <p>(i) kraf batik tradisional</p> <p>(ii) kraf batik dimensi baharu</p> <p>3.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk kraf batik berdasarkan:</p> <p>(i) kraf batik tradisional</p> <p>(ii) kraf batik dimensi baharu</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan pelbagai media, teknik dan proses berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi proses batik b. kajian jenis, motif dan teknik batik • Pengkajian dan latihan pelbagai jenis batik seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. batik blok b. batik canting c. batik skrin d. batik pelangi • Penerokaan pada motif batik seperti motif flora, fauna, kosmos dan geometri. • Latih tubi pelbagai teknik batik seperti teknik batik blok, mencanting, sutera saring dan ikat celup. • Penguasaan aplikasi media seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. alat: canting, blok dan skrin b. bahan: jenis kain, pewarna (dye) dan lilin

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dan menghasilkan reka bentuk kraf batik melalui eksplorasi dalam proses penghasilan reka bentuk kraf menerusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea (ii) konsep (iii) media (iv) teknik <p>3.3.2 Menentukan kemasan akhir pada hasil reka bentuk kraf batik dengan menitik beratkan nilai estetika.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan reka bentuk kraf batik menerusi: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea atau fungsi b. penentuan jenis batik c. pemilihan jenis motif d. penentuan teknik penghasilan e. media dan proses f. kemasan akhir • Menghasilkan reka bentuk kraf batik seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pakaian b. beg c. kasut d. topi e. tali leher f. selendang g. sarung kusyen

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk kraf batik 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 reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf batik.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf batik.</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 kraf d. forum • Persembahan hasil reka bentuk kraf batik dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan 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 pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf batik.
2	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf batik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf batik dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf batik secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil reka bentuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf batik secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan reka bentuk kraf batik secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

Modul	Reka Bentuk Kraf Seramik
Cadangan Jam	32 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran asas reka bentuk kraf seramik.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan asas reka bentuk kraf seramik melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti melalui proses mereka bentuk (designing process) kraf seramik.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan reka bentuk kraf seramik serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 REKA BENTUK KRAF SERAMIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menjelaskan maksud dan jenis kraf seramik.</p> <p>1.1.2 Membanding beza reka bentuk kraf seramik tradisional dan dimensi baharu.</p> <p>1.1.3 Membincangkan fungsi reka bentuk kraf seramik berdasarkan aspek kepenggunaan, latar budaya dan estetik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan sesi perbincangan seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. bicara seni tentang kepelbagai jenis seramik seperti: seramik Melayu, Sabah, Sarawak, seramik China, Jepun dan Thai. b. sumbang saran berkaitan konsep kraf seramik tradisional dan dimensi baharu (seramik kontemporari) • Melakukan pemerhatian pada hasil reka bentuk kraf seramik tradisional dan dimensi baharu berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. jenis dan motif seramik b. media, teknik dan proses penghasilan • Membincangkan fungsi reka bentuk kraf seramik dalam bidang: <ol style="list-style-type: none"> a. alatan domestik seperti produk atau barang kegunaan harian b. dekorasi c. seni bina dan lanskap • Mengadakan lawatan akedemik dan kembara kraf : <ol style="list-style-type: none"> a. Pusat Kraftangan Negara b. Muzium, pameran dan bengkel

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan reka bentuk kraf seramik.</p> <p>1.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk kraf seramik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka proses penghasilan kraf seramik. • Membuat kajian pelbagai teknik pembentukan seramik seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. uli - putaran/ lingkaran (spiral dan bull head) b. picitan, lingkaran (coiling), kepingan dan acuan c. <i>centering</i>, lemparan alin (throwing) dan <i>trimming</i> d. <i>green ware</i>, <i>leather hard</i> dan <i>bone dry</i> e. pembakaran teknik tradisional dan moden f. <i>bisque</i> dan gerlis (glaze) • Mengkaji pelbagai teknik dekorasi seramik seperti tempelan, tekan tera, gurisan tebuk tembus, kikis (scraping) dan ukir, meluru dan mewarna (oxide dan stain) • Meneroka pelbagai aplikasi alat dan bahan: <ol style="list-style-type: none"> a. tanur, tanur elektrik (3 phase), kayu bulat, kawat, span, kayu penempek, alat pemutar seramik (wheeler), mesin lemparan alin, alat tera, <i>air compressor</i>, <i>spray gun</i>, <i>plaster batt</i> dan <i>ceramic tools</i> b. tanah liat - <i>earthen ware</i>, <i>stone ware</i>, <i>porcelain</i> dan <i>plaster of paris</i>.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan reka bentuk kraf seramik.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan reka bentuk kraf seramik dengan menekankan aspek formalistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan jenis reka bentuk kraf seramik yang akan dihasilkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. labu, geluk, buyung, periuk, belanga, perasapan dan perembunan. b. pinggan, mangguk dan bekas minuman c. bekas serbaguna d. aksesori bilik air e. cenderahati f. barang perhiasan • Menghasilkan reka bentuk kraf seramik menerusi proses dan penentuan: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea b. perkembangan idea c. reka bentuk akhir d. konsep e. teknik f. bahan g. fungsi <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik merujuk kepada Bahasa Seni Visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk kraf seramik 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 budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf seramik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara kraf d. perbincangan • Membuat persembahan hasil reka bentuk kraf seramik dan pendokumenan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement). • Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf seramik.
2	Menghuraikan ciri-ciri reka bentuk kraf seramik berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf seramik dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf seramik secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf seramik secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan kraf seramik secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Reka Bentuk Kraf Tekat
Cadangan Jam	32 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran asas reka bentuk kraf tekat.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan asas reka bentuk kraf tekat melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti melalui proses mereka bentuk (designing process) kraf tekat.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan reka bentuk kraf tekat serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 REKA BENTUK KRAF TEKAT

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menjelaskan maksud dan jenis kraf tekat.</p> <p>2.1.2 Membanding beza reka bentuk kraf tekat tradisional dan dimensi baharu.</p> <p>2.1.3 Membincangkan fungsi reka bentuk kraf tekat berdasarkan aspek kepenggunaan, latar budaya dan estetik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjalankan perbincangan mengenai reka bentuk kraf tekat berkaitan: <ul style="list-style-type: none"> a. falsafah b. proses pembuatan c. kajian lapangan • Membuat pemerhatian pada hasil reka bentuk kraf tekat tradisional dan dimensi baharu berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. jenis dan motif rekaan kraf tekat b. media, teknik dan proses penghasilan reka bentuk kraf tekat • Membincangkan fungsi reka bentuk kraf tekat pada: <ul style="list-style-type: none"> a. pakaian tradisional dan moden b. pakaian majlis rasmi dan adat istiadat c. dekorasi dan hiasan • Mengadakan lawatan akedemik dan kembara kraf : <ul style="list-style-type: none"> a. Pusat Kraftangan Negara b. muzium, pameran dan bengkel

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan reka bentuk kraf tekat.</p> <p>2.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk kraf tekat.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka proses penghasilan kraf tekat. • Mengkaji pelbagai jenis tekat seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. tekat galang/ benang emas b. tekat manik (labuci) dan perada c. tekat sambau d. tekat gem e. tekat gubah • Membuat demonstrasi dan latih tubi pelbagai teknik penghasilan kraf tekat seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. proses tekat dan penyediaan mempulur b. kajian pelbagai teknik tekat • Meneroka pelbagai aplikasi alat dan bahan: <ul style="list-style-type: none"> a. pemidang, cuban, gunting, jarum jahit b. kain dasar (baldu atau kain kapas putih), benang jahit, benang emas, benang perak, benang sutera dan kertas tebal

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan reka bentuk kraf tekat.</p> <p>2.3.2 Menghasilkan reka bentuk kraf tekat dengan menekankan aspek formalistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan reka bentuk kraf tekat seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pakaian tradisional atau moden b. pakaian majlis rasmi dan adat istiadat c. dekorasi d. bekas serbaguna e. cenderahati • Menghasilkan reka bentuk kraf tekat menerusi proses dan penentuan: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea b. perkembangan idea c. reka bentuk akhir d. konsep e. teknik f. bahan g. fungsi h. falsafah <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik merujuk kepada Bahasa Seni Visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk kraf tekak secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>2.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf tekak.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara kraf d. perbincangan • Membuat persembahan hasil reka bentuk kraf tekak dan pendokumenan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement). • Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tekak.
2	Menghuraikan ciri-ciri reka bentuk kraf tekak berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tekak dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tekak secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tekak secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan kraf tekak secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Reka Bentuk Kraf Tenunan
Cadangan Jam	32 jam
Objektif	<p>Pada akhir pembelajaran murid boleh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Menguasai pengetahuan dan kemahiran asas reka bentuk kraf tenunan.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan asas reka bentuk kraf tenunan melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti melalui proses mereka bentuk (designing process) kraf tenunan.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan reka bentuk kraf tenunan serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 REKA BENTUK KRAF TENUNAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 PERSEPSI ESTETIK	Murid boleh: 3.1.1 Menjelaskan maksud dan jenis kraf tenunan. 3.1.2 Membanding beza reka bentuk kraf tenunan tradisional dan dimensi baharu. 3.1.3 Membincangkan fungsi reka bentuk kraf tenunan berdasarkan aspek kepenggunaan, latar budaya dan estetik.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Menjalankan perbincangan mengenai reka bentuk kraf tenunan berkaitan: <ul style="list-style-type: none"> a. falsafah b. proses pembuatan c. kajian lapangan • Membuat pemerhatian pada hasil reka bentuk kraf tenunan tradisional dan dimensi baharu berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. jenis dan motif rekaan kraf tenunan b. media, teknik dan proses penghasilan reka bentuk kraf tenunan • Membincangkan fungsi reka bentuk kraf tenunan pada: <ul style="list-style-type: none"> a. pakaian tradisional dan moden b. pakaian majlis rasmi dan adat istiadat c. dekorasi dan hiasan • Mengadakan lawatan akedemik dan kembara kraf : <ul style="list-style-type: none"> a. Pusat Kraftangan Negara b. muzium, pameran dan bengkel

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media, teknik dan proses dalam penghasilan reka bentuk kraf tenunan.</p> <p>3.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk kraf tenunan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka proses penghasilan kraf tenunan. • Mengkaji pelbagai jenis tenunan seperti Tenun Pahang, Pua Kumbu, Tenunan Rungus, tenunan benang kapas, tenunan songket dan cindai atau limar. • Membuat demonstrasi dan latih tubi pelbagai teknik penghasilan kraf tenunan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. demonstrasi proses tenunan b. kajian teknik tenunan seperti melerai, menganing, menggulung, menyampuk, menghubungkan, mengarak, menyolek, menenun atau menyongket. • Meneroka pelbagai aplikasi alat dan bahan kraf tenunan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. kek tenunan, kek mengarat, rahak, pelenting buluh(bobbin), papan gulung, lidi, anak kayu, dua belira, sikat dan jentera, jarum culik, batang anak kayu, dan kayu karat b. benang dan pewarna, benang losen, benang batang bunga songket, darwin pakan, darwin benang emas, cuban, torak pakan, torak benang emas dan sumbi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan reka bentuk kraf tenunan.</p> <p>3.3.2 Menghasilkan reka bentuk kraf tenunan dengan menekankan aspek formalistik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan reka bentuk kraf tenunan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pakaian tradisional atau moden b. pakaian majlis rasmi dan adat istiadat c. dekorasi d. bekas serbaguna e. cenderahati • Menghasilkan reka bentuk kraf tenunan menerusi proses dan penentuan: <ul style="list-style-type: none"> a. penjanaan idea b. perkembangan idea c. reka bentuk akhir d. konsep e. teknik f. bahan g. fungsi h. falsafah <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik merujuk kepada Bahasa Seni Visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil reka bentuk kraf tenunan secara lisan atau bertulis berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian <p>3.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk kraf tenunan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara kraf d. perbincangan • Membuat persembahan hasil reka bentuk kraf tenunan dan pendokumenan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation dan judgement). • Etika dan disiplin reka bentuk yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tenunan.
2	Menghuraikan ciri-ciri reka bentuk kraf tenunan berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tenunan dalam penghasilan reka bentuk kraf secara beretika serta mengamalkan disiplin reka bentuk dan pendokumenan.
4	Menganalisis rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tenunan secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil rekaan menggunakan pengetahuan dan kemahiran reka bentuk kraf tenunan secara beretika dan mengamalkan disiplin reka bentuk dalam penghasilan reka bentuk kraf serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan rekaan kraf tenunan secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin reka bentuk 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. Latifah binti Ideris | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. Mohd Nor Nizam bin Ramli | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 6. Ruszidah binti Limat | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 7. Dr. Mohammad Azroll bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 8. Muhamad Fahmi bin Ahmad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 9. Dr. Salwa binti Ayob | Universiti Teknologi MARA Seri Iskandar |
| 10. Dr. Zahirah binti Harun | Universiti Teknologi MARA Seri Iskandar |
| 12. Faridah binti Salehan | Perbadanan Kemajuan Kraftangan Malaysia |
| 13. Faezah binti Bahari | Sekolah Seni Malaysia Johor |
| 14. Zalina binti Bakhtiar | Sekolah Seni Malaysia Johor |
| 15. Noor Maizati binti Ramli | SMK Seri Indah |
| 16. Rafizah binti Abu Bakar | SMK Kelana Jaya |

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Dr. Abdul Halim bin Hussain | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| 2. Dr. Muhamad Firdaus bin Ramli | Universiti Pendidikan Sultan Idris |
| 3. Suhaimi bin Tohid | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 4. Dr. Azrol bin Kassim | Universiti Putra Malaysia |
| 5. Shaiful Bahari bin Bachik | IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis |
| 6. 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 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 978-967-420-549-2



9 789674 205492

**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>