



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Halus 3D

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Seni Halus 3D

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 Arca Stabail.....	21
Modul Arca Kinetik.....	27
Modul Arca Campuran.....	33
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5	
Modul Soft Sculpture.....	41
Modul Miniatur.....	47
Modul Arca Tanah Liat.....	53
Panel Penggubal	59
Penghargaan	61



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 pengubalan 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 pengubalan 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 Seni Halus 3D Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Seni Halus 3D 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 Seni Halus 3D 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 Seni Halus 3D SSeM bermatlamat melahirkan murid yang berpengetahuan serta membentuk modal insan secara holistik dengan berteraskan kecemerlangan pengetahuan, kemahiran dan nilai estetik yang dapat menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan negara.

OBJEKTIF

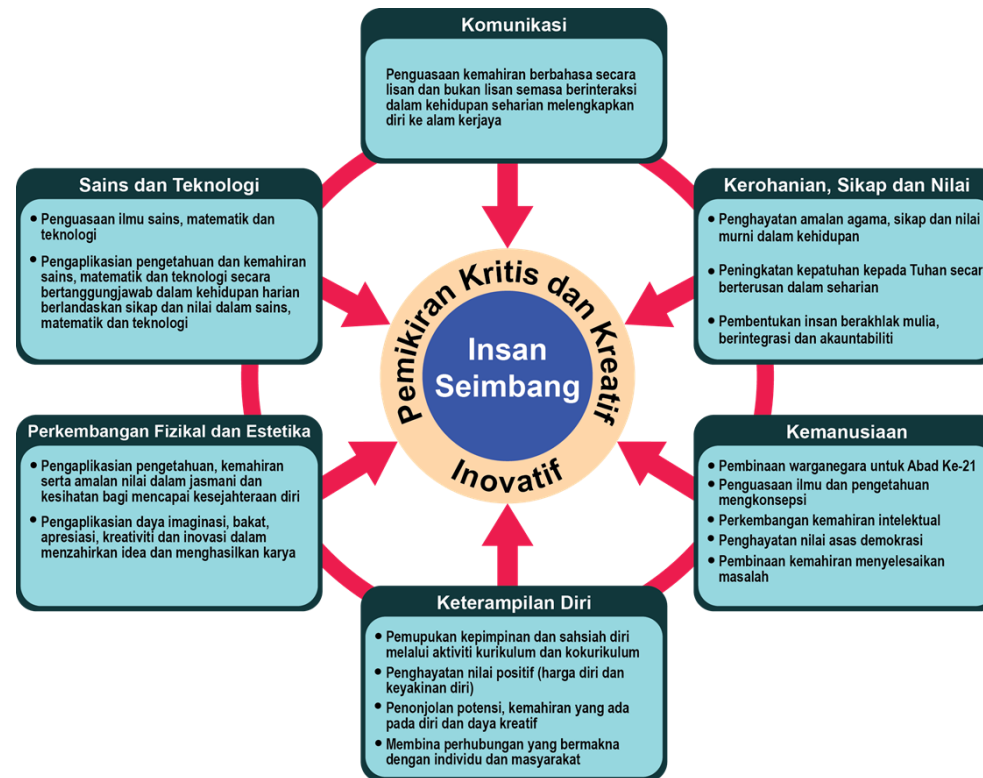
KSSM Seni Halus 3D SSeM bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menghargai keindahan alam semulajadi ciptaan tuhan melalui penghasilan karya.
2. Menghuraikan sumbangan karya tokoh Seni Halus 3D di Malaysia dan antarabangsa.
3. Menguasai pengetahuan dan perkembangan seni halus dan menghubungkaitkan dengan Bahasa Seni Visual.
4. Menginterpretasi karya Seni Halus 3D melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.
5. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya.
6. Menzahirkan idea dalam pengkaryaan dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kreatif dan inovasi.
7. Mengaplikasikan Kemahiran Abad Ke-21 menerusi penghasilan karya yang kreatif.
8. Membudayakan amalan pendokumenan sepanjang proses penghasilan karya kreatif.
9. Mengamalkan integriti dan sikap bertanggungjawab ke atas hasil karya serta kepentingannya terhadap prospek kerjaya.
10. 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

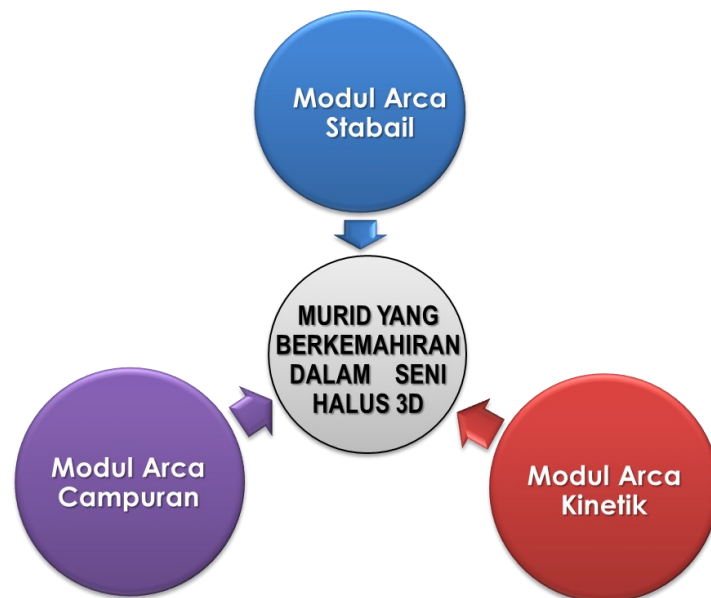
inovatif. Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. KSSM Seni Halus 3D SSeM digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS TINGKATAN 4

KSSM Seni Halus 3D SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam seni halus 3D serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Seni Halus 3D SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada tiga modul kurikulum seperti Rajah 2. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran kesenian yang diperlukan oleh murid untuk membolehkan mereka berkarya serta menghayati nilai estetik seni.



Rajah 2: Modul KSSM Seni Halus 3D SSeM Tingkatan 4

(i) Modul Arca Stabail

Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kemahiran dalam menghasilkan karya arca stabail yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai teknik kimpalan, luakan, cantuman, tambahan, susunan, ukiran dan binaan serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan arca stabail.

(ii) Modul Arca Kinetik

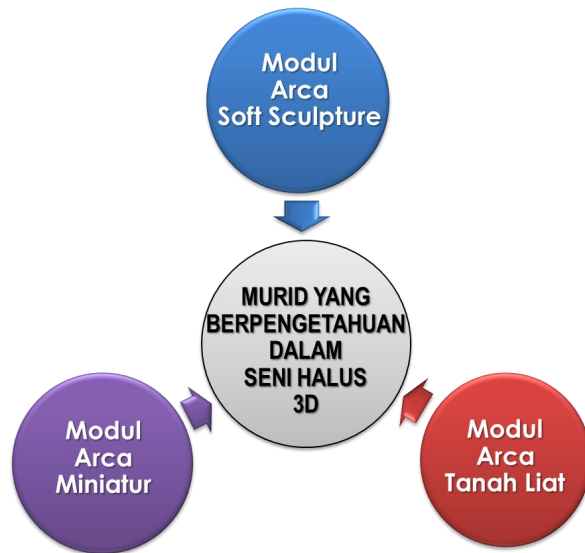
Modul ini menjadikan pengetahuan dan kemahiran sebagai fokus utama dalam menghasilkan karya arca kinetik yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai teknik binaan, kimpalan dan teknik tambahan serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan karya arca kinetik.

(iii) Modul Arca Campuran

Modul ini memastikan murid menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya arca campuran yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai teknik seperti asemblaj, binaan, kimpalan, ukiran, timbulan dan kolaj serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan karya arca campuran.

FOKUS TINGKATAN 5

KSSM Seni Halus 3D SSeM memberi fokus kepada kemenjadian murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam seni halus 3D serta mementingkan nilai murni dan estetika melalui pendedahan kepada pelbagai sumber, media, teknik dan proses. KSSM Seni Halus 3D SSeM dibina dengan memberi penekanan kepada tiga modul kurikulum seperti Rajah 3. Setiap modul ini mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran kesenian yang diperlukan oleh murid untuk membolehkan mereka berkarya serta menghayati nilai estetik seni.



Rajah 3: Modul KSSM Seni Halus 3D SSeM Tingkatan 5

(i) Modul Arca *Soft Sculpture*

Modul ini mendedahkan pengetahuan dan kemahiran dalam menghasilkan karya *Soft Sculpture* yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai teknik kimpalan, luakan, cantuman, tambahan, susunan, ukiran dan binaan serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan *Soft Sculpture*.

(ii) Modul Arca Miniatur

Modul ini menjadikan pengetahuan dan kemahiran sebagai fokus utama dalam menghasilkan karya arca miniatur yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan pelbagai teknik binaan, kimpalan dan teknik tambahan serta pendekatan dalam menghasilkan, mengurus dan mengendalikan karya arca miniatur.

(iii) Modul Arca Tanah Liat

Modul ini memastikan murid menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya arca tanah liat yang kreatif. Murid diberi peluang meneroka dan mengaplikasikan teknik binaan tangan seperti lingkaran, kepingan dan picitan serta mengaplikasikan dekorasi melalui teknik timbul, tekan tera, picit tekan, gurkan, tebuk tembus dan tampalan dalam menghasilkan karya arca tanah liat.

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 KSSM Seni Halus 3D SSeM 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 produk menggunakan kaedah yang kreatif serta 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 penaaakulan, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta minda dan penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

KSSM Seni Halus 3D 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 penghasilan karya.

Pembelajaran Teori Kecerdasan Pelbagai

Pembelajaran teori kecerdasan pelbagai merangkumi aspek verbal linguistik, logik matematik, muzik, kinestetik, visual ruang, interpersonal, intrapersonal dan naturalis. Dalam PdP Seni Halus 3D, 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 dalam KSSM Seni Halus 3D SSeM.

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 diingini 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 pembelajaran tersebut merupakan kaedah yang boleh digunakan dalam KSSM Seni Halus 3D 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 menghargai alam sekitar perlu dalam membentuk etika murid.

3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

4. Sains dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap Sains dan Teknologi dapat meningkatkan literasi Sains serta Teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan.
- Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdP merangkumi empat perkara iaitu:
 - i) Pengetahuan Sains dan Teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan Sains dan Teknologi);
 - ii) Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
 - iii) Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
 - iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

6. Kreativiti dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, membaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran Abad 21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

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

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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

9. Kelestarian Global

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

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

10. Pendidikan Kewangan

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

Pentaksiran Bilik Darjah

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

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

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

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

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

Tahap Penguasaan Umum

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

Jadual 3: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

Tahap	Tafsiran
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta 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 Seni Halus 3D SSeM berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk mentaksir prestasi murid seperti Jadual 4.

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan Bahasa Seni Visual pada karya seni halus 3D.
2	Menghuraikan tema, konsep dan stail menggunakan Bahasa Seni Visual pada karya seni halus 3D.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya seni halus 3D secara beretika serta membuat kajian, mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, membuat kajian, mengaplikasikan disiplin pengkaryaan dan melaksanakan amalan pendokumenan dalam karya seni halus 3D.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika, membuat kajian, mengaplikasikan disiplin pengkaryaan dan melaksanakan amalan pendokumenan dalam karya seni halus 3D.
6	Melaksanakan kajian, mengaplikasikan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan karya seni halus 3D secara kreatif, inovatif, beretika dan berdisiplin serta boleh dicontohi.

Jadual 4.

ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN 4

KSSM Seni Halus 3D SSeM dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi keempat-empat modul adalah 96 jam setahun seperti Jadual 5. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Seni Halus 3D SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 5: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Seni Halus 3D SSeM .

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	Arca Stabail	96
2.	Arca Kinetik	
3.	Arca Campuran	

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 Seni Halus 3D SSeM dibina berasaskan tiga modul. Peruntukan masa minimum bagi ketiga-tiga modul adalah 96 jam setahun seperti Jadual 6. Pelaksanaan bagi mata pelajaran KSSM Seni Halus 3D SSeM ini adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 6: Peruntukan masa minimum jam dalam setahun KSSM Seni Halus 3D SSeM.

BIL.	MODUL	MINIMUM JAM SETAHUN
1.	<i>Soft Sculpture</i>	96
2.	Arca Miniatur	
3.	Arca Tanah Liat	

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

DSKP KSSM Seni Halus 3D SSeM mengandungi tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP KSSM Seni Halus 3D SSeM.

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

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 Seni Halus 3D SSeM seperti Jadual 8.

Jadual 8: SK KSSM Seni Halus 3D 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	Arca Stabail
Cadangan Jam	32 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 hasil karya arca stabail.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya arca stabail melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya arca stabail.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir arca stabail serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 ARCA STABAIL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal pasti dan menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan melalui media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya arca stabail.</p> <p>1.1.2 Menginterpretasi sesebuah karya arca stabail berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian arca stabail melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya arca stabail b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya arca stabail adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca stabail.</p> <p>1.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca stabail.</p> <p>1.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya arca stabail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan arca stabail dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan penghasilan arca stabail. b. mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan arca stabail seperti arca <i>bas-relief</i> (duit syiling) dan <i>high relief</i> (timbunan 180°). c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses penghasilan arca stabail, contohnya teknik kimpalan, luakan, cantuman, tambahan, susunan, ukiran dan binaan. d. membuat pemerhatian dan lakaran dengan mengambil kira unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya arca stabail berdasarkan:</p> <p>(i) penentuan idea dan konsep</p> <p>(ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian</p> <p>1.3.2 Menghasilkan karya arca stabail dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>1.3.3 Mempersembahkan hasil karya arca stabail dengan memperincikan:</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya arca stabail melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. penetapan tema dan konsep. b. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif seperti pada lakaran 2D, <i>mock-up</i> arca dan arca. c. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kekemasan karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi hasil karya arca stabail 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 dalam karya arca stabail.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan arca stabail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya arca stabail dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

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

Modul	Arca Kinetik
Cadangan Jam	32 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 hasil karya arca kinetik.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya arca kinetik melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya arca kinetik.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir arca kinetik serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 ARCA KINETIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Mengenal pasti dan menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan melalui media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya arca kinetik.</p> <p>2.1.2 Menginterpretasi sesebuah karya arca kinetik berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian arca kinetik melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya arca kinetik b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya arca kinetik adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca kinetik.</p> <p>2.2.2 Menganalisa pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca kinetik.</p> <p>2.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya arca kinetik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan karya arca kinetik dengan: <ol style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan karya arca kinetik. b. membanding beza media, teknik dan proses penghasilan karya arca kinetik. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses penghasilan yang melibatkan rupa bentuk, ruang dan pergerakan. d. membuat pemerhatian dan mengkaji unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya arca kinetik berdasarkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> (i) penentuan idea dan konsep (ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian <p>2.3.2 Menghasilkan karya arca kinetik dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>2.3.3 Mempersembahkan hasil karya arca kinetik dengan memperincikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> (i) idea (ii) media (iii) teknik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya arca kinetik melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ol style="list-style-type: none"> a. penetapan tema dan konsep. b. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif seperti pada lakaran 2D, <i>mock up</i> dan arca. c. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kekemasan karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi hasil karya arca kinetik 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 pengkaryaan dalam karya arca kinetik.</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya arca kinetik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya arca kinetik dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

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

Modul	Arca Campuran
Cadangan Jam	32 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 hasil karya arca campuran.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya arca campuran melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya arca campuran.4. Membuat apresiasi dan mendokumentasikan proses penghasilan karya akhir arca campuran serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 ARCA CAMPURAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Mengenal pasti dan menjelaskan unsur seni, prinsip rekaan melalui media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya arca campuran.</p> <p>3.1.2 Menginterpretasi sesebuah karya arca campuran berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses kajian arca campuran melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian pada karya arca campuran. b. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema dan konsep pada karya arca campuran adalah menerusi pemerhatian dan pengalaman seterusnya mengenal pasti <i>subject matter</i> bagi menentukan tema, konsep dan latar budaya sesebuah karya. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang memberi pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis. • Bahasa Seni Visual adalah unsur seni dan prinsip rekaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca campuran.</p> <p>3.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca campuran.</p> <p>3.2.3 Melakar <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya arca campuran.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan dan pengukuhan penghasilan arca campuran dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan penghasilan arca campuran. b. membanding beza media, teknik dan proses penghasilan arca campuran. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian media, teknik dan proses penghasilan arca campuran, contohnya teknik. asemblaj, binaan, kimpalan, ukiran, timbulan dan kolaj. d. membuat pemerhatian dan lakaran dengan menekankan unsur seni, prinsip rekaan dan <i>subject matter</i> secara terperinci.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya arca campuran berdasarkan:</p> <p>(i) penentuan tema dan konsep</p> <p>(ii) penentuan media dan teknik yang bersesuaian</p> <p>3.3.2 Menghasilkan karya arca campuran dengan menekankan aspek formalistik dan kemasan pada karya.</p> <p>3.3.3 Mempersiapkan hasil karya arca campuran dengan memperincikan:</p> <p>(i) idea</p> <p>(ii) media</p> <p>(iii) teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proses penghasilan karya arca campuran melalui pembelajaran berasaskan projek berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> a. penetapan tema dan konsep. b. lakaran yang dipilih akan diberi perincian pada aspek unsur seni, prinsip rekaan secara kreatif dan ekspresif seperti pada lakaran 2D, <i>mock-up</i> dan arca. c. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kekemasan karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalistik bermaksud ketentuan atau pendekatan yang telah ditetapkan seperti: <ul style="list-style-type: none"> a. komposisi b. pencahayaan c. jalinan d. bentuk e. ruang f. perincian (detail)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 SENI DALAM KEHIDUPAN</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.4.1 Membuat apresiasi hasil karya arca campuran 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 pengkaryaan dalam karya arca campuran.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya arca campuran.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaksanaan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Persembahan karya arca campuran dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

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

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

Modul	<i>Soft Sculpture</i>
Cadangan Jam	32 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 pada karya <i>soft sculpture</i>.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya <i>soft sculpture</i> melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya <i>soft sculpture</i>.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan karya akhir <i>soft sculpture</i> serta mengamalkan etika dan nilai murni.

1.0 SOFT SCULPTURE

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal pasti dan menjelaskan unsur seni dan prinsip rekaan melalui media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya <i>soft sculpture</i>.</p> <p>1.1.2 Menginterpretasi sesebuah karya <i>soft sculpture</i> berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proses kajian karya <i>soft sculpture</i> melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian b. carian atas talian c. bahan rujukan bercetak d. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema, konsep dan stail pada karya <i>soft sculpture</i> adalah menerusi pemerhatian dan kajian pada sesebuah karya mengikut latar budaya setempat. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang menggunakan pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya <i>soft sculpture</i>.</p> <p>1.2.2 Menganalisis kelebihan dan kesesuaian pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya <i>soft sculpture</i>.</p> <p>1.2.3 Membuat lakaran awal <i>subject matter</i> pilihan dalam proses penghasilan karya <i>soft sculpture</i>.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka dan mengukuhkan pengetahuan dalam penghasilan karya <i>soft sculpture</i> dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses penghasilan. b. mengeksplorasi media dalam penghasilan karya <i>soft sculpture</i> seperti fabrik, plastik, benang bulu, fiber, kertas dan <i>foam rubber</i>. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian teknik dan proses penghasilan <i>soft sculpture</i>, contohnya teknik jahitan, renyukan, luakan, cantuman, tampalan, susunan dan binaan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya <i>soft sculpture</i>.</p> <p>1.3.2 Menghasilkan karya <i>soft sculpture</i> dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proses penghasilan karya <i>soft sculpture</i> berasaskan projek melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. penetapan idea dan konsep. b. perincian terhadap lakaran yang dipilih dari aspek Bahasa Seni Visual secara kreatif dan ekspresif seperti pada lakaran 2D, lakaran 3D menggunakan perisian komputer, <i>mock-up</i> dan arca. c. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kemasan karya. <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 karya <i>soft sculpture</i> 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 dalam karya <i>soft sculpture</i>.</p> <p>1.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya <i>soft sculpture</i>.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Mempersembahkan karya <i>soft sculpture</i> dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas dalam karya <i>soft sculpture</i> .
2	Menghuraikan ciri-ciri karya <i>soft sculpture</i> berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya <i>soft sculpture</i> secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya <i>soft sculpture</i> serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya <i>soft sculpture</i> serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya <i>soft sculpture</i> secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

Modul	Arca Miniatur
Cadangan Jam	32 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 pada karya arca miniatur.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya arca miniatur melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya arca miniatur.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan karya akhir arca miniatur serta mengamalkan etika dan nilai murni.

2.0 ARCA MINIATUR

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menjelaskan unsur seni dan prinsip rekaan melalui media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya arca miniatur.</p> <p>2.1.2 Menginterpretasi sesebuah karya arca miniatur berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan proses kajian karya arca miniatur melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian b. carian atas talian c. bahan rujukan bercetak d. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema, konsep dan stail pada karya arca miniatur adalah menerusi pemerhatian dan kajian pada sesebuah karya mengikut latar budaya setempat. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang menggunakan pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca miniatur.</p> <p>2.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya arca miniatur.</p> <p>2.2.3 Membuat lakaran awal <i>subject matter</i> pilihan dengan menghasilkan lakaran awal dalam proses penghasilan karya arca miniatur.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka dan membuat pengukuhan pengetahuan dalam penghasilan karya arca miniatur dengan: <ul style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai media, teknik dan proses pengkaryaan menerusi penerokaan media dan medium baharu. b. membanding beza media, teknik dan proses penghasilan karya arca miniatur. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian <i>subject matter</i>, teknik dan proses penghasilan yang melibatkan bahasa seni visual.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya arca miniatur.</p> <p>2.3.2 Menghasilkan karya arca miniatur dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proses penghasilan karya arca miniatur berasaskan projek melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. penetapan idea dan konsep. b. perincian terhadap lakaran yang dipilih dari aspek Bahasa Seni Visual secara kreatif dan ekspresif seperti pada lakaran 2D, lakaran 3D menggunakan perisian komputer, <i>mock-up</i> dan arca. c. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kemasannya. <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 karya arca miniatur 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 pengkaryaan dalam karya arca miniatur</p> <p>2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya arca miniatur.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Mempersembahkan karya arca miniatur dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

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

Modul	Arca Tanah Liat
Cadangan Jam	32 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 pada karya arca tanah liat.2. Mengeksplorasi media, teknik dan proses penghasilan karya arca tanah liat melalui penerokaan pelbagai sumber kajian dan teknologi.3. Menzahirkan idea dengan mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran serta kreativiti dalam penghasilan karya arca tanah liat.4. Membuat apresiasi dan pendokumenan proses penghasilan karya akhir arca tanah liat serta mengamalkan etika dan nilai murni.

3.0 ARCA TANAH LIAT

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 PERSEPSI ESTETIK</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menjelaskan unsur seni dan prinsip rekaan melalui media, teknik dan proses yang terdapat pada sesebuah karya arca tanah liat.</p> <p>3.1.2 Menginterpretasi sesebuah karya arca tanah liat berdasarkan tema, konsep dan stail.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan proses kajian arca tanah liat melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. pemerhatian b. carian atas talian c. bahan rujukan bercetak d. diskusi dan pembentangan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tema, konsep dan stail pada karya arca tanah liat adalah menerusi pemerhatian dan kajian pada sesebuah karya mengikut latar budaya setempat. • Rujukan karya tokoh Seni Visual dari dalam dan luar negara yang menggunakan pelbagai teknik dan stail dalam pengkaryaan untuk dianalisis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 APLIKASI SENI</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Mengenal pasti dan mengeksperimentasi pelbagai jenis tanah liat dan teknik dalam proses penghasilan karya arca tanah liat.</p> <p>3.2.2 Menganalisis pelbagai jenis tanah liat dan teknik dalam proses penghasilan karya arca tanah liat.</p> <p>3.2.3 Membuat lakaran awal <i>subject matter</i> pilihan dalam proses penghasilan karya arca tanah liat.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meneroka dan membuat pengukuhan pengetahuan dalam penghasilan karya arca tanah liat dengan: <ol style="list-style-type: none"> a. mengeksperimentasi pelbagai jenis tanah liat, teknik dan penghasilan karya arca tanah liat. b. membanding beza pelbagai jenis tanah liat, teknik dan proses penghasilan karya arca tanah liat. c. mengenal pasti kelebihan dan kesesuaian jenis tanah liat, teknik dan proses penghasilan karya arca tanah liat, contohnya teknik binaan tangan seperti lingkaran, kepingan dan picitan serta mengaplikasikan dekorasi melalui teknik timbulan, tekan tera, picit tekan, gurisan, tebuk tembus dan tampalan dalam menghasilkan karya arca tanah liat.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.3 EKSPRESI KREATIF</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Menjana idea dalam proses penghasilan karya arca tanah liat.</p> <p>3.3.2 Menghasilkan karya arca tanah liat dengan menekankan aspek formalistik dan persembahan karya akhir.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat proses penghasilan karya arca tanah liat berasaskan projek melalui: <ol style="list-style-type: none"> a. penetapan tema dan konsep. b. perincian terhadap lakaran yang dipilih dari aspek Bahasa Seni Visual secara kreatif dan ekspresif seperti pada lakaran 2D, lakaran 3D menggunakan perisian komputer, <i>mock-up</i> dan arca. c. penghasilan karya menerusi penentuan media dan teknik yang bersesuaian. d. kemasan karya. <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 karya arca tanah liat 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 pengkaryaan dalam karya arca tanah liat.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan karya arca tanah liat.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan aktiviti apresiasi melalui: <ul style="list-style-type: none"> a. pameran b. sesi kritikan c. bicara seni (art talk) d. forum • Mempersembahkan karya arca tanah liat dan dokumentasi. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesi apresiasi berdasarkan Model Kritikan Seni oleh Edmund Feldman (description, analysis, interpretation, judgement). • Etika dan disiplin pengkaryaan yang dipraktikkan merangkumi aspek kerohanian, keagamaan, kepercayaan, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran asas dalam karya arca tanah liat.
2	Menghuraikan ciri-ciri karya arca tanah liat berdasarkan pengetahuan dan kemahiran.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam penghasilan karya arca tanah liat secara beretika serta mengamalkan disiplin pengkaryaan dan pendokumenan.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya arca tanah liat serta amalan pendokumenan.
5	Menilai hasil karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran secara beretika dan mengamalkan disiplin pengkaryaan dalam penghasilan karya arca tanah liat serta amalan pendokumenan.
6	Menghasilkan karya arca tanah liat secara kreatif, inovatif serta beretika dengan mengamalkan disiplin pengkaryaan dan amalan pendokumenan serta boleh dicontohi.

PANEL PENGGUBAL

- | | |
|-------------------------------------|--|
| 1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 2. Mohd Shazlan bin Shahudin | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 3. 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. Dr Salwa binti Ayob | Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak |
| 8. Dr Zahirah binti Harun | Universiti Teknologi MARA Cawangan Perak |
| 9. Suhaimi bin Tohid | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 10. Syafril Amir bin Muhammad | Universiti Teknologi MARA Shah Alam |
| 11. Zalina binti Bakhtiar | Sekolah Seni Malaysia Johor |
| 12. Nafizah binti Musbah | SMK Bandar Sunway Selangor |
| 13. Noor Maizati binti Ramli | SMK Seri Indah Selangor |
| 14. Yusnida binti Mohd Sani | SMK Putrajaya Presint 9(2) Putrajaya |
| 15. Nuru Zulaqilah binti Zulkifli | SMK Bandar Damai Perdana 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 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 978-967-420-552-2



9 789674 205522

**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>