



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 6



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 6

Bahagian Pembangunan Kurikulum
SEPTEMBER 2021

Terbitan 2021

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang 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, 6-8, 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 Umum Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah.....	2
Objektif Pendidikan Seni Visual Tahun 6.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah.....	3
Fokus.....	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	8
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	9
Elemen Merentas Kurikulum.....	11
Pentaksiran Bilik Darjah.....	14
Organisasi Kandungan.....	18
Modul Bahasa Seni Visual.....	19
Modul Kemahiran Seni Visual.....	22
Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual.....	25
Modul Apresiasi Seni Visual.....	29
Projek Seni Visual	31
Glosari.....	34
Panel Penggubal.....	35
Penghargaan.....	36



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.]

PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2011 telah disemak semula bagi memenuhi dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 supaya kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah rendah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijemakan dalam KSSR menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

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

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSR, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan

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 KSSR, 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 KSSR. Semoga pelaksanaan KSSR akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

HAJI AZMAN BIN HAJI ADNAN
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

DSKP KSSR (semakan 2017) Pendidikan Seni Visual ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran ini sebagai rujukan kepada guru untuk mengajar. Matlamat dan objektif mata pelajaran ini 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 Rendah. 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 Standard Pembelajaran. 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 Pendidikan Seni Visual 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

KSSR Pendidikan Seni Visual sekolah rendah bermatlamat untuk melahirkan murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dalam bidang seni visual dalam membentuk insan yang harmonis, kritis, kreatif dan inovatif, mengamalkan nilai murni, menghargai estetik seni dari pelbagai budaya, dan mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan.

OBJEKTIF UMUM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH

KSSR Pendidikan Seni Visual bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengaplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi aktiviti seni visual.
2. Menghasilkan karya seni visual secara kreatif dan inovasi dengan menggunakan pelbagai sumber dan teknologi.
3. Mengapresiasi nilai estetik dari pelbagai karya seni visual.
4. Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran seni visual dalam menjayakan pameran seni visual.
5. Mengamalkan nilai murni menerusi aktiviti seni visual.

OBJEKTIF PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 6

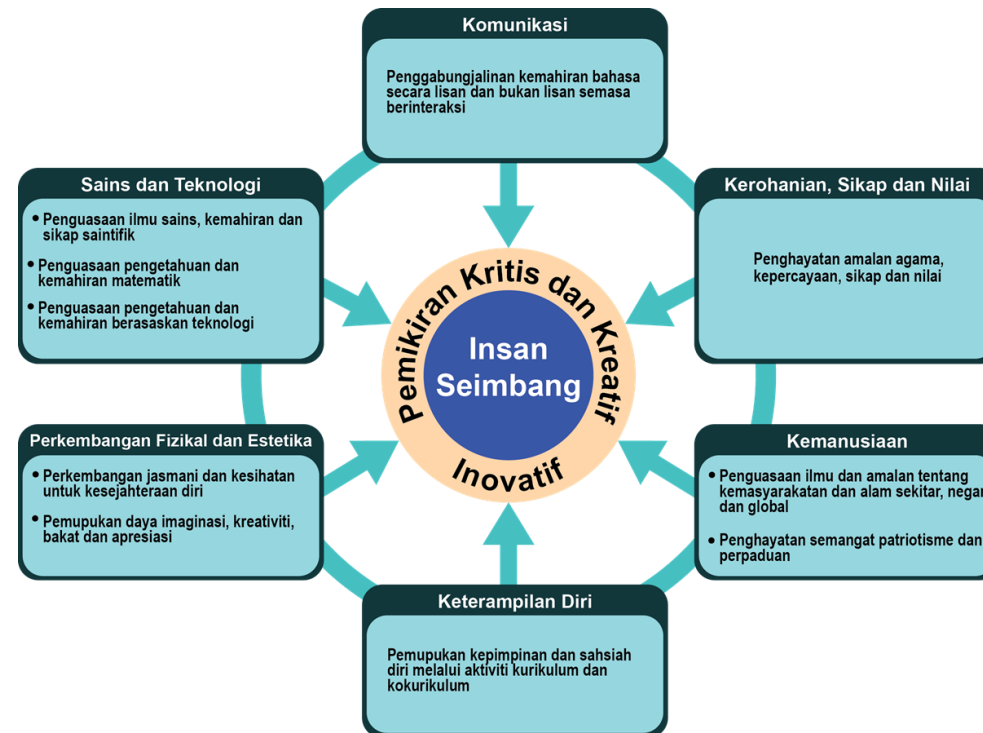
KSSR Pendidikan Seni Visual Tahun 6 bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui, memahami dan menginterpretasi bahasa seni visual.
2. Mengaplikasikan bahasa seni visual dalam penerokaan dan pengkaryaan.
3. Menghasilkan karya gabungan aktiviti antara Bidang Menggambar, Bidang Membuat Corak dan Rekaan, Bidang Membentuk dan Membuat Binaan serta Bidang Menenal Kraf Tradisional.
4. Mengaplikasikan kemahiran menggunakan media dan teknik dalam penghasilan karya.
5. Mengamalkan budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual.
6. Meningkatkan daya koordinasi yang baik semasa pengkaryaan seni visual.
7. Mempraktikkan budaya penghasilan karya seni visual secara teratur, cermat dan selamat.
8. Menghasilkan folio bahasa seni visual.
9. Menghasilkan karya/ produk yang kreatif dan inovatif dengan menerapkan nilai estetik.
10. Menggunakan sumber keindahan alam ciptaan Tuhan dalam pengkaryaan.
11. Membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan.
12. Mempromosikan dan membuat pameran seni visual berskala kecil.
13. Mengamal nilai-nilai murni dalam aktiviti seni visual.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Kurikulum Standard Sekolah Rendah 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 seperti Rajah 1. KSSR Pendidikan Seni Visual digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSR.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah

FOKUS

KSSR Pendidikan Seni Visual memberi fokus kepada pembinaan insan berliterasi seni menerusi aktiviti pengkaryaan, pengurusan dan pembudayaan seni. Bagi mencapai hasrat ini, KSSR Pendidikan Seni Visual digubal dengan berasaskan empat modul kurikulum seperti di Rajah 2.



Rajah 2: Model KSSR Pendidikan Seni Visual

Modul Bahasa Seni Visual

Murid didedahkan dengan pengetahuan dan kefahaman asas seni visual sebagai panduan kepada mereka untuk berkarya. Bahasa seni visual merupakan asas kepada pengetahuan seni visual bagi membolehkan murid mengaplikasikannya apabila menjalankan aktiviti amali dan penghayatan seni.

Modul Kemahiran Seni Visual

Murid mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual dalam aktiviti amali seperti menggambar, mencorak, membuat binaan dan menghasilkan kraf. Melalui modul ini, murid didedahkan kepada pelbagai media, teknik, proses dan sumber menerusi penerokaan serta pengalaman dalam pelbagai aktiviti untuk membina kemahiran seni visual.

Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual

Murid mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran untuk menjana serta menzahirkan idea kreatif dalam menghasilkan karya seni visual yang inovatif. Melalui modul ini, murid dapat menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari pembelajaran bahasa seni visual dan kemahiran seni visual untuk berkarya.

Modul Apresiasi Seni Visual

Murid menghayati dan menghargai nilai estetik karya sendiri, rakan, tempatan dan luar negara. Aktiviti apresiasi boleh dijalankan secara lisan dan penulisan. Melalui modul ini, murid memberi fokus kepada aktiviti pemerhatian secara aktif seterusnya memberi respon terhadap karya tersebut secara kritis. Murid dapat membuat perkaitan antara seni yang dipelajari dengan disiplin ilmu yang lain. Pada akhir pembelajaran, murid dapat menghargai dan mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan.

Projek Seni Visual

Projek seni visual merupakan aktiviti yang dijalankan setelah murid melalui satu proses pembelajaran yang merangkumi disiplin seni visual dalam bentuk persembahan karya. Antara projek seni visual yang boleh dijalankan oleh murid ialah *gallery walk*, sudut seni visual dan pameran mini. Projek ini merupakan aktiviti yang dirancang berdasarkan sesuatu tema. Murid akan bersama-sama rakan dan guru menjana idea bagi melaksanakan aktiviti yang dirancang. Projek seni visual dijalankan secara berkumpulan berskala kecil dijayakan dalam bilik darjah. Projek ini akan dijalankan sebanyak dua kali setahun. Projek seni visual dijalankan pada hujung penggal pertama dan kedua.

Projek seni visual dijalankan pada hujung penggal pertama dan kedua. Contoh pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual bagi penggal pertama adalah seperti dalam Jadual 1. Proses pengajaran dan pembelajaran ini akan berulang pada penggal kedua dengan menggunakan tema yang lain.

Jadual 1: Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual

TEMA : SENI DISEKELILING KU (Contoh PdP Penggal Pertama)	
Minggu:	Aktiviti (1 jam)
Minggu 1	Pengajaran dan Pembelajaran Seni Visual
Minggu 2	
Minggu 3	
Minggu 4	
Minggu 5	
Minggu 6	
Minggu 7	
Minggu 8	
Minggu 9	
Minggu 10	
Minggu 11	
Minggu 12	Perancangan Projek Seni Visual
Minggu 13	
Minggu 14	Persediaan Projek Seni Visual
Minggu 15	
Minggu 16	Projek Seni Visual

KEMAHIRAN ABAD KE- 21

Satu daripada hasrat KSSR 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 2, supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam KSSR Pendidikan Seni Visual juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 2: Profil Murid

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

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang 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 atau undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

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 3.

Jadual 3: Tahap Pemikiran Dalam KBAT

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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.

Secara amnya, proses PdP Pendidikan Seni Visual adalah berlandaskan kepada aktiviti amali yang dilakukan secara *hands-on* seperti dalam bidang menggambar, membuat corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan serta mengenal kraf tradisional. Terdapat pelbagai pendekatan yang boleh digunakan dalam merangka PdP bagi mencapai standard pembelajaran yang ditetapkan. Pendekatan tersebut merupakan strategi guru bagi mencapai objektif pengajaran yang dirancang. Antara pendekatan yang boleh digunakan dalam Pendidikan Seni Visual adalah seperti berikut:

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Suatu pendekatan yang akan menjadikan murid berdikari dalam menimba ilmu. Pertanyaan dan pencarian jawapan terhadap perkara yang dipelajari merupakan aspek utama dalam pendekatan ini. Dalam konteks Pendidikan Kesenian murid akan menimbulkan pelbagai soalan contohnya, semasa mempelajari modul apresiasi seni. Antaranya seperti, “Apakah media yang digunakan dalam karya seni ini?,” “Mengapa karya seni ini mempunyai perkaitan dengan seni budaya tempatan?,” dan sebagainya.

Guru membimbing murid untuk mencari jawapan kepada soalan-soalan mereka menerusi pelbagai sumber seperti internet dan kajian lalu di perpustakaan. Murid akan kembali ke kelas dengan maklumat yang diperolehi untuk dikongsikan.

Pembelajaran Berasaskan Masalah

Pendekatan pembelajaran berasaskan masalah boleh dijalankan bagi menambah kefahaman murid tentang apa yang dipelajari dalam Pendidikan Kesenian. Guru berperanan sebagai fasilitator kepada murid untuk membentuk suatu permasalahan atau isu. Seterusnya, guru memberikan tugas kepada murid untuk mereka menyelesaikan permasalahan atau isu tersebut. Guru juga membimbing murid dari aspek perkembangan pengetahuan dan kemahiran sosial dan akhir sekali mentaksir apa yang telah dipelajari murid menerusi pengalaman pembelajaran tersebut. Contoh persoalan atau isu ialah, “Adakah cat minyak dan cat air boleh digunakan dalam satu pengkaryaan?” atau “Bagaimanakah warna memainkan peranan dalam mewujudkan suasana dalam pengkaryaan?”

Pendekatan Bertema

Dalam pendekatan ini guru boleh merangka PdP dengan menggunakan pelbagai tema bagi membantu murid menguasai ilmu dengan membuat perkaitan secara kontekstual terhadap tema yang digunakan. Contoh tema yang boleh digunakan ialah, Seni di Sekelilingku dan Seni Menceritakan Sesuatu.

Pendekatan Antara Disiplin

Pendekatan ini membolehkan guru merangka PdP dengan menggabungkan PdP Pendidikan Seni Visual dengan disiplin ilmu yang lain. Sebagai contoh guru boleh mengajar nyanyian yang mempunyai lirik mengenai kecintaan alam sekitar dan menterjemahkannya secara visual. Dengan ini murid akan mendapat ilmu dan kemahiran seni muzik dan seni visual.

Terdapat banyak pendekatan yang boleh digunakan oleh guru sebagai strategi dalam menyampaikan ilmu kepada murid. Pendekatan yang disebutkan di atas merupakan contoh pendekatan yang boleh digunakan dalam Pendidikan Seni Visual. Perkara penting yang perlu dilakukan oleh guru ialah, memilih pendekatan yang sesuai mengikut tajuk yang ingin diajar bagi memastikan keberkesanannya terhadap pembelajaran murid.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa pengajaran dan pembelajaran 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 pengajaran dan pembelajaran 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 pengajaran dan pembelajaran merangkumi empat perkara iaitu:
 - i) Pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan Sains dan Teknologi);
 - ii) Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
 - iii) Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
 - iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

5. Patriotisme

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

6. Kreativiti dan Inovasi

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

7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran 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 pengajaran dan pembelajaran 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.
- 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.

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.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

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

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

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

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

TAHAP PENGUASAAN UMUM

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 4 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 4: 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.

Standard Prestasi KSSR Pendidikan Seni Visual

Standard Prestasi (SPi) KSSR Pendidikan Seni Visual diwujudkan sebagai rujukan untuk guru mentaksir tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran ini. Standard Prestasi ini mengandungi 6 Tahap Penguasaan yang merangkumi domain kognitif, psikomotor dan afektif. Tahap Penguasaan ini disusun secara hierarki bermula pada Tahap Penguasaan 1 yang menunjukkan penguasaan terendah sehingga penguasaan tertinggi iaitu Tahap Penguasaan 6.

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-sama rakan sejawat.

Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSR Pendidikan Seni Visual digunakan untuk melaporkan pencapaian murid berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk mentaksir prestasi murid seperti dalam Jadual 5.

Jadual 5: Tahap Penguasaan Keseluruhan Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengetahui pengetahuan asas dan kemahiran asas seni visual.
2	Memahami pengetahuan asas dan kemahiran asas seni visual.
3	Mengeplikasikan pengetahuan dan kemahiran kesenian dalam aktiviti penerokaan dan amali seni visual.
4	Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni visual.
5	Menilai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni visual.
6	Menjana idea kreatif dalam pengkaryaan seni visual yang inovatif.

Penilaian Projek Seni Visual

Panduan Penilaian Projek Seni Visual telah disediakan sebagai instrumen kepada guru untuk menentukan pencapaian murid dalam aktiviti ini. Murid akan dinilai dari aspek penglibatan, kreativiti dan amalan nilai murni. Kriteria pencapaian kepada setiap aspek ini dinyatakan sebagai cemerlang, baik dan memuaskan seperti Jadual 6.

Jadual 6: Panduan Penilaian Projek Seni Visual

ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA		
	CEMERLANG	BAIK	MEMUASKAN
PENGLIBATAN	Semua ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas projek seni visual.	Sebahagian ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas projek seni visual.	Sebilangan kecil ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas projek seni visual.
KREATIVITI	Menggunakan imaginasi yang tinggi dan menterjemahkan idea secara kreatif dalam projek seni visual.	Menggunakan imaginasi yang terhad dan menterjemahkan idea dalam projek seni visual.	Menggunakan imaginasi yang minimum dan menterjemahkan idea dalam projek seni visual.
AMALAN NILAI MURNI	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni yang cemerlang untuk menjayakan projek seni visual.	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni yang baik untuk menjayakan projek seni visual.	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni yang memuaskan untuk menjayakan projek seni visual.

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSR Pendidikan Seni Visual diorganisasikan berasaskan modul kurikulum dengan peratus pemberatan seperti Jadual 7.

Jadual 7: Pemberatan Kandungan Kurikulum Pendidikan Seni Visual

MODUL	PERATUS PEMBERATAN
Bahasa Seni Visual	10%
Kemahiran Seni Visual	40%
Kreativiti dan Inovasi Seni Visual	40%
Apresiasi Seni Visual	10%

Pelaksanaan bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang. Peruntukkan masa minimum bagi mata pelajaran ini ialah 32 jam setahun.

Guru boleh menggabungkan kandungan antara modul ketika melaksanakan aktiviti PdP. Setiap modul pula mempunyai tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 8.

Jadual 8: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

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

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

1.0 MODUL BAHASA SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Bahasa Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan istilah dan pengertian bahasa seni visual.</p> <p>1.1.2 Mencirikan bahasa seni visual yang terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni berdasarkan:</p> <p>(i) jenis</p> <p>(ii) fungsi</p> <p>1.1.3 Mencerakinkan bahasa seni visual dalam aktiviti mengikut bidang seni visual iaitu:</p> <p>(i) Menggambar</p> <p>(ii) Membuat Corak dan Rekaan</p> <p>(iii) Membentuk dan Membuat Binaan</p> <p>(iv) Mengenal Kraf Tradisional</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> – perbincangan – soal jawab – sumbang saran – kuiz – peta pemikiran – kembara visual/ jejak seni <p>Nota:</p> <p>Bahasa seni visual adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> – unsur seni: <ul style="list-style-type: none"> i) garisan ii) rupa iii) bentuk iv) ruang v) jalinan vi) warna

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> - prinsip rekaan: <ul style="list-style-type: none"> i) harmoni ii) kontra iii) penegasan iv)imbangan v) ritma dan pergerakan vi) kepelbagaian vii) kesatuan • Bahasa Seni Visual: <ul style="list-style-type: none"> - Unsur seni: garisan <ul style="list-style-type: none"> (i) jenis garisan - selari, berpusat, silang pangkah dan melengkung. (ii) fungsi garisan - menghasilkan rupa, bentuk, jalinan dan ruang.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Contoh aktiviti dalam bidang seni visual: <ul style="list-style-type: none"> (i) Menggambar : lukisan, catan, poster, montaj, resis (ii) Membuat Corak dan Rekaan: lukisan, capan, renjisan dan percikan, pualaman. (iii) Membentuk dan Membuat Binaan: model, arca, diorama, boneka dan topeng. (iv) Mengenal Kraf Tradisional: tembikar, alat pertahanan diri, alat perhiasan diri, anyaman, ukiran, dan alat domestik. • Hasil pengajaran dan pembelajaran dijadikan bahan dokumentasi dalam folio murid.

2.0 MODUL KEMAHIRAN SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Kemahiran Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Meneroka media berpandukan bahasa seni visual.</p> <p>2.1.2 Mengaplikasikan bahasa seni visual melalui lakaran berdasarkan:</p> <p>(i) jenis</p> <p>(ii) fungsi</p> <p>2.1.3 Mengeksplorasi media dan teknik gabungan antara bidang untuk penghasilan karya atau produk.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid meneroka dan menentukan karya atau produk seni visual yang dihasilkan. <ul style="list-style-type: none"> i) tema ii) tajuk • Bidang Seni Visual: <ul style="list-style-type: none"> i) Menggambar ii) Membuat Corak dan Rekaan iii) Membentuk dan Membuat Binaan iv) Mengenal Kraf Tradisional • Sumber idea karya atau produk gabungan bidang dihasilkan berdasarkan proses pemerhatian (gambar, bahan maujud, internet, bahan bercetak)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Contoh karya atau produk seni visual : <ul style="list-style-type: none"> i) Karya: mural, arca, kad ucapan, alat permainan, kraf tradisional atau dimensi baharu. ii) Produk: pembungkusan, alat domestik, papan peraga, dan pakaian. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hasil pembelajaran dijadikan bahan dokumentasi dalam folio murid. • Mengutamakan kebersihan dan keselamatan semasa menjalankan aktiviti penerokaan seni visual.

PENTAKSIRAN MODUL BAHASA SENI VISUAL DAN KEMAHIRAN SENI VISUAL

Pentaksiran Modul Bahasa Seni Visual dan Modul Kemahiran Seni Visual adalah berpandukan kepada standard prestasi berikut:

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal bahasa seni visual.
2	Menerangkan penggunaan bahasa seni visual.
3	Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran bahasa seni visual dalam aktiviti penerokaan.
4	Menganalisis pengetahuan dan kemahiran bahasa seni visual, media dan teknik dalam aktiviti penerokaan.
5	Menilai pengetahuan dan kemahiran bahasa seni visual, media dan teknik dalam aktiviti penerokaan.
6	Menjana idea kreatif berdasarkan pengetahuan dan kemahiran bahasa seni visual, media dan teknik dalam aktiviti penerokaan.

3.0 MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Penghasilan karya seni visual	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menghasilkan folio bahasa seni visual berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Modul Bahasa Seni Visual (ii) Modul Kemahiran Seni Visual <p>3.2.1 Menghasilkan lakaran idea karya atau produk gabungan bidang berdasarkan aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) tema dan tajuk (ii) fungsi (iii) reka bentuk/ rupa bentuk/ komposisi (iv) media, teknik dan proses (v) kemasan 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh folio bahasa seni visual seperti: <ul style="list-style-type: none"> i) buku skrap ii) buku lakaran iii) <i>artist book</i> iv) <i>photo book</i> • Menjana idea karya atau produk gabungan bidang. <p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Menghasilkan alat domestik seperti lampu hiasan: <ul style="list-style-type: none"> – fungsi: gunaan dan estetik. – reka bentuk: 3 dimensi. – media: botol mineral dan sudu plastik. – teknik dan proses: binaan, ikatan, dan cantuman. – kemasan: semburan <i>fixative</i>.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p>ii) Menghasilkan aksesori seperti beg serbaguna:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fungsi:gunaan dan estetik. - rupa bentuk: 3 dimensi. - media: kain - teknik dan proses: ikatan dan celupan, tampalan serta jahitan. - kemasan: menampal atau menjahit reben pada setiap cantuman bahagian luar beg. <p>iii) Menghasilkan mural:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fungsi: estetik. - komposisi: 2 dimensi. - media: cat mural - teknik dan proses: catan, stensilan, capan. - kemasan: semburan pengilat. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih satu daripada lakaran idea berikut: <ul style="list-style-type: none"> i) reka bentuk karya atau produk. ii) rupa bentuk karya atau produk. iii) komposisi karya atau produk. • Hasil lakaran idea dijadikan bahan dokumentasi dalam folio murid.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.2.2 Menghasilkan karya atau produk gabungan bidang berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) tema dan tajuk melalui sumber idea. (ii) fungsi dan reka bentuk melalui sumber idea. (iii) perkembangan idea reka bentuk/ rupa bentuk/ komposisi dalam penghasilan. (iv) penggunaan jenis media dan teknik yang sesuai. (v) kemasan akhir. (vi) disiplin pengkaryaan, aspek keselamatan dan nilai murni. <p>3.2.3 Menghasilkan gambar karya atau produk akhir secara manual atau digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan proses penghasilan karya atau produk berdasarkan lakaran idea berpandukan disiplin pengkaryaan dan nilai murni. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadangan gambar akhir karya atau produk secara: <ul style="list-style-type: none"> i) manual: <ul style="list-style-type: none"> – lukisan – catan – montaj – kolaj ii) digital: <ul style="list-style-type: none"> – poster – <i>banner/ bunting</i> – foto • Gambar karya atau produk dijadikan bahan pameran dalam projek seni visual.

PENTAKSIRAN MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI VISUAL

Pentaksiran Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual adalah berpandukan kepada standard prestasi berikut:

STANDARD PRESTASI SENI VISUAL	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti idea dalam aktiviti penghasilan karya atau produk.
2	Memahami idea dalam aktiviti penghasilan karya atau produk.
3	Mengaplikasikan idea dalam aktiviti penghasilan karya atau produk.
4	Menganalisis idea dalam aktiviti penghasilan karya atau produk.
5	Menilai idea kreatif dan inovatif dalam aktiviti penghasilan karya atau produk.
6	Menzahirkan idea kreatif dan inovatif dalam aktiviti penghasilan karya atau produk.

4.0 MODUL APRESIASI SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Penghayatan karya seni visual	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Membuat ulasan secara kritis terhadap karya atau produk sendiri dan rakan berpandukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) media, teknik dan proses (iii) gabungan bidang seni visual (iv) nilai gunaan/ nilai estetik karya (v) kreativiti dan inovasi 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat apresiasi berdasarkan: <ul style="list-style-type: none"> – penggunaan bahasa seni visual, teknik dan proses serta gabungan bidang dalam pengkaryaan. – menyatakan nilai gunaan/ nilai estetik karya serta kreativiti dan inovasi yang digunakan dalam pengkaryaan. – mengaitkan tokoh/ adiguru/ pandai tukang dengan karya atau produk yang dihasilkan. <p>Nota:</p> <p>Mengamalkan nilai murni semasa apresiasi seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) menghormati pandangan rakan. ii) memberi ulasan dengan bahasa yang sopan.

PENTAKSIRAN MODUL APRESIASI SENI VISUAL

Pentaksiran Modul Apresiasi Seni Visual adalah berpandukan kepada standard prestasi berikut:

STANDARD PRESTASI SENI VISUAL	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menerangkan bahasa seni visual dalam aktiviti apresiasi.
2	Menjelaskan penggunaan bahasa seni visual dalam aktiviti apresiasi.
3	Membezakan aplikasi media, teknik dan proses dalam aktiviti apresiasi.
4	Menganalisis aplikasi media, teknik dan proses gabungan bidang seni visual dalam aktiviti apresiasi.
5	Membuat pertimbangan nilai guna/ nilai estetik karya atau produk yang dihasilkan dalam aktiviti apresiasi.
6	Membuat ulasan mengenai kreativiti dan inovasi pada karya atau produk yang dihasilkan dalam aktiviti apresiasi.

5.0 PROJEK SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
5.1 Persembahan hasil karya	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Merancang dan menjalankan proses persediaan pameran seni visual dalam kumpulan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) pelantikan ahli jawatankuasa pameran. (ii) penentuan tema pameran (iii) penentuan lokasi pameran (iv) pengumpulan bahan pameran <ul style="list-style-type: none"> – folio – karya atau produk – gambar karya atau produk (v) penghasilan kapsyen (v) penentuan susun atur bahan pameran (vi) promosi pameran 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Sebelum pameran seni visual murid mewujudkan kumpulan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> – mewujudkan ahli jawatankuasa. – menentukan tema pameran yang sesuai. – menentukan lokasi pameran yang sesuai. – mengumpul karya atau produk, mengemaskini folio dan membuat kemasan gambar karya atau produk untuk dipamerkan. – menyediakan kapsyen – menyusun atur bahan pameran mengikut perancangan. – menyediakan bahan siaran bagi tujuan promosi pameran kepada kumpulan sasaran. <p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) brosur ii) banner iii) bunting iv) poster

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>5.1.2 Membuat pameran seni visual.</p> <p>5.1.3 Menceritakan tentang karya sendiri dan memberi pandangan tentang karya rakan semasa pameran.</p> <p>5.1.4 Menguruskan karya dan alatan pameran supaya selamat serta terpelihara semasa pameran dijalankan.</p> <p>5.1.5 Menyusun alatan dan bahan pameran seni serta memastikan ruang pameran bersih selepas pameran dilaksanakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semasa pameran seni visual murid: <ul style="list-style-type: none"> – bercerita tentang karya kepada guru dan rakan. – memastikan karya dan alatan dalam keadaan selamat serta terjaga. • Selepas pameran seni visual murid: <ul style="list-style-type: none"> – membersihkan lokasi pameran dan menguruskan alatan yang digunakan. – mewujudkan ruang pameran kekal di sekolah/ bilik darjah/ bilik guru/ kantin/pusat sumber/ menyumbang karya kepada pihak lain. – menyimpan alatan dan bahan ditempat penyimpanan seperti bilik seni visual, stor khas atau di sudut khas dalam bilik darjah. <p>Nota: Pameran seni visual berskala kecil.</p>

PANDUAN PENILAIAN PROJEK SENI VISUAL

ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA		
	CEMERLANG	BAIK	MEMUASKAN
PENGLIBATAN	Semua ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas projek seni visual.	Sebahagian ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas projek seni visual.	Sebilangan kecil ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas projek seni visual.
KREATIVITI	Menggunakan imaginasi yang tinggi dan menterjemahkan idea secara kreatif dalam projek seni visual.	Menggunakan imaginasi yang terhad dan menterjemahkan idea dalam projek seni visual.	Menggunakan imaginasi yang minimum dan menterjemahkan idea dalam projek seni visual.
AMALAN NILAI MURNI	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni yang cemerlang untuk menjayakan projek seni visual.	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni yang baik untuk menjayakan projek seni visual.	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni yang memuaskan untuk menjayakan projek seni visual.

GLOSARI

PERKATAAN	PENERANGAN
Folio	Koleksi hasil Kerja yang memberi gambaran tentang proses usaha murid dan pencapaiannya dalam bidang tertentu
Karya	Hasil kesenian (Contoh: lukisan, catan, arca, dll)
Komposisi	Susunan objek atau subjek (subject matter) unsur seni dan prinsip rekaan pada karya/ produk seni.
Produk	Sesuatu barangan yang dihasilkan bagi memenuhi keperluan pengguna.

Nota:

Setiap perkataan yang diberikan penerangan maksudnya dalam glosari ini adalah tertakluk kepada konteks penggunaan perkataan tersebut dalam dokumen ini sahaja.

PANEL PENGGUBAL

1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
2. Mohd Shazlan bin Shahudin Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
3. Mohd Nor Nizam bin Ramli Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
4. Mohamad Adillas bin Ahmad Fesol Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
5. Latifah binti Ideris Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
6. Ruszidah binti Limat Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
7. Dr. Mohd Zamani bin Mohd Nor Peah IPG Kampus Tengku Afzan, Pahang
8. Dr. Mazlan bin Hj. A. Karim IPG Kampus Tun Hussein Onn, Johor
9. Fateen Adiba binti Abdul Wahab IPG Kampus Pendidikan Teknik, N. Sembilan
10. Johan bin Kadis IPG Kampus Tengku Afzan, Pahang
11. Noraini binti Mohd IPG Kampus Perempuan Melayu, Melaka
12. Mohamad Daud bin Ahmad Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat, Johor
13. Che Yan binti Hussain SK Syed Ibrahim, Kedah
14. Marhaini binti Mohamed SK Dato' Onn Jaafar, Johor
15. Shawarillah binti Sabtu SK Seremban 2A, Negeri Sembilan
16. Zahrim Bin Bee Bit SK (F) Padang Piol, Pahang
17. Zainab binti Samian SK Taman Bukit Tiram, Johor

PENGHARGAAN**Penasihat**

Haji Azman bin Haji Adnan	Pengarah
Dr. Latip bin Mohammad	Timbalan Pengarah Kanan (Kluster Dasar Sains & Teknologi)

Penasihat Editorial

Nooraini binti Kamaruddin	Timbalan Pengarah
Faridah binti Mohamad Zain	Timbalan Pengarah
Dr. Kashry bin Ab. Rani	Timbalan Pengarah
Mohamed Salim bin Taufix Rashidi	Timbalan Pengarah
Hajah Norashikin binti Hashim	Timbalan Pengarah
Fazlinah binti Said	Timbalan Pengarah

PENGHARGAAN**Penasihat (April 2019)**

Dr. Mohamed bin Abu Bakar	Pengarah
Datin Dr. Ng Soo Boon	Timbalan Pengarah (Dasar dan Sains & Teknologi)

Penasihat Editorial (April 2019)

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

Isnazhana binti Ismail
Mior Syazril bin Mohamed Sapawi
Siti Zulikha binti Zelkepli

Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi (2019)

Saripah Faridah binti Syed Khalid
Nur Fadia binti Mohamed Radzuan
Mohamad Zaiful bin Zainal Abidin
Siti Zulikha binti Zelkepli

ISBN 978-967-420-584-3



9 7 8 9 6 7 4 2 0 5 8 4 3

**Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia**

Aras 4, 6-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E,
62604 Putrajaya.

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917

<http://bpk.moe.gov.my>