



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

**Tahun 2**





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

## **Tahun 2**

**Bahagian Pembangunan Kurikulum  
2019**

Terbitan 2019

© 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 Umum Pendidikan Seni Visual Sekolah Rendah.....	2
Objektif Pendidikan Seni Visual Tahun 2.....	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.....	21
Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual.....	24
Modul Apresiasi Seni Visual.....	26
Projek Seni Visual .....	28
Glosari.....	30
Panel Penggubal.....	31
Penghargaan.....	32





## **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 hidup 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 dijelmakan 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

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.

**Dr. MOHAMED BIN ABU BAKAR**  
Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum



## 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 kesenian 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 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 kesenian dalam menjayakan pameran seni visual.
5. Mengamalkan nilai murni menerusi aktiviti seni visual.

**OBJEKTIF PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 2**

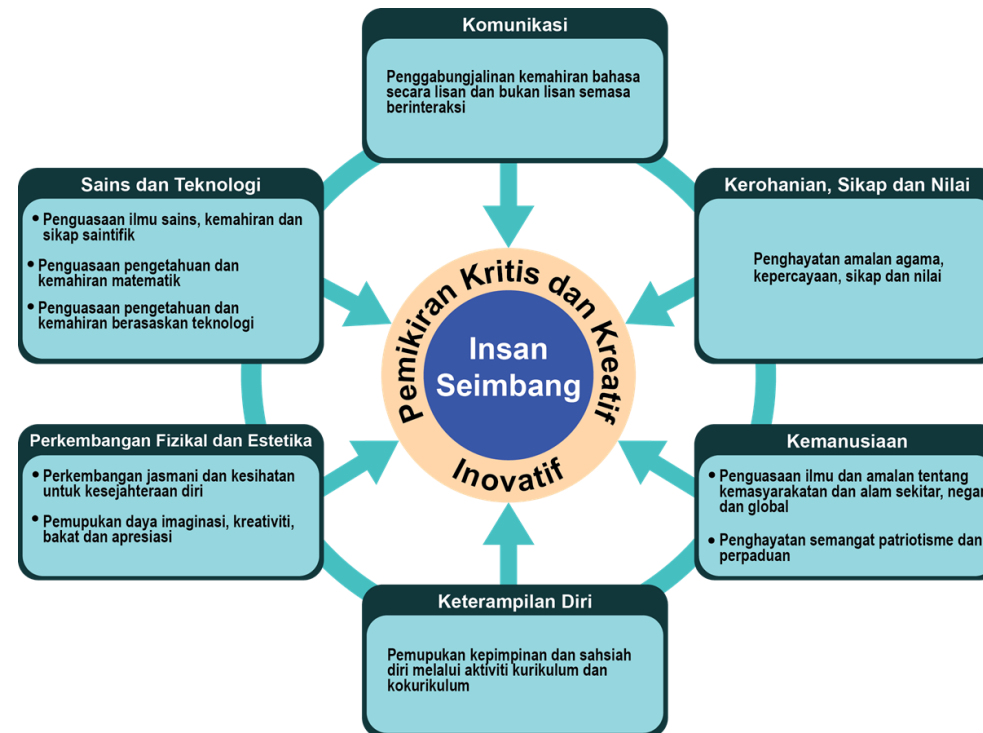
KSSR Pendidikan Seni Visual Tahun 2 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui dan memahami bahasa seni.
2. Menguasai kemahiran asas dalam lakaran, membentuk serta mencipta.
3. Mengaplikasikan kemahiran asas dan pengetahuan bahasa seni visual untuk menghasilkan karya yang kreatif.
4. Menghasilkan karya seni dengan menggunakan pelbagai sumber dan teknologi.
5. Mengenal dan menghargai tokoh seni dan budaya tanah air.
6. Mengamalkan nilai murni semasa aktiviti seni visual.
7. Menghargai dan mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan melalui 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. Berlandaskan tema ini, murid akan menjayakan projek seni visual. Murid akan bersama-sama rakan dan guru menjana idea bagi melaksanakan aktiviti yang dirancang. Projek seni visual yang dicadangkan adalah berskala kecil iaitu yang dijayakan dalam bilik darjah. Projek ini akan dijalankan sebanyak dua kali setahun.

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

<b>TEMA : SENI DISEKELILING KU</b> (Contoh PdP Penggal Pertama)	
<b>Minggu:</b>	<b>Aktiviti (1 jam)</b>
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

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

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Pemikir</b>	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.
<b>Kerja Sepasukan</b>	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.
<b>Bersifat Ingin Tahu</b>	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
<b>Berprinsip</b>	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
<b>Bermaklumat</b>	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.
<b>Penyayang/ Prihatin</b>	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.
<b>Patriotik</b>	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
<b>Mengaplikasi</b>	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
<b>Menganalisis</b>	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
<b>Menilai</b>	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
<b>Mencipta</b>	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.

## 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 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	Mengaplikasikan 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
PELIBATAN	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. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai Standard Pembelajaran.

**1.0 MODUL BAHASA SENI VISUAL**

<b>STANDARD KANDUNGAN</b>	<b>STANDARD PEMBELAJARAN</b>	<b>CATATAN</b>
1.1 Bahasa Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam Bidang Menggambar berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) garisan, rupa, imbangan dan kepelbagaian yang ada pada lukisan.</li> <li>(ii) bentuk, warna, kontra dan kepelbagaian yang ada pada catan.</li> <li>(iii) garisan, rupa, imbangan dan kepelbagaian yang ada pada gosokan.</li> <li>(iv) garisan, warna, kontra serta ritma dan pergerakan yang ada pada resis.</li> </ul> <p>1.1.2 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) rupa, warna, kontra dan harmoni yang ada pada lipatan dan guntingan.</li> <li>(ii) rupa, warna, kontra dan kepelbagaian yang ada pada cetakan.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada karya 2 dimensi dan 3 dimensi.</li> </ul> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Seni Visual: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Garisan</li> <li>- Rupa</li> <li>- Bentuk</li> <li>- Warna</li> <li>- Jalinan</li> <li>- Ruang</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.3 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) bentuk, warna,imbangan dan kepelbagaian yang ada pada stabail.</li> <li>(ii) bentuk, jalinan,imbangan dan penegasan yang ada pada topeng.</li> </ul> <p>1.1.4 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) bentuk, jalinan,imbangan dan kontra yang ada pada alat permainan.</li> <li>(ii) bentuk, jalinan,imbangan dan kepelbagaian yang ada pada tembikar.</li> </ul>	<p>b) Prinsip Rekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imbangan</li> <li>- Ritma dan Pergerakan</li> <li>- Kesatuan</li> <li>- Kontra</li> <li>- Penegasan</li> <li>- Harmoni</li> <li>- Kepelbagaian</li> </ul>



## 2.0 MODUL KEMAHIRAN SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																
2.1 Kemahiran Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam Bidang Menggambar menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) teknik garisan selari</li> <li>(ii) teknik basah atas kering</li> <li>(iii) teknik gosokan</li> <li>(iv) teknik resis</li> </ul> <p>2.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) teknik lipatan dan guntingan</li> <li>(ii) teknik cetakan blok</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerokaan pelbagai media serta teknik dan proses dalam penghasilan karya.</li> </ul> <p>Contoh:</p> <table border="1" data-bbox="1554 659 2024 986"> <thead> <tr> <th colspan="2">Bidang Menggambar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bahan:</td> <td>warna pensel, <i>oil pastel</i>, cat air dan kertas warna atau kertas majalah</td> </tr> <tr> <td>Alatan:</td> <td>berus lukisan, palet dan gunting</td> </tr> <tr> <td>Teknik:</td> <td>lukisan, catan, gosokan dan resis</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="1554 1011 2024 1377"> <thead> <tr> <th colspan="2">Bidang Membuat corak dan Rekaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bahan:</td> <td>kertas warna, kertas majalah dan cat air</td> </tr> <tr> <td>Alatan:</td> <td>gunting, gam dan berus lukisan, palet, blok cetakan</td> </tr> <tr> <td>Teknik:</td> <td>lipatan dan guntingan, cetakan</td> </tr> </tbody> </table>	Bidang Menggambar		Bahan:	warna pensel, <i>oil pastel</i> , cat air dan kertas warna atau kertas majalah	Alatan:	berus lukisan, palet dan gunting	Teknik:	lukisan, catan, gosokan dan resis	Bidang Membuat corak dan Rekaan		Bahan:	kertas warna, kertas majalah dan cat air	Alatan:	gunting, gam dan berus lukisan, palet, blok cetakan	Teknik:	lipatan dan guntingan, cetakan
Bidang Menggambar																		
Bahan:	warna pensel, <i>oil pastel</i> , cat air dan kertas warna atau kertas majalah																	
Alatan:	berus lukisan, palet dan gunting																	
Teknik:	lukisan, catan, gosokan dan resis																	
Bidang Membuat corak dan Rekaan																		
Bahan:	kertas warna, kertas majalah dan cat air																	
Alatan:	gunting, gam dan berus lukisan, palet, blok cetakan																	
Teknik:	lipatan dan guntingan, cetakan																	

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																
	<p>2.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan menggunakan:</p> <p>(i) teknik binaan dalam penghasilan arca stabail</p> <p>(ii) teknik binaan dalam penghasilan topeng</p> <p>2.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional menggunakan:</p> <p>(i) teknik binaan dalam penghasilan alat permainan</p> <p>(ii) teknik picitan dalam penghasilan tembikar</p>	<table border="1" data-bbox="1496 373 1966 699"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1496 373 1966 453">Bidang Membentuk dan Membuat Binaan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1496 453 1615 564">Bahan:</td> <td data-bbox="1615 453 1966 564">kotak, kad bod, Kad manila, kertas warna kain dan bahan kutipan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1496 564 1615 644">Alatan:</td> <td data-bbox="1615 564 1966 644">gunting dan alat lain yang sesuai</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1496 644 1615 699">Teknik:</td> <td data-bbox="1615 644 1966 699">Binaan</td> </tr> </table> <table border="1" data-bbox="1496 743 1966 1069"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1496 743 1966 791">Bidang Mengenal Kraf Tradisional</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1496 791 1615 935">Bahan:</td> <td data-bbox="1615 791 1966 935">kotak, kad bod, kad manila, kertas warna , tanah liat atau doh dan bahan kutipan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1496 935 1615 1015">Alatan:</td> <td data-bbox="1615 935 1966 1015">gunting dan alat lain yang sesuai</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1496 1015 1615 1069">Teknik:</td> <td data-bbox="1615 1015 1966 1069">binaan, picitan</td> </tr> </table> <ul data-bbox="1496 1123 1966 1347" style="list-style-type: none"> <li>• Murid menganalisa media, teknik dan proses yang akan digunakan dalam penghasilan karya. <ul style="list-style-type: none"> <li>- penerokaan</li> <li>- aplikasi</li> </ul> </li> </ul>	Bidang Membentuk dan Membuat Binaan		Bahan:	kotak, kad bod, Kad manila, kertas warna kain dan bahan kutipan	Alatan:	gunting dan alat lain yang sesuai	Teknik:	Binaan	Bidang Mengenal Kraf Tradisional		Bahan:	kotak, kad bod, kad manila, kertas warna , tanah liat atau doh dan bahan kutipan	Alatan:	gunting dan alat lain yang sesuai	Teknik:	binaan, picitan
Bidang Membentuk dan Membuat Binaan																		
Bahan:	kotak, kad bod, Kad manila, kertas warna kain dan bahan kutipan																	
Alatan:	gunting dan alat lain yang sesuai																	
Teknik:	Binaan																	
Bidang Mengenal Kraf Tradisional																		
Bahan:	kotak, kad bod, kad manila, kertas warna , tanah liat atau doh dan bahan kutipan																	
Alatan:	gunting dan alat lain yang sesuai																	
Teknik:	binaan, picitan																	

**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 pada karya.
2	Menerangkan penggunaan bahasa seni visual yang terdapat pada karya.
3	Mengaplikasi kemahiran dan pengetahuan bahasa seni visual dalam aktiviti penerokaan.
4	Menganalisis karya seni visual menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni dalam aktiviti penerokaan.
5	Membuat keputusan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses yang sesuai dalam aktiviti penerokaan.
6	Menjana idea kreatif dalam penghasilan karya seni menerusi aktiviti penerokaan.

**3.0 MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI VISUAL**

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Penghasilan karya kreatif	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menghasilkan karya yang kreatif dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) memilih dan memanipulasi media secara kreatif.</li> <li>(ii) menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya secara kreatif.</li> <li>(iii) mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman, dan kemahiran bahasa seni visual dalam menghasilkan karya secara kreatif.</li> <li>(iv) membuat kemasan pada hasil karya.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan karya mengikut kreativiti. <ul style="list-style-type: none"> <li>a) penjanaan idea</li> <li>b) pelaksanaan proses</li> <li>c) kemasan karya</li> </ul> </li> </ul>

**PENTAKSIRAN MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI VISUAL**

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

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

## 4.0 MODUL APRESIASI SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Penghayatan karya Seni Visual	Murid boleh: 4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan. 4.1.2 Membuat apresiasi karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses serta menghubungkan seni dengan diri sendiri dan alam sekitar.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid membuat apresiasi terhadap karya dengan:               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. mempamerkan karya yang dihasilkan.</li> <li>ii. menceritakan karya sendiri</li> <li>iii. menceritakan karya rakan</li> <li>iv. menceritakan penggunaan teknik dan proses penghasilan karya.</li> <li>v. menghargai karya sendiri dan rakan.</li> </ol> </li> </ul>

**PENTAKSIRAN MODUL APRESIASI SENI VISUAL**

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

<b>STANDARD PRESTASI SENI VISUAL</b>	
<b>TAHAP PENGUASAAN</b>	<b>TAFSIRAN</b>
1	Menerangkan hasil karya sendiri.
2	Menjelaskan hasil karya sendiri dan rakan.
3	Menghuraikan hasil karya dengan menggunakan bahasa seni visual.
4	Menganalisis hasil karya dengan bahasa seni visual dan teknik serta proses.
5	Menilai karya dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni visual.
6	Membuat ulasan terhadap penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan serta menghubungkan seni dengan diri sendiri dan alam sekitar.

## 5.0 PROJEK SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
5.1 Persembahan hasil karya	Murid boleh:  3.3.1 Mempersembahkan hasil karya secara berkumpulan mengikut kreativiti.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpul karya kreatif untuk dipamerkan.</li> <li>• Menggunakan kreativiti dalam merancang Projek Seni Visual:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- merancang dan membuat persediaan.</li> <li>- membuat persembahan karya.</li> </ul> </li> </ul> Contoh persembahan karya: <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) pameran mini</li> <li>(ii) sudut seni visual</li> <li>(iii) <i>gallery walk</i></li> </ul>



**PANDUAN PENILAIAN PROJEK SENI VISUAL**

<b>ASPEK YANG DINILAI</b>	<b>KRITERIA</b>		
	<b>CEMERLANG</b>	<b>BAIK</b>	<b>MEMUASKAN</b>
<b>PELIBATAN</b>	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.
<b>KREATIVITI</b>	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.
<b>AMALAN NILAI MURNI</b>	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
Alatan	Merujuk kepada alat yang digunakan untuk membantu menghasilkan sebuah karya. Kebiasaannya alat yang digunakan 'tidak luak'.
Bahan	Merujuk kepada bahan yang digunakan untuk menghasilkan sesebuah karya dan ianya ada pada hasil akhir karya.
Bahasa Seni Visual	Unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan.
Catan	Penghasilan imej 2D menggunakan media basah.
Cetakan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan blok tertentu.
Lipatan dan Guntingan	Proses melipat dan mengunting bahan mengikut corak dan hasilnya ditampal di atas kertas yang lain.
Lukisan	Penghasilan imej 2D menggunakan media kering.
Resis	Proses menghasilkan karya melalui kaedah penolakan warna air terhadap bahan berasaskan minyak.
Stabail	Arca yang dibina di atas tapak tetap dan boleh bergerak.

**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. | Mohamed Adillas bin Ahmad Fesol  | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. | Ruszidah binti Limat             | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. | Latifah binti Ideris             | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 6. | Mohd Nor Nizam bin Ramli         | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |

---

**PENGHARGAAN****Penasihat**

Dr. Mohamed bin Abu Bakar	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  
Nur Fadia Binti Mohamed Radzuan  
Mohamad Zaiful bin Zainal Abidin

**Pereka Grafik**

Siti Zulikha Binti Zelkepli

**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>