



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 3



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 3

**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 3.....	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.....	27
Modul Apresiasi Seni Visual.....	33
Projek Seni Visual	35
Glosari.....	38
Panel Penggubal.....	40
Penghargaan.....	41



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 3

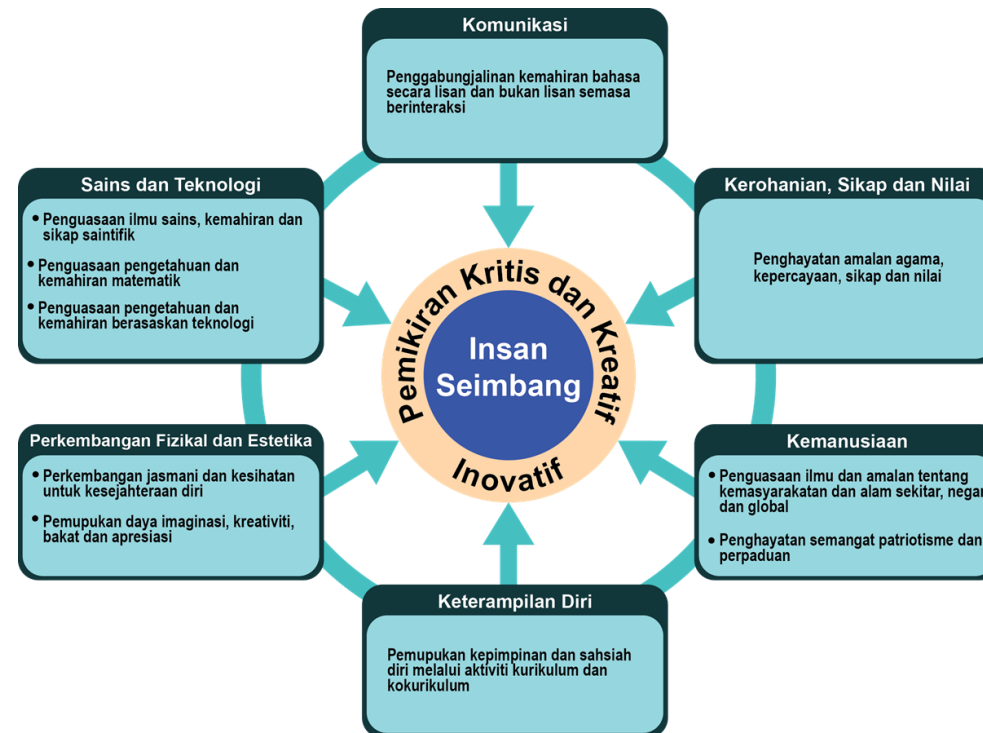
KSSR Pendidikan Seni Visual Tahun 3 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui dan memahami bahasa seni.
2. Mengaplikasi bahasa seni visual dalam pengkaryaan.
3. Mengaplikasi kemahiran asas dalam pengkaryaan.
4. Mengamalkan budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual.
5. Meningkatkan daya kordinasi yang baik semasa pengkaryaan seni visual.
6. Membudayakan penghasilan karya seni visual secara teratur, cermat dan selamat.
11. Menghasilkan karya seni visual yang kreatif dan inovatif.
12. Menghasilkan kraf mudah yang beridentitikan budaya kebangsaan.
13. Menggunakan sumber keindahan alam ciptaan Tuhan dalam pengkaryaan.
14. Membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan.
15. Membuat pameran seni visual berskala kecil.
16. 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. 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

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 tekak 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

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Bahasa Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal pasti dan menghubungkan penggunaan garisan, ruang, kepelbagaian serta ritma dan pergerakan melalui karya lukisan dalam Bidang Menggambar.</p> <p>1.1.2 Mengenal pasti dan menyatakan penggunaan bentuk, ruang, imbangan dan kesatuan melalui karya montaj dalam Bidang Menggambar.</p> <p>1.1.3 Menghuraikan dan menghubungkaitkan penggunaan jalinan, warna, kontra dan kepelbagaian melalui karya kolaj dalam Bidang Menggambar.</p> <p>1.1.4 Mengecam dan menjelaskan penggunaan garisan, rupa, kepelbagaian serta harmoni melalui karya gurisan dalam Bidang Menggambar.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bersoal jawab tentang bahasa seni visual pada tapak tangan sendiri. • Membuat penelitian tentang bahasa seni visual pada sekeliling. • Menyenaraikan bahasa seni visual daripada pemerhatian. <p>Contoh:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Unsur seni garisan pada tapak tangan sendiri. b) Unsur seni garisan pada alam sekitar seperti daun, ranting kayu, dan batu-batan. c) Unsur seni garisan dengan menghubungkaitkan disiplin ilmu lain melalui penulisan abjad.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.5 Mengenal pasti dan mengelaskan penggunaan rupa, jalinan, kontra dan kepelbagaian melalui karya capan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan.</p> <p>1.1.6 Menyatakan dan menjelaskan penggunaan jalinan, warna, harmoni dan kontra melalui karya renjisan dan percikan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan.</p> <p>1.1.7 Menghuraikan dan membezakan penggunaan bentuk, warna, kepelbagaian serta ritma dan pergerakan melalui karya mobail dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan.</p> <p>1.1.8 Menunjukkan dan menjelaskan penggunaan bentuk, jalinan, imbangan dan penegasan melalui karya boneka dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pencarian objek di persekitaran yang mempunyai perkaitan dengan bahasa seni visual. • Sumbang saran berkaitan bahasa seni visual berdasarkan objek yang dipilih.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.9 Menyenaraikan dan menghubungkan penggunaan garisan, jalinan, kontra dan harmoni melalui karya anyaman dalam Mengenal Kraf Tradisional.</p> <p>1.1.10 Mengecam dan menjelaskan penggunaan jalinan, bentuk,imbangan dan kepelbagaian melalui karya alat pertahanan diri dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional.</p>	<p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Seni Visual <ul style="list-style-type: none"> a) unsur seni <ul style="list-style-type: none"> – garisan – rupa – bentuk – warna – jalinan – ruang b) prinsip rekaan <ul style="list-style-type: none"> – imbangan – ritma dan pergerakan – kesatuan – kontra – penegasan – harmoni – kepelbagaian

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 penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Menggambar menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teknik garisan silang pangkah dalam penghasilan karya lukisan. (ii) teknik guntingan dan tampalan dalam penghasilan karya montaj. (iii) teknik tampalan dalam penghasilan karya kolaj. (iv) teknik gurisan dalam penghasilan karya gurisan. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Menggambar melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan lukisan, montaj, kolaj dan gurisan dengan: <ul style="list-style-type: none"> a) mengimajinasi sesuatu objek mengikut bentuk, ruang dan komposisi yang sebenar. b) memilih dan memanipulasi media untuk menghasilkan gubahan seni. c) mengolah, mengubah suai dan menggunakan media dan teknik dalam menghasilkan karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan bahan semasa aktiviti berkarya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Membuat Corak dan Rekaan menggunakan:</p> <p>(i) teknik capan dalam merancang penghasilan reka corak bagi rekaan produk berfungsi.</p> <p>(ii) teknik renjisan dan percikan dalam merancang penghasilan reka corak bagi rekaan produk berfungsi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan capan serta renjisan dan percikan dengan: <ul style="list-style-type: none"> a) menghasilkan corak menggunakan motif bentuk geometri, bentuk alam semula jadi, bentuk tulisan dan bentuk angka dan huruf. b) memilih dan memanipulasi media untuk menghasilkan gubahan seni. c) menyusun motif mengikut grid untuk menghasilkan corak. d) merancang produk berfungsi seperti tabung syiling, bingkai gambar dan topeng. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan bahan semasa aktiviti berkarya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Membentuk dan Membuat Binaan menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teknik ikatan dan teknik asemblaj dalam merancang karya mobail. (ii) teknik potongan dan teknik asemblaj dalam merancang karya boneka. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan mobail dan boneka dengan: <ul style="list-style-type: none"> a) mengetahui konsep, struktur danimbangan dalam karya. b) lakaran awal idea karya yang akan dihasilkan. c) memilih media yang sesuai untuk digunakan bagi menghasilkan sesuatu karya. d) kemahiran mengikat, memotong dan mencantum. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan bahan semasa aktiviti berkarya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.4 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Mengenal Kraf Tradisional menggunakan:</p> <p>(i) teknik anyaman dalam merancang penghasilan produk berfungsi.</p> <p>(ii) teknik binaan dalam penghasilan model alat pertahanan diri.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan anyaman dan model alat pertahanan diri dengan: <ul style="list-style-type: none"> a) mengetahui media, teknik dan proses. b) mengenali kelarai anyaman dan motif tradisional alat pertahanan diri. c) memilih media gantian yang sesuai bagi menghasilkan sesuatu gubahan. d) menggunakan media gantian dengan menekankan konsep dan motif tradisional dalam menghasilkan karya. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan bahan semasa aktiviti berkarya.

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 dalam aktiviti penerokaan.
4	Menganalisis karya seni menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni dalam aktiviti penerokaan.
5	Menentukan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses yang sesuai dalam aktiviti penerokaan.
6	Menjana idea kreatif dalam 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 kreatif dalam Bidang Menggambar berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Murid menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menentukan tema dan tajuk bagi karya bidang menggambar yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media, proses dan teknik yang sesuai dalam menghasilkan karya bidang menggambar. • melaksana proses penghasilan karya melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) penentuan media dan teknik. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan karya. c) pemilihan hal benda. d) pengolahan hal benda. • membuat kemasan pada karya bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti pemat warna (<i>fixative</i>) yang sesuai, meletakkan kertas lutsinar dan membuat bingkai.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.1.2 Menghasilkan corak rekaan kreatif dalam Bidang</p> <p>Membuat Corak dan Rekaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Murid menghasilkan corak rekaan yang kreatif dan inovatif dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menentukan tema dan tajuk bagi corak yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan corak dan rekaan. • pelaksanaan proses penghasilan corak melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) penentuan media dan teknik. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan karya. c) pemilihan motif. d) pengolahan motif. e) penentuan susunan reka corak seperti batu bata, cerminan dan orgee. • membuat kemasan pada hasil karya mengikut kesesuaian seperti menyembur pemat warna (<i>fixative</i>).

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.1.3 Menghasilkan rekaan produk yang berfungsi secara kreatif dan inovatif dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Murid menghasilkan produk rekaan yang kreatif dan inovatif dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menentukan tema dan tajuk bagi produk rekaan yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui lakaran awal dan mengetahui keperluan produk rekaan dihasilkan. • pelaksanaan proses penghasilan produk rekaan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) memilih idea rekaan terbaik melalui lakaran awal. b) mencipta produk rekaan yang kreatif dan inovatif. c) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan produk rekaan. d) menguji dan menilai keselamatan produk yang dihasilkan. • membuat kemasan pada produk bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti membuat tapak produk dan meletakkan produk dalam bekas lutsinar.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.1.4 Menghasilkan karya kreatif dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Murid menghasilkan produk rekaan yang kreatif dan inovatif dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • memilih tema dan tajuk serta membuat lakaran awal rekaan yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media, proses dan teknik yang sesuai dalam menghasilkan produk rekaan. • mengetahui tujuan rekaan dihasilkan dan sasaran penggunaannya: <ul style="list-style-type: none"> a) orang dewasa atau kanak-kanak b) lelaki atau perempuan. c) jumlah penggunaannya. • pelaksanaan proses penghasilan produk rekaan melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) memilih idea rekaan terbaik melalui lakaran awal. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan produk rekaan. c) mencipta rekaan yang kreatif dan inovatif. d) menguji dan menilai keselamatan produk yang dihasilkan. • membuat kemasan pada produk rekaan bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti syelek, cat alas dan varnis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.1.5 Menghasilkan kraf kreatif dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Murid menghasilkan kraf yang kreatif dan inovatif dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menentukan tema dan tajuk bagi kraf yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media, teknik dan proses penghasilan secara tradisional atau gantian seperti: <ul style="list-style-type: none"> a) bahan semula jadi dalam menghasilkan kraf. b) bahan gantian sebagai imitasi/ peniruan dalam menghasilkan kraf. • pelaksanaan proses penghasilan kraf melalui: <ul style="list-style-type: none"> a) pemilihan media dan teknik yang sesuai. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan kraf. c) penekanan pada corak dan motif tradisional serta identiti budaya Malaysia. • membuat kemasan pada kraf bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti syelek, varnis, minyak kayu dan kertas lutsinar

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.
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	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan.</p> <p>4.1.2 Membuat ulasan karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses serta menghubungkan seni dengan diri sendiri, alam sekitar dan disiplin ilmu yang lain.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membimbing murid dalam membuat apresiasi • Murid membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan dengan bimbingan guru dengan: <ul style="list-style-type: none"> a) mempamerkan karya yang dihasilkan. b) menceritakan karya sendiri secara lisan. c) menceritakan penggunaan bahasa seni visual dalam pengkaryaan. d) menceritakan penggunaan teknik dan proses penghasilan karya. e) menceritakan kegunaan karya dalam persembahan. f) mengaitkan tokoh/ pandai tukang/ adi guru dengan karya yang dihasilkan.

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 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, alam sekitar dan disiplin ilmu yang lain.

5.0 PROJEK SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
5.1 Persembahan hasil karya	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Merancang persediaan pameran seni visual dalam kumpulan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) menentukan lokasi pameran. (ii) mengumpul dan memilih karya. (iii) membuat kapsyen. (iv) melabel kapsyen. (v) menyusun atur karya. <p>3.3.2 Menjalankan proses persediaan pameran seni visual berdasarkan perancangan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sebelum pameran seni diadakan guru dan murid merancang dengan membincangkan secara berkumpulan: <ul style="list-style-type: none"> a) lokasi pameran b) karya untuk dipamerkan c) kapsyen d) susun atur karya • Murid menjalankan proses pameran seni yang telah dirancang dengan: <ul style="list-style-type: none"> a) menentukan lokasi pameran yang sesuai. b) mengumpul dan memilih karya yang terbaik untuk dipamerkan. c) membuat kapsyen dan melabelkan karya yang akan dipamerkan. d) menyusun atur karya bagi pameran seni mengikut perancangan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.3 Menceritakan karya sendiri dan memberi pandangan karya rakan semasa pameran.</p> <p>3.3.4 Memastikan karya dan alat pameran selamat dan terpelihara semasa pameran dijalankan.</p> <p>3.3.5 Menyusun bahan dan alatan pameran seni serta memastikan ruang pameran bersih selepas pameran dilaksanakan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semasa pameran seni berlangsung murid: <ul style="list-style-type: none"> a) bercerita tentang karya sendiri b) memberi pandangan tentang karya rakan. c) memastikan karya dan alatan selamat dan terpelihara. • Selepas pameran seni dijalankan murid: <ul style="list-style-type: none"> a) menyimpan bahan dan alatan ditempat penyimpanan setelah selesai pameran. b) membersihkan ruang pameran. <p>Nota: Pameran seni visual berskala kecil.</p>

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.

GLOSARI SENI VISUAL

PERKATAAN	PENERANGAN
Alat Pertahanan Diri	Alat pertahanan diri ialah senjata yang digunakan untuk mempertahankan diri sendiri daripada serangan musuh, binatang liar dan sebagainya seperti keris, pisau dan perisai,
Alatan	Alat yang digunakan untuk membantu menghasilkan sesebuah karya. Kebiasaannya alat yang digunakan 'tidak luak'.
Anyaman	Proses menyilang bilah-bilah, helaian-helaian secara atas bawah berselang-seli untuk menimbulkan corak atau bentuk yang dikehendaki dengan menggunakan bahan yang sesuai.
Bahan	Bahan digunakan untuk menghasilkan sesebuah karya dan ianya ada pada hasil akhir karya.
Bahasa Seni Visual	Unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan.
Boneka	<i>Objek yang dibina menyerupai manusia atau haiwan yang digunakan sebagai alat permainan dan persembahan.</i>
Capan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan bahan berjalinan sebagai alat mengecap.
Gurisan	Merupakan karya yang dihasilkan menggunakan sesuatu objek atau alat yang tajam untuk menggruris keluar sesuatu bahan yang lembut di sesuatu permukaan.
Kemasan	Pemeliharaan, melindungi dan peragaan menggunakan sesuatu bahan supaya karya / produk kelihatan rapi.

PERKATAAN	PENERANGAN
Kolaj	Menghasilkan karya teknik tampalan media secara bertindih.
Lukisan	Penghasilan imej 2D menggunakan media kering.
Mobail	Arca yang digantung dan boleh bergerak
Montaj	Proses memotong dan menampal gambar mengikut komposisi secara tindanan untuk menghasilkan karya mengikut tema.
Renjisan dan Percikan	Renjisan dan percikan adalah cara menghasilkan corak dengan merenjis atau memercikkan warna pada permukaan dengan menggunakan alat-alat.

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. | Rusidah 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>