



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS (KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN)**

Pendidikan Seni Visual (Suaian)

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
Tahun 3**



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS (KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN)**

Pendidikan Seni Visual (Suaian)

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 (Suaian) Sekolah Rendah.....	2
Objektif Pendidikan Seni Visual (Suaian) Tahun 3.....	3
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah.....	4
Fokus	5
Projek Seni Visual.....	6
Kemahiran Abad Ke-21.....	7
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	8
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	9
Elemen Merentas Kurikulum.....	13
Rancangan Pendidikan Individu.....	17
Pentaksiran Bilik Darjah.....	18
Tahap Penguasaan Umum.....	19
Tahap Penguasaan Keseluruhan.....	20
Penyataan Tahap Penguasaan Umum Pendidikan Seni Visual (Suaian).....	20
Organisasi Kandungan.....	21
Pelaksanaan KSSRPK Pendidikan Seni Visual (Suaian).....	22

1.0 Modul Bahasa Seni.....	23
2.0 Modul Kemahiran Seni.....	26
3.0 Modul Kreativiti dan Inovasi Seni.....	31
4.0 Apresiasi Seni.....	31
5.0 Projek Seni Visual.....	39
Glosari.....	42
Panel Penggubal Pendidikan Kesenian.....	43
Panel Penggubal Pendidikan Khas.....	44
Penghargaan.....	45



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;
Memelihara satu cara hidup demokratik;
Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;
Menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan atas prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA
KELUHURAN PERLEMBAGAAN
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997

[PU(A)531/97.]

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah 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
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Khas (KSSRPK) digubal selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan seperti yang dihasratkan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 berlandaskan prinsip-prinsip pendekatan bersepadu, perkembangan individu secara menyeluruh, peluang pendidikan dan kualiti pendidikan yang sama untuk semua murid termasuk MBK dari pelbagai kategori iaitu Ketidakupayaan Pendengaran, Ketidakupayaan Penglihatan, Masalah Pembelajaran, Ketidakupayaan Fizikal, Ketidakupayaan Pertuturan dan Ketidakupayaan Pelbagai mempunyai ruang dan peluang yang sama untuk mengikuti KSSRPK (Peraturan Pendidikan Khas 2013).

Bagi memenuhi keperluan individu, pengajaran dan pembelajaran di Sekolah dan Program Pendidikan Khas Integrasi Ketidakupayaan Penglihatan dibentuk secara fleksibel selaras dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013, 8.(1)(c) yang menyatakan bahawa seseorang guru boleh membuat pengubahsuaian kepada kaedah atau teknik pengajaran dan pembelajaran, masa yang diperuntukkan bagi setiap aktiviti, susunan aktiviti dan bahan bantu mengajar. Pengubahsuaian yang dibuat hendaklah mengikut Kurikulum Pendidikan Khas.

KSSRPK (Ketidakupayaan Penglihatan) dibina supaya pembelajaran yang diperoleh di bilik darjah dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Kurikulum ini juga menyediakan pendidikan berkualiti untuk MBK Ketidakupayaan Penglihatan supaya mereka menjadi insan yang seimbang, berdikari dan berupaya menjalani kehidupan dengan lebih bermakna. Fleksibiliti dalam melaksanakan KSSRPK (Ketidakupayaan Penglihatan) memberi ruang kepada guru merangka aktiviti untuk meningkatkan kemahiran berfikir, penggunaan teknologi dan penerapan nilai dalam memastikan pembangunan MBK secara holistik.

Mata pelajaran KSSRPK (Ketidakupayaan Penglihatan) adalah selaras dengan mata pelajaran KSSR aliran perdana. Namun bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual (Suaian), kurikulum mata pelajaran ini disesuaikan mengikut keupayaan MBK Ketidakupayaan Penglihatan. Pendidikan Seni Visual (Suaian) memberikan pengalaman yang unik kepada MBK untuk mengeksplorasi potensi diri, membina kemahiran generik dan sosial bagi melahirkan insan yang kreatif dan inovatif. Selain itu, MBK juga akan bergiat aktif dalam pengkaryaan seni serta berkeyakinan apabila membuat persembahan. Pengalaman pembelajaran mata pelajaran ini dapat meningkatkan kemahiran motor halus, kreativiti dan memberi

pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara simbol dan ruang. Kemahiran ini penting untuk memudahkan MBK Ketidakupayaan Penglihatan belajar untuk menggunakan grafik taktil dengan efektif kelak. Kesemua pengalaman ini merupakan suatu pembudayaan kepada MBK untuk menuju ke arah pembentukan insan yang berliterasi seni untuk menghadapi cabaran abad ke-21.

MATLAMAT

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Pendidikan Seni Visual (Suaian) bermatlamat untuk meningkatkan kemahiran kognitif dan motor halus MBK melalui pengetahuan 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 (SUAIAN) SEKOLAH RENDAH

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Pendidikan Seni Visual (Suaian) bertujuan untuk membolehkan MBK mencapai objektif seperti berikut:

1. Mengetahui bahan-bahan yang digunakan dalam aktiviti seni visual
2. Mengaplikasi konsep penggunaan bahan melalui penerokaan ciri dan tekstur.
3. Mengaplikasi kemahiran motor halus untuk meningkatkan sensitiviti sentuhan, dan menggalakkan diskriminasi taktil.
4. Mengaplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni menerusi aktiviti seni visual.
5. Menghasilkan karya seni visual secara kreatif dan inovasi dengan menggunakan pelbagai sumber dan teknologi.
6. Mengapresiasi nilai estetik dari pelbagai karya seni visual.
7. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran kesenian dalam menjayakan pameran seni visual.
8. Mengamalkan nilai murni menerusi aktiviti seni visual.

OBJEKTIF PENDIDIKAN SENI VISUAL (SUAIAN) TAHUN 3

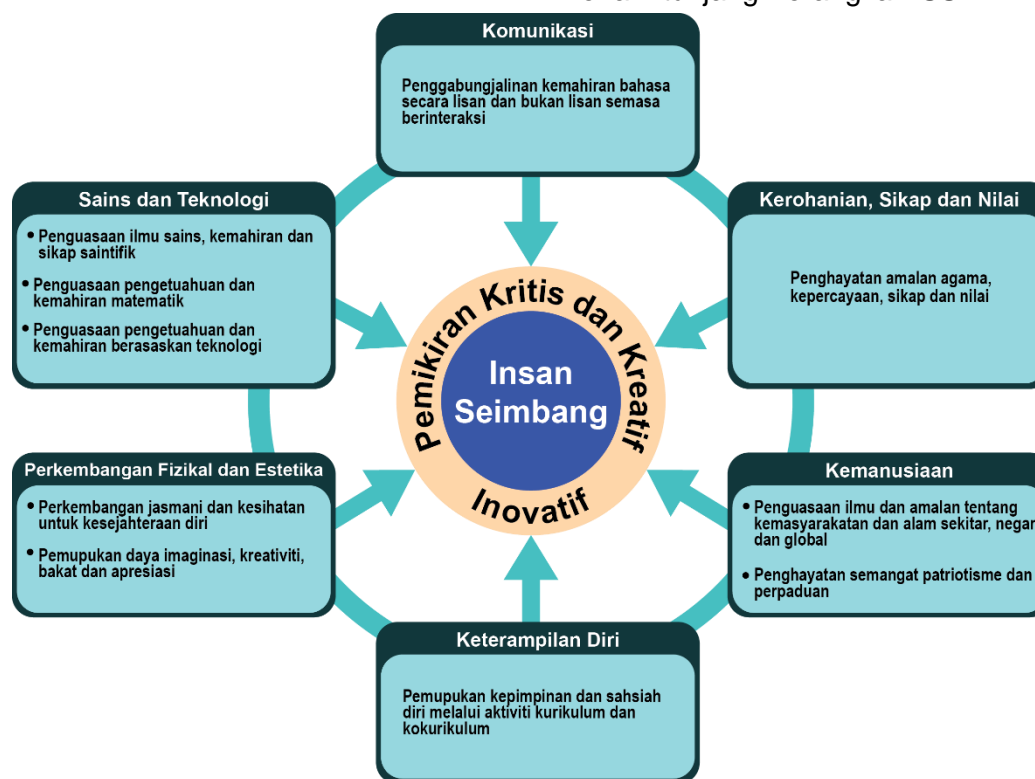
KSSR Pendidikan Seni Visual (Suaian) Tahun 3 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui bahan-bahan yang digunakan.
2. Mengaplikasi konsep penggunaan bahan melalui ciri dan tekstur (tebal, nipis, keras, lembut, kasar, licin, dan lain-lain).
3. Mengaplikasi kemahiran motor halus.
4. Mengetahui dan memahami bahasa seni.
5. Mengaplikasi bahasa seni visual dalam pengkaryaan.
6. Mengaplikasi kemahiran asas dalam pengkaryaan.
7. Mengamalkan budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual.
8. Meningkatkan daya kordinasi yang baik semasa pengkaryaan seni visual.
9. Membudayakan penghasilan karya seni visual secara teratur, cermat dan selamat.
10. Menghasilkan karya seni visual yang kreatif dan inovatif.
11. Menghasilkan kraf mudah yang beridentitikan budaya kebangsaan.
12. Menggunakan sumber keindahan alam ciptaan Tuhan dalam pengkaryaan.
13. Membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan.
14. Membuat pameran seni visual berskala kecil.
15. Mengamal nilai-nilai murni dalam aktiviti seni visual.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

KSSR dibina berasaskan enam tunjang, iaitu Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika; serta Sains dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.

Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. Kurikulum Pendidikan Seni Visual (Suaian) digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSR.



Rajah 1: Kerangka KSSR

FOKUS

Kurikulum Pendidikan Seni Visual (Suaian) memberi fokus kepada pengalaman pembelajaran, pembinaan pemahaman konsep dan meningkatkan kemahiran kognitif dan motor halus MBK menerusi aktiviti pengkaryaan, persembahan 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

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

Modul Kemahiran Seni

Murid mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni dalam aktiviti amali seperti membuat binaan dan memainkan alat muzik. Murid didedahkan dengan pelbagai media, teknik, proses, elemen dan sumber untuk membina kemahiran seni.

Modul Kreativiti dan Inovasi

Murid mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran untuk menjana serta menzahirkan idea kreatif dalam menghasilkan karya seni yang inovatif. Murid akan menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari pembelajaran bahasa seni dan kemahiran seni untuk berkarya. Hasil karya murid boleh dipersembahkan mengikut kreativiti semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran.

Modul Apresiasi Seni

Murid menghayati dan menghargai nilai estetik karya sendiri, rakan, tempatan dan luar negara melalui aktiviti 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 MBK 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 gabungan aktiviti yang dirancang berdasarkan sesuatu tema yang relevan dengan pengalaman MBK dan dijalankan secara berkumpulan. Pembentukan setiap kumpulan MBK ini hendaklah terdiri dari yang rabun dan yang mempunyai sisa penglihatan yang sangat terhad atau tiada sisa penglihatan. Berlandaskan tema yang telah dipersetujui, MBK akan menjayakan projek seni visual. MBK 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 hanya akan dijalankan sebanyak sekali sahaja dalam setahun.

Projek Seni Visual dijalankan diujung penggal kedua. Contoh pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) Pendidikan Seni Visual (Suaian) adalah seperti di jadual 1. Walau bagaimanapun, guru boleh merancang aktiviti PdP mengikut kesesuaian dan keperluan MBK berdasarkan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013, 8.(1)(c).

Jadual 1: Cadangan Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual (Suaian)

TEMA: SENI DISEKELILING KU (Contoh)	
Minggu	Aktiviti
Minggu 01 hingga 27	Pengajaran dan Pembelajaran Seni Visual
Minggu 28 hingga 31	Perancangan Pameran Seni
Minggu 32	Projek Kesenian: Pameran dan Persembahan Seni

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 dalam Jadual 2 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan SK dan SP dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual (Suaian) 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 baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika/ undang-undang berkaitan maklumat yang 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

KBAT dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam PdP 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 hubungan 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 serta strategi berfikir.

Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

Kemahiran berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman.

Kemahiran menaakul adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

Strategi berfikir merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang dirancang perlu memberi penekanan kepada PdP berpusatkan murid. Murid dilibatkan secara aktif dalam PdP yang menyepadukan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan penerapan sikap dan nilai murni. Dalam melaksanakan PdP, guru perlu menyusun atur kemahiran yang hendak diajar, memberi latihan yang konsisten dan menilai tahap pencapaian murid melalui proses analisis tugas dengan mengambil langkah-langkah berikut:

- Mengenal pasti tahap keupayaan murid.
- Merancang aktiviti PdP yang sesuai mengikut tahap keupayaan murid.
- Menghuraikan secara ringkas aktiviti yang dipilih.
- Menyedia Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB) yang sesuai dengan tahap keupayaan murid.
- Mencerakinkan aktiviti kepada langkah-langkah yang lebih kecil.
- Membuat pemerhatian dan penilaian terhadap pencapaian murid.
- Membuat penambahbaikan yang sesuai

Bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar, guru boleh mempelbagaikan pendekatan pengajaran seperti pembelajaran berasaskan inkuiri, konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, pembelajaran masteri, analisis tugas, belajar melalui bermain, pengajaran bertema, pembelajaran pengalaman, pendekatan kolaborasi dan multi sensori.

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan pendekatan yang mementingkan pembelajaran melalui pengalaman. Inkuiri secara am bermaksud mencari maklumat, menyoal dan menyiasat tentang sesuatu fenomena yang berlaku. Pembelajaran secara inkuiri berlaku apabila konsep dan prinsip utama dikaji dan ditemui oleh murid sendiri.

Dalam strategi PdP inkuiri, murid menyoal dan mengemukakan pendapat berlandaskan hasil pemerolehan. Guru boleh bertindak sebagai fasilitator dengan mengemukakan soalan bagi memandu murid ke arah inkuiri. Perbincangan boleh dijalankan sebelum, semasa dan selepas menjalankan aktiviti.

Konstruktivisme

Konstruktivisme membolehkan murid belajar sesuatu dengan cara membina sendiri pemahaman yang bermakna kepada diri mereka. Antara unsur penting dalam konstruktivisme adalah:

- Guru mengambil kira pengetahuan sedia ada murid.
- Pembelajaran adalah hasil usaha murid sendiri.
- Pembelajaran berlaku apabila murid menghubungkan idea asal dengan idea baharu bagi menstruktur semula idea mereka.
- Murid berpeluang bekerjasama, berkongsi idea dan pengalaman serta membuat refleksi.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan harian murid. Dalam melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual, perkaitan antara ilmu yang diajar dengan kehidupan harian dieksplisitkan. Murid tidak hanya belajar secara teori semata-mata, bahkan dapat menghayati kerelevanan ilmu yang dipelajari dengan kehidupan harian.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) merupakan proses PdP yang berasaskan inkuiri. Strategi ini memerlukan murid untuk memberi tumpuan kepada persoalan atau masalah yang kompleks, menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyiasatan secara bekerjasama dalam suatu tempoh waktu. Projek yang dijalankan adalah untuk menyiasat topik atau isu yang dihadapi murid dalam persekitaran sebenar. Semasa menjalankan proses penyiasatan ini, murid dapat mempelajari kandungan, maklumat dan fakta-fakta yang diperlukan untuk membuat kesimpulan tentang persoalan atau masalah yang ditimbulkan. Melalui PBP murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri.

Belajar Melalui Bermain

Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) ditekankan dalam proses PdP bagi murid khususnya MBK kerana pendekatan ini berupaya menarik minat dan menimbulkan keseronokan ketika belajar. BMB menggalakan MBK melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor, serta kemahiran mengendalikan emosi.

Ciri-ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) adalah seperti berikut:

- Aktiviti yang menyeronokkan.
- Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
- Permainan bebas dan terancang.
- Keanjalan masa.
- Percubaan idea sendiri.
- Peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian.

Pendekatan Bertema

Pendekatan Bertema (PB) digunakan dalam proses PdP murid. Pemilihan topik atau tema mestilah bersesuaian dengan persekitaran murid. Pendekatan PB melibatkan:

- Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajaran.
- Pemilihan tajuk tema berasaskan kesesuaian tahap murid, situasi tertentu atau peristiwa semasa.
- Saling berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baru yang diperoleh secara tersusun dan sistematik.
- Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran
- Pemeringkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema perlu mengambil kira:

- Peluang untuk mengaplikasi kemahiran kepada murid-murid seperti kemahiran asas mendengar, membaca, menulis, mengira, penggunaan komputer dan lain-lain.
- Kemahiran yang diperoleh daripada tema yang diajar dapat membantu murid mendapat kemahiran penyelesaian masalah.
- Sumber yang mudah didapati.
- Mengikut musim atau peristiwa untuk memberi kesedaran dan pengukuhan serta meningkatkan pengetahuan murid.

Pembelajaran Pengalamian

Pendekatan Pembelajaran Pengalamian merupakan satu kaedah di mana MBK diberi peluang melalui situasi sebenar semasa aktiviti PdP dijalankan. Pendekatan ini membantu murid meningkatkan keupayaan sendiri mereka. Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Menyediakan sumber untuk proses pembelajaran.
- Melakukan simulasi untuk proses pembelajaran.
- Memberi fokus yang sama bagi komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.

- Menyediakan satu persekitaran bagi membolehkan guru dan murid berkongsi perasaan dan pemikiran secara bebas.
- Menempatkan murid dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
- Memberi bantuan, bimbingan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang baharu dalam kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

1. Memperoleh pengalaman sebenar.
2. Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal.
3. Bersosialisasi dan berkomunikasi.
4. Melaksanakan aktiviti yang menggembirakan.
5. Meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran.
6. Melakukan aktiviti bebas dan aktiviti terancang.

Antara aktiviti di luar bilik darjah termasuk lawatan, perkhemahan/kursus motivasi, perkelahan, aktiviti berkuda, berenang dan aktiviti menjual beli.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa PdP bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.
- Pengetahuan dan kesedaran terhadap kepentingan alam sekitar dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam.

3. Nilai Murni

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

4. Sains Dan Teknologi

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

(iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

5. Patriotisme

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

6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, membaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad 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 PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdPc memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdPc 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.

11. Kemahiran Transisi

Pelaksanaan KSSRPK perlu menyepadukan modul transisi bagi meningkatkan kesediaan MBK untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam perkembangan fizikal, corak kehidupan harian, membina hubungan dengan ahli keluarga, rakan sebaya, guru dan komuniti baru apabila mereka mengalami peralihan. Sepanjang sesi persekolahan, MBK akan mengalami peralihan atau transisi dari peringkat prasekolah ke sekolah rendah dan seterusnya ke sekolah menengah termasuk peralihan apabila mereka naik darjah dan tingkatan.

Proses transisi di sepanjang persekolahan memerlukan MBK melalui perubahan lokasi (sekolah & kelas), mendapat rakan dan guru baru serta perubahan kurikulum dan perubahan

pemikiran dan fizikal. Perubahan ini memberi tekanan kepada MBK untuk menyesuaikan diri mereka agar mereka lebih bersedia untuk belajar di dalam bilik darjah.

Kandungan modul transisi pada peringkat sekolah rendah ini mengandungi 4 komponen iaitu:

i) Kemahiran Adaptasi Persekitaran.

Guru membantu MBK untuk memahami dan mematuhi perkara seperti berikut:

- Peraturan dalam bilik darjah dan sekolah
- Jadual
- Rutin Harian
- Keperluan mengikut giliran
- Keperluan mengikut dan mematuhi arahan

ii) Kemahiran Ketrampilan Sosial

Guru membantu MBK untuk memahami dan menguasai kemahiran berikut:

- Memenuhi tanggungjawab sebagai anak, murid dan rakan sebaya.
- Menanam tingkah laku sosial yang positif di mana MBK boleh membezakan batasan hubungan dalam masyarakat.

- Mengawal emosi dan tingkah laku khususnya apabila mereka menghadapi perasaan takut, sedih, gelisah dan sebagainya.

iii) Kemahiran Pra-akademik

Guru membantu MBK dengan kemahiran membaca dan kemahiran asas literasi dengan memahami objektif pembelajaran dalam arahan yang dipecahkan kepada langkah yang lebih kecil (*small steps*).

iv) Kemahiran Membina Hubungan dan Komunikasi

Guru membantu MBK melalui proses transisi dengan sokongan ahli keluarga melalui proses berikut:

- Memahami latar belakang dan keperluan individu MBK dari segi minat, aktiviti kegemaran, sifat individu mereka dan amalan di rumah.
- Mendapatkan sokongan ibu bapa dan ahli keluarga serta staff sekolah dalam memahami rutin MBK di sekolah dan di rumah.

- Penyediaan akomodasi dan penyesuaian dalam aspek persekitaran, jadual waktu dan aktiviti rutin harian.
- Berkomunikasi dengan ahli keluarga dan warga sekolah.

Faktor hubungan dan interaksi di antara MBK, ahli keluarga dan guru akan mempengaruhi bagaimana MBK belajar dan tahap pencapaian MBK (sosial dan akademik) dalam melalui prose transisi. Menurut pelbagai kajian peringkat antarabangsa, ciri amalan transisi yang berkesan adalah aktiviti yang dapat membantu MBK membina karektor / sifat berikut:

- MBK merasakan mereka sesuai dan suka berada di sekolah (sense of belonging).
- MBK memahami dan menghargai budaya di sekolah.
- MBK menghormati dan bergaul dengan rakan, guru dan staf sekolah.
- MBK melibatkan diri secara aktif dalam kelas (engagement in learning).
- MBK mengetahui identity dan peranan mereka sebagai murid.
- Ekpektasi positif dari guru.
- MBK secara berterusan membina sifat yang positif di sekolah dan rumah.

RANCANGAN PENDIDIKAN INDIVIDU

Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013 telah menjelaskan bahawa Rancangan Pendidikan Individu (RPI) adalah rekod yang melaporkan butiran rancangan pendidikan berasaskan kepada potensi individu MBK. Guru perlu mengenal pasti keupayaan dan kelemahan murid melalui ujian diagnostik secara pemerhatian, lisan dan penulisan. Matlamat RPI adalah untuk meminimalkan halangan belajar dan memaksimumkan potensi diri bagi meningkatkan kesediaan MBK untuk belajar.

Kerjasama dan kolaboratif antara ibu bapa, kumpulan pakar, agensi kerajaan, pusat latihan kemahiran dan agensi bukan kerajaan (NGO) amat penting dalam menentukan aktiviti intervensi, rehabilitasi dan program transisi yang sesuai dengan ketidakupayaan murid. Aktiviti intervensi dan rehabilitasi seperti latihan pertuturan, kawalan emosi dan tingkah laku boleh membantu murid meningkatkan tumpuan, minat dan perhatian kepada PdP di dalam bilik darjah. Program transisi pula dapat membantu MBK mengadaptasi dan menyesuaikan diri dengan keluarga, persekitaran, komuniti, tempat latihan dan tempat kerja untuk advokasi diri dan sokongan psikologi. Justeru, gabungan aktiviti intervensi, rehabilitasi dan program transisi akan dapat membantu guru membina RPI dengan lebih berkesan.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran bilik darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilaporkan 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 melaporkan 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.

PBD juga perlu mengambil kira kemajuan MBK berdasarkan pelaksanaan intervensi yang dirancang menggunakan RPI. RPI merupakan dokumen yang menjelaskan tahap lima domain perkembangan murid: kognitif, komunikasi, sosio-emosi, tingkah laku, motor kasar dan motor halus. Peningkatan kesediaan MBK untuk belajar boleh dikenal pasti dan direkodkan dalam RPI yang mana akan membantu guru menentukan strategi dan kaedah PdP bersesuaian dengan potensi individu murid.

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.

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.

Jadual 4: Pernyataan 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

TAHAP PENGUASAAN KESELURUHAN

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi setiap mata pelajaran perlu ditentukan pada setiap akhir tahun. Tahap Penguasaan Keseluruhan ini merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan tahap penguasaan keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat.

PERNYATAAN TAHAP PENGUASAAN UMUM KSSR PENDIDIKAN SENI VISUAL (SUAIAN)

Pernyataan tahap penguasaan umum Pendidikan Seni Visual (Suaian) berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk menilai prestasi murid. Pernyataan umum tahap penguasaan Pendidikan Seni Visual (Suaian) digambarkan dalam Jadual 5.

Jadual 5: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Pendidikan Seni Visual (Suaian)

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengetahui pengetahuan asas dan kemahiran asas seni visual serta bahan-bahan yang digunakan.
2	Memahami pengetahuan asas dan kemahiran asas seni visual.
3	Mengaplikasi pengetahuan, kemahiran kesenian dan kemahiran motor halus dalam aktiviti penerokaan dan amali seni visual serta konsep penggunaan bahan.
4	Menganalisis karya seni 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 MBK dalam aktiviti ini. MBK akan dinilai dari aspek penglibatan, kreativiti dan amalan nilai murni. Keutamaan penilaian dalam projek seni visual untuk MBK ini adalah pengalaman sebenar yang dialami dalam proses menghasilkan suatu produk. 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 persembahan.	Beberapa ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas persembahan.	Setiap ahli memainkan peranan dengan kurang cemerlang sebelum, semasa dan selepas persembahan.
KREATIVITI	Menggunakan imaginasi dan menterjemahkan idea secara kreatif dalam persembahan dengan bimbingan.	Menggunakan imaginasi dan menterjemahkan idea dalam persembahan dengan bimbingan.	Kurang menggunakan imaginasi dan menterjemahkan idea dalam persembahan.

AMALAN NILAI MURNI	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni untuk menjayakan persembahan.	Beberapa ahli mempamerkan amalan nilai murni untuk menjayakan persembahan.	Setiap ahli kurang mempamerkan amalan nilai murni untuk menjayakan persembahan.
--------------------	-------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Pendidikan Seni Visual (Suaian) diorganisasikan berasaskan modul kurikulum dengan peratus pemberatan seperti jadual 7.

Jadual 7: Pemberatan Kandungan Kurikulum Pendidikan Seni Visual

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

Pelaksanaan bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang. Peruntukkan masa minimum bagi mata pelajaran ini ialah 16 jam setahun. Guru boleh menggabungkan jalin kandungan antara bidang

semasa aktiviti PdP. Jadual 8 memberikan tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran, dan Standard Prestasi.

Jadual 8: Organisasi DSKP

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.

motor halus MBK. Bagi MBK yang mempunyai sisa penglihatan yang sangat terhad atau tiada sisa penglihatan, guru disarankan mempelbagaikan aktiviti dalam bidang kraf. Semasa sesi PdP pula guru perlu memberikan bantuan yang relevan seperti penggunaan bahan dengan warna yang sesuai dan kontra, tekstur yang pelbagai serta penerangan langkah-langkah yang jelas sebelum menjalankan aktiviti.

PELAKSANAAN KSSR PENDIDIKAN KHAS (KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN) PENDIDIKAN SENI VISUAL (SUAIAN)

Pelaksanaan mata pelajaran ini ke atas MBK ketidakupayaan Penglihatan bergantung sepenuhnya kepada keupayaan MBK tersebut. Atas faktor keunikan keupayaan dan keperluan pembelajaran MBK ini, guru perlu mempelbagaikan aktiviti dalam PdP untuk membina pemahaman serta meningkatkan kemahiran

1.0 MODUL BAHASA SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Bahasa Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal pasti dan menyatakan penggunaan bentuk, ruang,imbangan dan kesatuan melalui karya montaj dalam Bidang Menggambar.</p> <p>1.1.2 Menghuraikan dan menghubungkan penggunaan jalinan, warna, kontra dan kepelbagaian melalui karya kolaj 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> <p>a) Unsur seni garisan pada tapak tangan sendiri.</p> <p>b) Unsur seni garisan pada alam sekitar seperti daun, ranting kayu, dan batubatan.</p> <p>c) Unsur seni garisan dengan menghubungkan disiplin ilmu lain melalui penulisan abjad.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.3 Mengenal pasti dan mengelaskan penggunaan rupa, jalinan, kontra dan kepelbagaian melalui karya capan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan.</p> <p>1.1.4 Menyatakan dan menjelaskan penggunaan jalinan, warna, harmoni dan kontra melalui karya renjisan dan percikan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan.</p> <p>1.1.5 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>Murid boleh:</p> <p>1.1.6 Menyenaraikan dan menghubungkan penggunaan garisan, jalinan, kontra dan harmoni melalui karya anyaman dalam Mengenal Kraf Tradisional.</p>	<p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Seni Visual <p>a) unsur seni</p> <ul style="list-style-type: none"> - garisan - rupa - bentuk - warna - jalinan - ruang <p>b) prinsip rekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> -imbangan -ritma dan pergerakan -kesatuan -kontra -penegasan -harmon -kepelbagaian

2.0 MODUL KEMAHIRAN SENI

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> <p>(i) teknik guntingan dan tampalan dalam penghasilan karya montaj.</p> <p>(ii) teknik tampalan dalam penghasilan karya kolaj.</p>	<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>Murid boleh:</p> <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 semulajadi, 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>Murid boleh:</p> <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> <p>(i) teknik potongan dan teknik asemblaj dalam merancang karya boneka.</p>	<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>Murid boleh:</p> <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>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 tradisonal 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

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 (fixative) yang sesuai, meletakkan kertas lutsinar dan membuat bingkai.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.2 Menghasilkan corak rekaan kreatif 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 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>Murid boleh:</p> <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>Murid boleh</p> <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 penggunaanya: <ul style="list-style-type: none"> a) orang dewasa atau kanak-kanak b) lelaki atau perempuan. c) jumlah penggunaanya. • 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 bahanseperti syelek, cat alas dan varnis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>Murid boleh:</p> <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	
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: <ol 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	
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>5.1.1 Merancang persediaan pameran seni visual dalam kumpulan dengan:</p> <ol 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>5.1.2 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: <ol 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: <ol 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>5.1.3 Menceritakan karya sendiri dan memberi pandangan karya rakan semasa pameran.</p> <p>5.1.4 Memastikan karya dan alat pameran selamat dan terpelihara semasa pameran dijalankan.</p> <p>5.1.5 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>

ASPEK YANG DINILAI	KRITERIA		
	CEMERLANG	BAIK	MEMUASKAN
PELIBATAN	Semua ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas persembahan.	Beberapa ahli memainkan peranan dengan cemerlang sebelum, semasa dan selepas persembahan.	Setiap ahli memainkan peranan dengan kurang cemerlang sebelum, semasa dan selepas persembahan.
KREATIVITI	Menggunakan imaginasi dan menterjemahkan idea secara kreatif dalam persembahan dengan bimbingan.	Menggunakan imaginasi dan menterjemahkan idea dalam persembahan dengan bimbingan.	Kurang menggunakan imaginasi dan menterjemahkan idea dalam persembahan.
AMALAN NILAI MURNI	Semua ahli mempamerkan amalan nilai murni untuk menjayakan persembahan.	Beberapa ahli mempamerkan amalan nilai murni untuk menjayakan persembahan.	Setiap ahli kurang mempamerkan amalan nilai murni untuk menjayakan persembahan.

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.
Capan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan bahan berjalinan sebagai alat mengecap.
Kemasan	Pemeliharaan, melindungi dan peragaan menggunakan sesuatu bahan supaya karya / produk kelihatan rapi.
Kolaj	Menghasilkan karya teknik tampalan media secara bertindih.
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 PENDIDIKAN KESENIAN

- | | | |
|----|----------------------------------|-------------------------------------|
| 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. | Ruszhidah binti Limat | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. | Latifah binti Ideris | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 6. | Mohd Nor Nizam bin Ramli | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |

PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN KHAS

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| 1. Dr. Kashry bin Ab.Rani | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. Abd Rasid bin Hj. Jali | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 3. Mohd Hafiz bin Baharom | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. Nur Aiman bin Izahar | SK Kuala Kubu Bharu, Selangor |
| 5. Nur Nadia Binti Hassan | SK Kuala Kubu Bharu, Selangor |
| 6. Mohamad Ikhram bin Ishak | SKPK Seremban, Negeri Sembilan |

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Azizi bin Abd. Rahman | IPG Kampus Sultan Abdul Halim, Kedah |
| 2. Kamarul Baharin bin Mohd Radzi | IPG Kampus Ipoh, Perak |

PENGHARGAAN

Penasihat

- | | |
|---------------------------|------------------------------------------------------|
| Dr. Mohamed bin Abu bakar | - Pengarah |
| Mazlan bin Samsudin | - Timbalan Pengarah Kanan Dasar &
Sains Teknologi |

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>