



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

**Tahun 4**





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

## **Tahun 4**

**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 4.....	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 4**

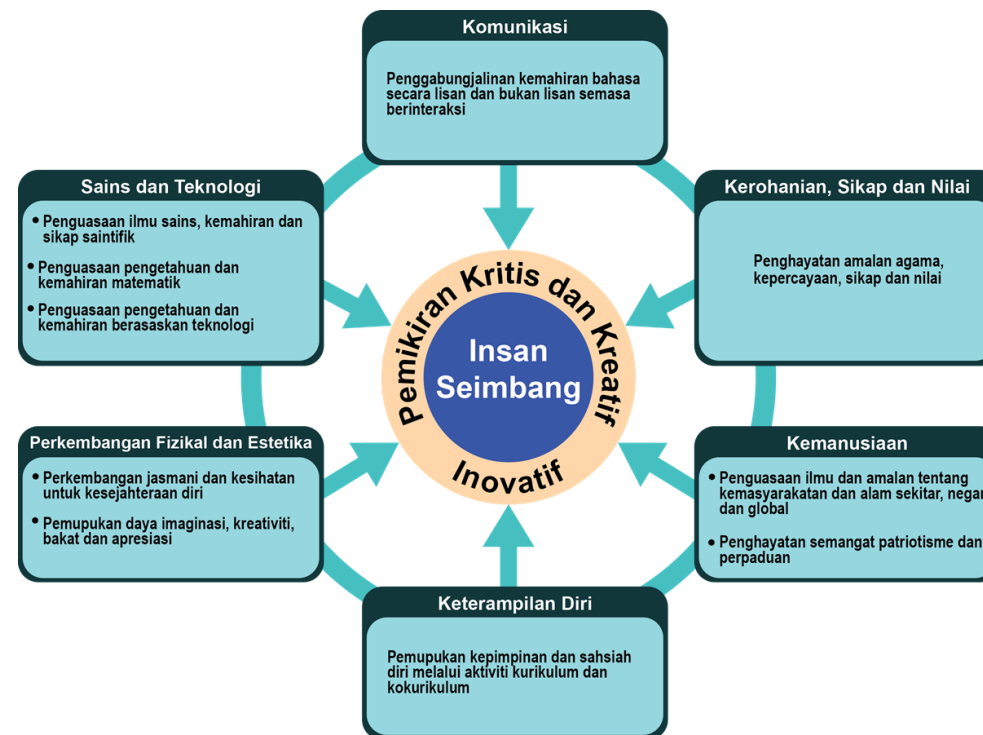
KSSR Pendidikan Seni Visual Tahun 4 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui dan memahami bahasa seni.
2. Mengaplikasikan bahasa seni visual dalam penerokaan dan pengkaryaan.
3. Mengaplikasikan kemahiran asas dalam pengkaryaan.
4. Mengamalkan budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual.
5. Meningkatkan daya koordinasi yang baik semasa pengkaryaan seni visual.
6. Mempraktikan budaya penghasilan karya seni visual secara teratur, cermat dan selamat.
7. Menghasilkan karya seni visual yang kreatif dan inovatif.
8. Menghasilkan kraf mudah yang beridentitikan budaya kebangsaan.
9. Menggunakan sumber keindahan alam ciptaan Tuhan dalam pengkaryaan.
10. Membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan.
11. Mempromosikan dan membuat pameran seni visual berskala kecil.
12. 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

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

## KEMAHIRAN ABAD KE- 21

Satu daripada hasrat KSSR adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti Jadual 2, supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam KSSR Pendidikan Seni Visual juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 2: Profil Murid

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

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Pemikir</b>	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.
<b>Kerja Sepasukan</b>	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
<b>Bersifat Ingin Tahu</b>	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Berprinsip</b>	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
<b>Bermaklumat</b>	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika atau undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
<b>Penyayang/ Prihatin</b>	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
<b>Patriotik</b>	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

## KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 3.

Jadual 3: Tahap Pemikiran Dalam KBAT

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

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

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

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

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

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

---

## STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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

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

### **Pembelajaran Berasaskan Inkuiri**

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

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

### **Pembelajaran Berasaskan Masalah**

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

### **Pendekatan Bertema**

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

### **Pendekatan Antara Disiplin**

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

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

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

### 1. Bahasa

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

### 2. Kelestarian Alam Sekitar

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

### 3. Nilai Murni

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

### 4. Sains dan Teknologi

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

## 5. Patriotisme

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

## 6. Kreativiti dan Inovasi

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

## 7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

## 8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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



**9. Kelestarian Global**

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, Negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam PdP secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk-tajuk seperti Wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

**10. Pendidikan Kewangan**

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.

## PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

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

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

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

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

### Tahap Penguasaan Umum

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

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

Tahap	Tafsiran
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif
6 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali)	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh dicontohi

Guru boleh mencatat perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Perekodan tahap penguasaan dibuat ke dalam templat pelaporan yang disediakan setelah PdP bagi setiap bidang, tema, kemahiran atau kelompok Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran selesai dilaksanakan.

#### Standard Prestasi KSSR Pendidikan Seni Visual

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

### Tahap Penguasaan Keseluruhan

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

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

Jadual 5: Tahap Penguasaan Keseluruhan Pendidikan Seni Visual

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengetahui pengetahuan asas dan kemahiran asas seni visual.
2	Memahami pengetahuan asas dan kemahiran asas seni visual.
3	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 membanding beza bahasa seni visual yang ada pada karya dalam Bidang Menggambar:</p> <p>(i) catan (ii) mozek (iii) poster (iv) cetakan</p> <p>1.1.2 Mengenal pasti dan membanding beza bahasa seni visual yang ada pada karya dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan:</p> <p>(i) pualaman (ii) stensilan</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perbincangan bahasa seni visual menggunakan bahan rangsangan seperti objek buatan manusia dan objek alam semula jadi.</li> <li>• Penerangan bahasa seni visual menggunakan Peta Pemikiran secara berkumpulan.</li> <li>• Menterjemahkan bahasa seni melalui lakaran secara berkumpulan.</li> <li>• Menjelaskan bahasa seni pada lakaran yang dibuat secara berkumpulan.</li> </ul> <p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1473 1002 2022 1347"> <thead> <tr> <th data-bbox="1473 1002 1637 1054">Aktiviti</th> <th data-bbox="1637 1002 2022 1054">Bahasa Seni visual</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1473 1054 1637 1150">Catan</td> <td data-bbox="1637 1054 2022 1150">warna, ruang, kesatuan dan harmoni.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 1150 1637 1246">Mozek</td> <td data-bbox="1637 1150 2022 1246">jalinan, ruang, imbangan dan kontra.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1473 1246 1637 1347">Poster</td> <td data-bbox="1637 1246 2022 1347">rupa, warna, penegasan dan kontra.</td> </tr> </tbody> </table>	Aktiviti	Bahasa Seni visual	Catan	warna, ruang, kesatuan dan harmoni.	Mozek	jalinan, ruang, imbangan dan kontra.	Poster	rupa, warna, penegasan dan kontra.
Aktiviti	Bahasa Seni visual									
Catan	warna, ruang, kesatuan dan harmoni.									
Mozek	jalinan, ruang, imbangan dan kontra.									
Poster	rupa, warna, penegasan dan kontra.									

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																
	<p>1.1.3 Mengenal pasti dan membanding beza bahasa seni visual yang ada pada karya dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan:</p> <p>(i) arca (ii) diorama</p> <p>1.1.4 Mengenal pasti dan membanding beza bahasa seni visual yang ada pada karya dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional:</p> <p>(i) ukiran (ii) alat domestik</p>	<p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1487 395 1980 1315"> <thead> <tr> <th data-bbox="1487 395 1637 448">Aktiviti</th> <th data-bbox="1637 395 1980 448">Bahasa Seni visual</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1487 448 1637 571">Cetakan</td> <td data-bbox="1637 448 1980 571">garisan, rupa, harmoni serta ritma dan pergerakan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 571 1637 710">Pualaman</td> <td data-bbox="1637 571 1980 710">warna, jalinan, kontra serta ritma dan pergerakan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 710 1637 810">Stensilan</td> <td data-bbox="1637 710 1980 810">rupa, warna, kontra danimbangan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 810 1637 949">Arca</td> <td data-bbox="1637 810 1980 949">bentuk, jalinan,imbangan dan kepelbagaian.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 949 1637 1050">Diorama</td> <td data-bbox="1637 949 1980 1050">bentuk, ruang, kesatuan dan harmoni.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 1050 1637 1189">Ukiran</td> <td data-bbox="1637 1050 1980 1189">bentuk, jalinan,imbangan dan penegasan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1487 1189 1637 1315">Alat Domestik</td> <td data-bbox="1637 1189 1980 1315">bentuk, ruang,imbangan dan penegasan.</td> </tr> </tbody> </table>	Aktiviti	Bahasa Seni visual	Cetakan	garisan, rupa, harmoni serta ritma dan pergerakan.	Pualaman	warna, jalinan, kontra serta ritma dan pergerakan.	Stensilan	rupa, warna, kontra danimbangan.	Arca	bentuk, jalinan,imbangan dan kepelbagaian.	Diorama	bentuk, ruang, kesatuan dan harmoni.	Ukiran	bentuk, jalinan,imbangan dan penegasan.	Alat Domestik	bentuk, ruang,imbangan dan penegasan.
Aktiviti	Bahasa Seni visual																	
Cetakan	garisan, rupa, harmoni serta ritma dan pergerakan.																	
Pualaman	warna, jalinan, kontra serta ritma dan pergerakan.																	
Stensilan	rupa, warna, kontra danimbangan.																	
Arca	bentuk, jalinan,imbangan dan kepelbagaian.																	
Diorama	bentuk, ruang, kesatuan dan harmoni.																	
Ukiran	bentuk, jalinan,imbangan dan penegasan.																	
Alat Domestik	bentuk, ruang,imbangan dan penegasan.																	



## 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 bahasa seni visual pada karya catan dalam Bidang Menggambar melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik basah atas basah.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> </ul> <p>2.1.2 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya mozek dalam Bidang Menggambar melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik susunan bahan.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Meneroka penghasilan karya bidang Menggambar dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– membuat pemerhatian pada media, teknik dan proses yang sesuai melalui bahan rangsangan.</li> <li>– membuat eksplorasi media, teknik dan proses yang sesuai secara berkumpulan.</li> <li>– memilih <i>subject matter</i> sebagai sumber rujukan.</li> <li>– menggambar sesuatu objek mengikut, ruang, dan komposisi yang sebenar.</li> </ul> <p>Nota:</p> <p>Mengutamakan kebersihan dan keselamatan semasa aktiviti penerokaan.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.3 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya poster dalam Bidang Menggambar melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(i) media dan teknik menggunakan gabungan lukisan dan montaj.</li><li>(ii) proses pengkaryaan.</li></ul> <p>2.1.4 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya cetakan dalam Bidang Menggambar melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>(i) media dan teknik kolograf.</li><li>(ii) proses pengkaryaan.</li></ul>	

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.5 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya pualaman dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik pualaman.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> <li>(iii) idea rekaan produk berfungsi</li> </ul> <p>2.1.6 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya stensilan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik stensilan.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> <li>(iii) idea rekaan produk berfungsi</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Meneroka penghasilan karya Bidang Membuat Corak dan Rekaan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membuat pemerhatian pada media, teknik dan proses yang sesuai melalui bahan rangsangan.</li> <li>- membuat eksplorasi media, teknik dan proses yang sesuai secara berkumpulan.</li> <li>- mencorak menggunakan motif: contoh: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. bentuk alam semula jadi</li> <li>b. bentuk objek buatan manusia.</li> <li>c. bentuk geometri.</li> </ul> </li> <li>- Menjana idea untuk menghasilkan produk rekaan yang kreatif dan inovatif daripada corak yang dihasilkan.</li> </ul> <p>Nota: Mengutamakan kebersihan dan keselamatan semasa aktiviti penerokaan.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.7 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya arca dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik asemblaj.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> </ul> <p>2.1.8 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya diorama dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik binaan.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Meneroka penghasilan karya Bidang Membentuk dan Membuat Binaan dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– membuat pemerhatian pada media, teknik dan proses yang sesuai melalui bahan rangsangan.</li> <li>– membuat eksplorasi media, teknik dan proses yang sesuai secara berkumpulan.</li> <li>– membuat lakaran awal idea berkaitan reka bentuk binaan.</li> <li>– menjana idea arca dan diorama yang kreatif dan inovatif berpandukan fungsi, reka bentuk, kesesuaian media, kaedah binaan, ketahanan, kos, selamat, kemas, dan mempunyai nilai komersial.</li> </ul> <p>Nota: Mengutamakan kebersihan dan keselamatan semasa aktiviti penerokaan.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.9 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya ukiran dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik ukiran bunga timbul.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> </ul> <p>2.1.10 Mengaplikasikan bahasa seni visual pada karya alat domestik dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional melalui penerokaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media dan teknik <i>papier mache</i>.</li> <li>(ii) proses pengkaryaan.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Meneroka penghasilan karya Bidang Mengenal Kraf Tradisional dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– membuat pemerhatian pada media, teknik dan proses yang sesuai melalui bahan rangsangan.</li> <li>– membuat eksplorasi media konvensional dan media gantian serta teknik dan proses yang sesuai secara berkumpulan dalam penghasilan kraf tradisional atau kraf dimensi baru.</li> <li>– mengenalpasti ragam hias kraf tradisional.</li> </ul> <p>Nota:</p> <p>Mengutamakan kebersihan dan keselamatan semasa aktiviti penerokaan.</p>

**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"> <li>(i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea.</li> <li>(ii) perkembangan idea melalui pengolahan komposisi, kadar banding, perspektif dan reka letak berpandukan kajian lakaran.</li> <li>(iii) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan perkembangan idea.</li> <li>(iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni.</li> <li>(v) kemasan akhir.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan tema dan tajuk.</li> <li>• Menentukan objek atau subjek.</li> <li>• Mengekspresikan perasaan, idea, imaginasi dan fantasi diri dalam penghasilan karya secara manual atau berbantuan komputer yang menekankan: <ul style="list-style-type: none"> <li>– penentuan <i>subject matter</i></li> <li>– komposisi</li> <li>– kedudukan objek</li> <li>– perspektif</li> <li>– tona warna</li> <li>– saiz objek</li> <li>– bahasa seni visual</li> </ul> </li> <li>• Menggunakan media dan teknik baharu berteraskan teknologi.</li> <li>• Membuat kemasan pada karya seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>– mematikan warna menggunakan media yang sesuai</li> <li>– meletakkan kertas lutsinar</li> <li>– membuat bingkai</li> </ul> </li> <li>• Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan.</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.1.2 Menghasilkan corak kreatif dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea.</li> <li>(ii) perkembangan idea melalui pengolahan motif dan struktur susunan motif melalui kajian lakaran.</li> <li>(iii) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan perkembangan idea.</li> <li>(iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni.</li> <li>(v) kemasan akhir.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan tema dan tajuk yang sesuai.</li> <li>• Menentukan tentang corak terancang atau tidak terancang.</li> <li>• Menggunakan sumber motif yang sesuai seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>– rupa atau bentuk alam semula jadi.</li> <li>– rupa atau bentuk objek buatan manusia.</li> <li>– rupa atau bentuk geometri.</li> </ul> </li> <li>• Menggunakan struktur susunan corak terancang seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>– susunan turun separa</li> <li>– susunan orgee</li> <li>– susunan batu-bata</li> <li>– susunan cerminan</li> <li>– susunan berpusat</li> </ul> </li> <li>• Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan corak serta sesuai untuk dijadikan produk rekaan.</li> <li>• Menggunakan penyembur pemat warna (fixative spray) sebagai kemasan pada hasil karya.</li> <li>• Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan.</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																
	<p>3.1.3 Menghasilkan produk rekaan kreatif dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan menggunakan corak yang telah dihasilkan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea.</li> <li>(ii) perkembangan idea reka bentuk.</li> <li>(iii) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan reka bentuk.</li> <li>(iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni.</li> <li>(v) kemasan akhir.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti: Mencipta produk rekaan berpandukan aspek berikut:</p> <table border="1" data-bbox="1503 464 2031 1174"> <thead> <tr> <th data-bbox="1503 464 1722 512">Aspek</th> <th data-bbox="1727 464 2031 512">Penerangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1503 515 1722 592">fungsi</td> <td data-bbox="1727 515 2031 592">berfungsi dengan baik dan berkesan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 595 1722 703">rupa bentuk</td> <td data-bbox="1727 595 2031 703">mempunyai konsep, rupa, stabil dan praktikal.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 707 1722 847">kesesuaian media</td> <td data-bbox="1727 707 2031 847">menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 850 1722 927">kaedah binaan</td> <td data-bbox="1727 850 2031 927">proses pembinaan yang sesuai</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 930 1722 978">ketahanan</td> <td data-bbox="1727 930 2031 978">kukuh dan kuat</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 981 1722 1058">selamat</td> <td data-bbox="1727 981 2031 1058">mestilah selamat digunakan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 1061 1722 1174">kemasan</td> <td data-bbox="1727 1061 2031 1174">membuat kekemasan yang sesuai</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan.</p>	Aspek	Penerangan	fungsi	berfungsi dengan baik dan berkesan.	rupa bentuk	mempunyai konsep, rupa, stabil dan praktikal.	kesesuaian media	menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.	kaedah binaan	proses pembinaan yang sesuai	ketahanan	kukuh dan kuat	selamat	mestilah selamat digunakan.	kemasan	membuat kekemasan yang sesuai
Aspek	Penerangan																	
fungsi	berfungsi dengan baik dan berkesan.																	
rupa bentuk	mempunyai konsep, rupa, stabil dan praktikal.																	
kesesuaian media	menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.																	
kaedah binaan	proses pembinaan yang sesuai																	
ketahanan	kukuh dan kuat																	
selamat	mestilah selamat digunakan.																	
kemasan	membuat kekemasan yang sesuai																	

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																				
	<p>3.1.4 Menghasilkan produk kreatif dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea.</li> <li>(ii) penentuan fungsi dan rekaan melalui sumber idea.</li> <li>(iii) perkembangan idea reka bentuk dengan menekankan aspek keselamatan dalam penghasilan.</li> <li>(iv) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan reka bentuk yang kukuh, tahan, kuat dan selamat.</li> <li>(v) disiplin pengkaryaan dan nilai murni.</li> <li>(vi) kemasan akhir.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Mencipta produk berpandukan aspek berikut:</p> <table border="1" data-bbox="1458 480 1989 1225"> <thead> <tr> <th>Aspek</th> <th>Penerangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>fungsi</td> <td>berfungsi</td> </tr> <tr> <td>reka bentuk</td> <td>ciri bentuk, tatarajah, corak atau hiasan yang sesuai.</td> </tr> <tr> <td>kesesuaian media</td> <td>menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.</td> </tr> <tr> <td>kaedah binaan</td> <td>langkah-langkah pembinaan yang sesuai dan mudah.</td> </tr> <tr> <td>ketahanan</td> <td>kukuh</td> </tr> <tr> <td>kos</td> <td>kos penghasilan yang minimum.</td> </tr> <tr> <td>selamat</td> <td>selamat digunakan.</td> </tr> <tr> <td>kemasan</td> <td>kemasan yang sesuai</td> </tr> <tr> <td>nilai komersial</td> <td>memenuhi citarasa masa kini.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan.</p>	Aspek	Penerangan	fungsi	berfungsi	reka bentuk	ciri bentuk, tatarajah, corak atau hiasan yang sesuai.	kesesuaian media	menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.	kaedah binaan	langkah-langkah pembinaan yang sesuai dan mudah.	ketahanan	kukuh	kos	kos penghasilan yang minimum.	selamat	selamat digunakan.	kemasan	kemasan yang sesuai	nilai komersial	memenuhi citarasa masa kini.
Aspek	Penerangan																					
fungsi	berfungsi																					
reka bentuk	ciri bentuk, tatarajah, corak atau hiasan yang sesuai.																					
kesesuaian media	menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.																					
kaedah binaan	langkah-langkah pembinaan yang sesuai dan mudah.																					
ketahanan	kukuh																					
kos	kos penghasilan yang minimum.																					
selamat	selamat digunakan.																					
kemasan	kemasan yang sesuai																					
nilai komersial	memenuhi citarasa masa kini.																					

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"> <li>(i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea.</li> <li>(ii) perkembangan idea reka bentuk dengan menekankan identiti kebangsaan.</li> <li>(iii) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan penghasilan kraf secara tradisional atau media gantian.</li> <li>(iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni.</li> <li>(v) kemasan akhir.</li> </ul>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui kraf tradisional: <ul style="list-style-type: none"> <li>– alat domestik seperti tikar, tudung salji dan bakul.</li> <li>– pakaian seperti batik dan songket.</li> <li>– alat permainan seperti gasing dan wau.</li> <li>– alat muzik seperti serunai, seruling dan gendang.</li> <li>– alat pertahanan diri seperti senjata dan perisai.</li> <li>– alat perhiasan diri seperti dokoh dan pending.</li> </ul> </li> <li>• Menggunakan motif/ ragam hias tradisional .</li> <li>• Mengaplikasi media, teknik dan proses menggunakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>– bahan konvensional atau,</li> <li>– bahan gantian sebagai imitasi</li> </ul> </li> <li>• Memilih kesesuaian bahan kemasan bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan pada hasil karya.</li> </ul> <p>Nota: Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan.</p>

**PENTAKSIRAN MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI VISUAL**

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

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

## 4.0 MODUL APRESIASI SENI VISUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Penghayatan karya Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan.</p> <p>4.1.2 Membuat pernyataan lisan secara kritis karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses serta menghubungkan seni dengan kehidupan seharian.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempamerkan karya yang dihasilkan.</li> <li>• Membuat apresiasi berdasarkan beberapa perkara yang sesuai seperti berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>– menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan.</li> <li>– menceritakan penggunaan bahasa seni visual dalam pengkaryaan.</li> <li>– menceritakan penggunaan teknik dan proses penghasilan karya.</li> <li>– menceritakan kegunaan karya.</li> <li>– menyatakan kepentingan seni dalam kehidupan seharian.</li> <li>– mengaitkan tokoh/ adiguru/ pandai tukang/ dengan karya yang dihasilkan.</li> </ul> </li> </ul>

**PENTAKSIRAN MODUL APRESIASI SENI VISUAL**

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

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

## 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 meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penentuan lokasi pameran</li> <li>(ii) Pengumpulan karya</li> <li>(iii) penghasilan kapsyen</li> <li>(iv) penentuan susun atur karya</li> <li>(v) promosi pameran</li> </ul> <p>3.3.2 Menjalankan proses persediaan pameran seni visual berdasarkan perancangan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sebelum pameran diadakan, murid merancang dalam kumpulan dengan membincangkan: <ul style="list-style-type: none"> <li>– lokasi</li> <li>– karya</li> <li>– maklumat kapsyen</li> <li>– susun atur karya</li> <li>– promosi</li> </ul> </li> <li>• Murid menjalankan proses persediaan pameran yang telah dirancang secara kumpulan dengan: <ul style="list-style-type: none"> <li>– menentukan lokasi pameran yang sesuai.</li> <li>– mengumpul dan memilih karya yang terbaik untuk dipamerkan.</li> <li>– membuat dan melabelkan kapsyen bagi karya yang akan dipamerkan.</li> <li>– menyusun atur karya pameran mengikut perancangan.</li> <li>– menghasilkan satu poster promosi pameran.</li> <li>– menampal poster di papan kenyataan bagi tujuan promosi kepada warga sekolah.</li> </ul> </li> </ul>

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"> <li>• Semasa pameran seni berlangsung murid: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) bercerita tentang karya sendiri</li> <li>b) memberi pandangan tentang karya rakan.</li> <li>c) memastikan karya dan alatan selamat dan terpelihara.</li> </ul> </li> <li>• Selepas pameran seni dijalankan murid: <ul style="list-style-type: none"> <li>a) menyimpan bahan dan alatan ditempat penyimpanan setelah selesai pameran.</li> <li>b) membersihkan ruang pameran.</li> </ul> </li> </ul> <p>Nota: Pameran seni visual berskala kecil</p>



**PANDUAN PENILAIAN PROJEK SENI VISUAL**

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

## GLOSARI SENI VISUAL

PERKATAAN	PENERANGAN
Alat Domestik	Alat domestik merupakan barangan keperluan harian seperti perkakasan dapur yang digunakan bagi memudahkan urusan seharian.
Asemblaj	Asemblaj adalah himpunan bahan-bahan yang disusun dan mempunyai daya estetik ataupun cara perletakan yang menimbulkan suatu makna. Bahan kutipan dicantumkan untuk membentuk satu kesatuan objek dan dipasang tapak yang stabil.
Cetakan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan blok tertentu.
Bahasa Seni Visual	Unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan.
Catan	Penghasilan imej 2D menggunakan media basah.
Diorama	Satu binaan yang menggambarkan seperti situasi sebenar berlatarbelakangkan imej atau gambar
Imitasi	Peniruan
Kapsyen	Penerangan ringkas atau huraian yang mengiringi sesuatu ilustrasi atau gambar atau karya seni.
Kemasan Akhir	Pemeliharaan, melindungi dan peragaan menggunakan sesuatu bahan supaya karya atau produk kelihatan rapi.
Kolaj	Menghasilkan karya teknik tampalan media secara bertindih.
Lukisan	Penghasilan imej 2D menggunakan media kering.
Media	Alat dan bahan

PERKATAAN	PENERANGAN
Media	Alat dan bahan
Mozek	Menyusun dan menampal bahan secara bersebelahan, tidak bertindih dan masih menampakkan ruang latar.
Poster	Rekaan grafik yang mengandungi tipografi, warna, ilustrasi dan reka letak sebagai medium komunikasi visual.
Pualaman	Proses menghasilkan corak menggunakan cat berasas minyak yang dicampur dengan air.
Stensilan	Proses menghasilkan gubahan dengan menggunakan blok stensil .
Teknik <i>Papier Mache</i>	Kepingan kertas dicampur dengan gam atau tepung dan air, digunakan untuk membuat objek atau model. Kepingan kertas atau tepung menjadi keras dan kuat apabila kering.

**Nota:**

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

**PANEL PENGGUBAL**

1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
2. Mohd Shazlan bin Shahudin Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
3. Mohamed Adillas bin Ahmad Fesol Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
4. Ruszidah binti Limat Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
5. Latifah binti Ideris Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
6. Mohd Nor Nizam bin Ramli Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM
7. En. Mohmad Daud Bin Ahmad Pejabat Pendidikan Daerah Batu Pahat, Johor
8. En. Mohd Zamani bin Moh Nor Peah IPG Kampus Tengku Afzan Kuala Lipis, Pahang
9. Cik Zaharah Binti Mohamad IPG Kampus Ilmu Khas, Kuala Lumpur
10. En. Nor Khalid Bin Musi SK Padang Sari, Johor
11. Pn. Nor Shila Bt. Shafie SK Bandar Tun Razak 2, Kuala Lumpur

---

**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>