



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 5

**Bahagian Pembangunan Kurikulum
APRIL 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 5..... | 2 |
| Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah..... | 3 |
| Fokus..... | 4 |
| Kemahiran Abad Ke-21..... | 6 |
| Kemahiran Berfikir Aras Tinggi..... | 8 |
| Strategi Pengajaran dan Pembelajaran..... | 9 |
| Elemen Merentas Kurikulum..... | 11 |
| Pentaksiran Bilik Darjah..... | 14 |
| Organisasi Kandungan..... | 18 |
| Modul Bahasa Seni Visual..... | 19 |
| Modul Kemahiran Seni Visual..... | 21 |
| Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual..... | 27 |
| Modul Apresiasi Seni Visual..... | 34 |
| Projek Seni Visual | 36 |
| Glosari..... | 39 |
| Panel Penggubal..... | 43 |
| Penghargaan..... | 44 |



RUKUN NEGARA

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

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

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

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

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

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

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

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997
[PU(A)531/97.]

PENGANTAR

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

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

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

dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).

Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bagi menjayakan pelaksanaan KSSR, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek, supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KSSR. Semoga pelaksanaan KSSR akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

Dr. MOHAMED BIN ABU BAKAR
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

DSKP KSSR (semakan 2017) Pendidikan Seni Visual ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran ini sebagai rujukan kepada guru untuk mengajar. Matlamat dan objektif mata pelajaran ini dinyatakan dengan jelas sebagai garis panduan kepada guru tentang perkara yang perlu dicapai dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Bagi menterjemahkan matlamat dan objektif tersebut, kandungan DSKP diorganisasikan menerusi tiga lajur iaitu Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi (SPi). SK menyatakan secara spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan. SP menggariskan penetapan kriteria pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap SK, manakala SPi merupakan suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid kuasai.

Kurikulum untuk semua mata pelajaran digubal berlandaskan Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah. Guru boleh merujuk perenggan ini untuk memahami tentang insan yang ingin dilahirkan sebagaimana yang digambarkan dalam kerangka tersebut.

Kementerian Pendidikan Malaysia juga berhasrat untuk mempersiapkan murid bagi menghadapi cabaran abad ke-21. DSKP ini menggariskan profil murid yang ingin dibentuk untuk mempersiapkan mereka mengharungi cabaran pada masa kini dan pada masa depan.

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan secara eksplisit dalam Standard Pembelajaran. Guru diharapkan dapat menterjemahkan kemahiran tersebut semasa menjalankan PdP. Perenggan tentang perkara ini terdapat dalam DSKP dan boleh dijadikan rujukan guru untuk mendapatkan kefahaman berkaitan pengaplikasian KBAT dalam PdP.

PdP mata pelajaran Pendidikan Seni Visual menggalakkan murid untuk berfikir, berimajinasi dan membuat interpretasi. Kaedah pengajaran mata pelajaran ini haruslah dipelbagaikan untuk membantu murid memahami dan menguasai sesuatu konsep dan kemahiran. Guru boleh merujuk cadangan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran dalam DSKP ini untuk mendapatkan idea bagi menentukan strategi yang sesuai digunakan semasa menyampaikan kandungan DSKP kepada murid. Selain itu, guru juga digalakkan untuk menerapkan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) semasa menjalankan PdP.

MATLAMAT

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

OBJEKTIF UMUM PENDIDIKAN SENI VISUAL SEKOLAH RENDAH

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

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

OBJEKTIF PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 5

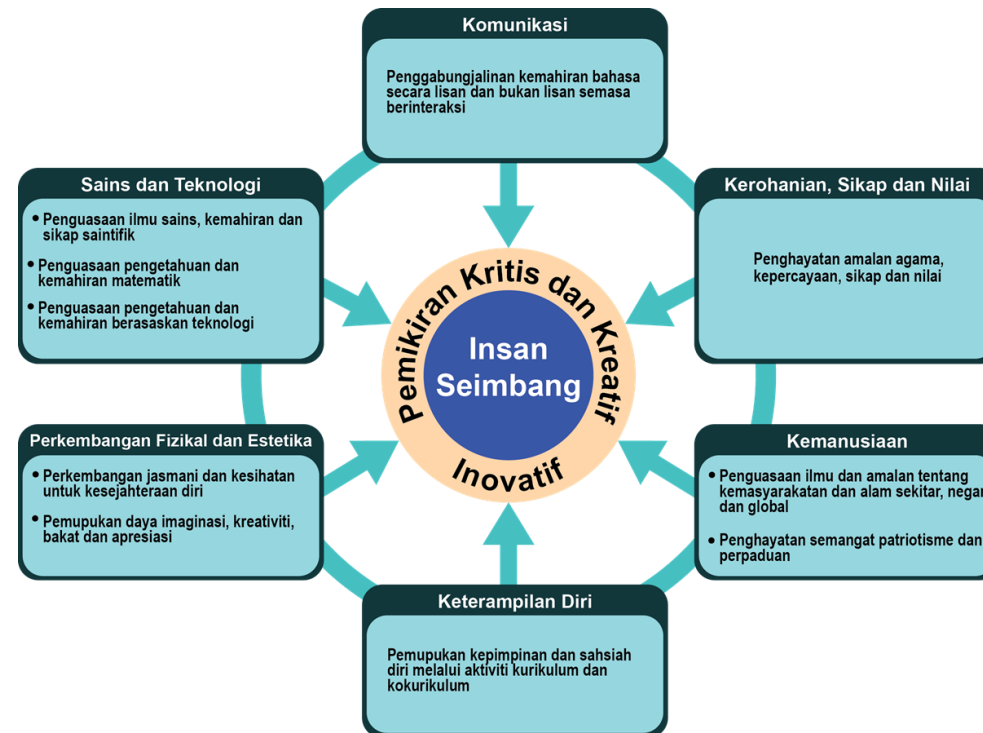
KSSR Pendidikan Seni Visual Tahun 5 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

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

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

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

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



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah

FOKUS

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



Rajah 2: Model KSSR Pendidikan Seni Visual

Modul Bahasa Seni Visual

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

Modul Kemahiran Seni Visual

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

Modul Kreativiti dan Inovasi Seni Visual

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

Modul Apresiasi Seni Visual

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

Projek Seni Visual

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

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

Jadual 1: Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Seni Visual

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

KEMAHIRAN ABAD KE- 21

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

Jadual 2: Profil Murid

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

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

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

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

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

Jadual 3: Tahap Pemikiran Dalam KBAT

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

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

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

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

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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

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

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

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

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

Pembelajaran Berasaskan Masalah

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

Pendekatan Bertema

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

Pendekatan Antara Disiplin

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

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

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

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

3. Nilai Murni

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

4. Sains dan Teknologi

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

5. Patriotisme

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

6. Kreativiti dan Inovasi

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

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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

9. Kelestarian Global

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

10. Pendidikan Kewangan

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

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

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

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

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

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

TAHAP PENGUASAAN UMUM

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

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

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

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

Standard Prestasi KSSR Pendidikan Seni Visual

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

Tahap Penguasaan Keseluruhan

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

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

Jadual 5: Tahap Penguasaan Keseluruhan Pendidikan Seni Visual

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

Penilaian Projek Seni Visual

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

Jadual 6: Panduan Penilaian Projek Seni Visual

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

ORGANISASI KANDUNGAN

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

Jadual 7: Pemberatan Kandungan Kurikulum Pendidikan Seni Visual

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

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

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

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

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

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

1.0 MODUL BAHASA SENI VISUAL

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|---|-------|--------------------|-------------------|------------------------------------|-------------------|-----------------------------------|-----------------|---|-------------------|--|---------|---------------------------------------|-------|----------------------------------|
| 1.1 Bahasa Seni Visual | <p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menginterpretasi bahasa seni visual yang ada pada karya dalam bidang menggambar:</p> <p>(i) kolaj dan gurihan (ii) poster dan montaj (iii) mozek dan catan (iv) lukisan dan capan</p> <p>1.1.2 Menginterpretasi bahasa seni visual yang ada pada karya dalam bidang membuat corak dan rekaan:</p> <p>(i) titisan (ii) kolaj</p> | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Perbincangan bahasa seni visual menggunakan bahan rangsangan di persekitaran sekolah. Pembentangan hasil dapatan pembincangan secara berkumpulan. <p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1480 772 2027 1337"> <thead> <tr> <th>Karya</th> <th>Bahasa Seni Visual</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>kolaj dan gurihan</td> <td>garisan, warna, harmoni dan kontra</td> </tr> <tr> <td>poster dan montaj</td> <td>rupa, ruang, imbangan, penegasan.</td> </tr> <tr> <td>mozek dan catan</td> <td>jalinan, warna, penegasan, kepelbagaian</td> </tr> <tr> <td>lukisan dan capan</td> <td>garisan, rupa, kesatuan, ritma dan pergerakan.</td> </tr> <tr> <td>titisan</td> <td>jalinan, warna, kepelbagaian, harmoni</td> </tr> <tr> <td>kolaj</td> <td>warna, ruang, jalinan, penegasan</td> </tr> </tbody> </table> | Karya | Bahasa Seni Visual | kolaj dan gurihan | garisan, warna, harmoni dan kontra | poster dan montaj | rupa, ruang, imbangan, penegasan. | mozek dan catan | jalinan, warna, penegasan, kepelbagaian | lukisan dan capan | garisan, rupa, kesatuan, ritma dan pergerakan. | titisan | jalinan, warna, kepelbagaian, harmoni | kolaj | warna, ruang, jalinan, penegasan |
| Karya | Bahasa Seni Visual | | | | | | | | | | | | | | | |
| kolaj dan gurihan | garisan, warna, harmoni dan kontra | | | | | | | | | | | | | | | |
| poster dan montaj | rupa, ruang, imbangan, penegasan. | | | | | | | | | | | | | | | |
| mozek dan catan | jalinan, warna, penegasan, kepelbagaian | | | | | | | | | | | | | | | |
| lukisan dan capan | garisan, rupa, kesatuan, ritma dan pergerakan. | | | | | | | | | | | | | | | |
| titisan | jalinan, warna, kepelbagaian, harmoni | | | | | | | | | | | | | | | |
| kolaj | warna, ruang, jalinan, penegasan | | | | | | | | | | | | | | | |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | | | |
|--------------------|---|---|-------|--------------------|---------|--|-------|---------------------------------|----------|-----------------------------------|-------|---------------------------------|
| | <p>1.1.3 Menginterpretasi bahasa seni visual yang ada pada karya dalam bidang membentuk dan membuat binaan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) stabail (ii) model <p>1.1.4 Menginterpretasi bahasa seni visual yang ada pada karya dalam bidang mengenal kraf tradisional:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) tembikar (ii) tekat | <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="1491 357 1641 405">Karya</th> <th data-bbox="1648 357 1986 405">Bahasa Seni Visual</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1491 410 1641 504">stabail</td> <td data-bbox="1648 410 1986 504">bentuk, rupa, imbangan, ritma dan pergerakan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1491 509 1641 603">model</td> <td data-bbox="1648 509 1986 603">bentuk, warna, imbangan, kontra</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1491 608 1641 702">tembikar</td> <td data-bbox="1648 608 1986 702">bentuk, rupa, imbangan, penegasan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1491 707 1641 775">tekat</td> <td data-bbox="1648 707 1986 775">rupa, jalinan, kesatuan, kontra</td> </tr> </tbody> </table> | Karya | Bahasa Seni Visual | stabail | bentuk, rupa, imbangan, ritma dan pergerakan | model | bentuk, warna, imbangan, kontra | tembikar | bentuk, rupa, imbangan, penegasan | tekat | rupa, jalinan, kesatuan, kontra |
| Karya | Bahasa Seni Visual | | | | | | | | | | | |
| stabail | bentuk, rupa, imbangan, ritma dan pergerakan | | | | | | | | | | | |
| model | bentuk, warna, imbangan, kontra | | | | | | | | | | | |
| tembikar | bentuk, rupa, imbangan, penegasan | | | | | | | | | | | |
| tekat | rupa, jalinan, kesatuan, kontra | | | | | | | | | | | |

2.0 MODUL KEMAHIRAN SENI VISUAL

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN |
|---------------------------|---|---|
| 2.1 Kemahiran Seni Visual | <p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Meneroka penghasilan karya gabungan kolaj dan gurisan dalam bidang menggambar dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses <p>2.1.2 Meneroka penghasilan karya gabungan poster dan montaj dalam bidang menggambar dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Membuat penerokaan dan penyelidikan penghasilan karya bidang menggambar dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> – bahasa seni visual – jenis media yang sesuai digunakan – teknik yang dikuasai – aktiviti gabungan – memilih <i>subject matter</i> sebagai sumber rujukan. – menggambar sesuatu objek mengikut ruang dan komposisi yang sebenar. |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|---|--|-------------------|--|-------|-----------------|-------|----------|---------|---------|--------|-------------------------|--------|-------------------|--------|---------------------------------|-------|--|---------|--|-------|-------|
| | <p>2.1.3 Meneroka penghasilan karya gabungan mozek dan catan dalam bidang menggambar dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses <p>2.1.4 Meneroka penghasilan karya gabungan lukisan dan capan dalam bidang menggambar dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses | <p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1480 384 1995 1011"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="1480 384 1995 435">Bidang Menggambar</th> </tr> <tr> <th data-bbox="1480 435 1626 486">Karya</th> <th data-bbox="1626 435 1995 486">Cadangan Teknik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1480 486 1626 537">kolaj</td> <td data-bbox="1626 486 1995 537">tampalan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 537 1626 588">gurisan</td> <td data-bbox="1626 537 1995 588">gurisan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 588 1626 639">poster</td> <td data-bbox="1626 588 1995 639">catan, lukisan, digital</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 639 1626 691">montaj</td> <td data-bbox="1626 639 1995 691">tampalan, digital</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 691 1626 780">mosaik</td> <td data-bbox="1626 691 1995 780">tampalan, lukis, catan, digital</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 780 1626 869">catan</td> <td data-bbox="1626 780 1995 869">kering atas basah, basah atas kering, semburan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 869 1626 959">lukisan</td> <td data-bbox="1626 869 1995 959">silang pangkah, titik, garisan selari, contengan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1480 959 1626 1011">capan</td> <td data-bbox="1626 959 1995 1011">capan</td> </tr> </tbody> </table> | Bidang Menggambar | | Karya | Cadangan Teknik | kolaj | tampalan | gurisan | gurisan | poster | catan, lukisan, digital | montaj | tampalan, digital | mosaik | tampalan, lukis, catan, digital | catan | kering atas basah, basah atas kering, semburan | lukisan | silang pangkah, titik, garisan selari, contengan | capan | capan |
| Bidang Menggambar | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Karya | Cadangan Teknik | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| kolaj | tampalan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| gurisan | gurisan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| poster | catan, lukisan, digital | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| montaj | tampalan, digital | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| mosaik | tampalan, lukis, catan, digital | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| catan | kering atas basah, basah atas kering, semburan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| lukisan | silang pangkah, titik, garisan selari, contengan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| capan | capan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | |
|---------------------------------|---|--|---------------------------------|--|-------|-----------------|---------|---------|-------|----------|
| | <p>2.1.5 Meneroka penghasilan corak teknik titisan dalam bidang membuat corak dan rekaan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses <p>2.1.6 Meneroka penghasilan corak teknik kolaj dalam bidang membuat corak dan rekaan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses | <p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1518 411 2031 619"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="1518 411 2031 459">Bidang Membuat Corak dan Rekaan</th> </tr> <tr> <th data-bbox="1518 459 1668 512">Karya</th> <th data-bbox="1668 459 2031 512">Cadangan Teknik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1518 512 1668 564">titisan</td> <td data-bbox="1668 512 2031 564">titisan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1518 564 1668 619">kolaj</td> <td data-bbox="1668 564 2031 619">tampalan</td> </tr> </tbody> </table> | Bidang Membuat Corak dan Rekaan | | Karya | Cadangan Teknik | titisan | titisan | kolaj | tampalan |
| Bidang Membuat Corak dan Rekaan | | | | | | | | | | |
| Karya | Cadangan Teknik | | | | | | | | | |
| titisan | titisan | | | | | | | | | |
| kolaj | tampalan | | | | | | | | | |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | |
|-------------------------------------|---|---|-------------------------------------|--|-------|-----------------|---------|--------------------------|-------|----------------------------------|
| | <p>2.1.7 Meneroka penghasilan stabail dalam Bidang membentuk dan membuat binaan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses <p>2.1.8 Meneroka penghasilan model dalam Bidang membentuk dan membuat binaan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses | <p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1482 400 1982 754"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="1482 400 1982 483">Bidang Membentuk dan Membuat Binaan</th> </tr> <tr> <th data-bbox="1482 483 1677 536">Karya</th> <th data-bbox="1677 483 1982 536">Cadangan Teknik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1482 536 1677 624">stabail</td> <td data-bbox="1677 536 1982 624">cantuman, binaan, ikatan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1482 624 1677 754">model</td> <td data-bbox="1677 624 1982 754">cantuman, luakan, ikatan, binaan</td> </tr> </tbody> </table> | Bidang Membentuk dan Membuat Binaan | | Karya | Cadangan Teknik | stabail | cantuman, binaan, ikatan | model | cantuman, luakan, ikatan, binaan |
| Bidang Membentuk dan Membuat Binaan | | | | | | | | | | |
| Karya | Cadangan Teknik | | | | | | | | | |
| stabail | cantuman, binaan, ikatan | | | | | | | | | |
| model | cantuman, luakan, ikatan, binaan | | | | | | | | | |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | | | |
|----------------------------------|--|---|----------------------------------|--|-------|-----------------|----------|-------------------------------------|-------|---------|---------|-------|
| | <p>2.1.9 Meneroka penghasilan tembikar dalam bidang mengenal kraf tradisional dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses <p>2.1.10 Meneroka penghasilan tekat atau tenunan dalam bidang mengenal kraf tradisional dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bahasa seni visual (ii) pelbagai media (iii) teknik dan proses | <p>Nota:</p> <table border="1" data-bbox="1520 392 2020 711"> <thead> <tr> <th colspan="2" data-bbox="1520 392 2020 443">Bidang Mengenal Kraf Tradisional</th> </tr> <tr> <th data-bbox="1520 443 1718 491">Karya</th> <th data-bbox="1718 443 2020 491">Cadangan Teknik</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1520 491 1718 584">tembikar</td> <td data-bbox="1718 491 2020 584">picitan, kepingan, lingkaran, acuan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1520 584 1718 647">tekat</td> <td data-bbox="1718 584 2020 647">tekatan</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1520 647 1718 711">tenunan</td> <td data-bbox="1718 647 2020 711">tenun</td> </tr> </tbody> </table> <p>Mengutamakan kebersihan dan keselamatan semasa aktiviti penerokaan.</p> | Bidang Mengenal Kraf Tradisional | | Karya | Cadangan Teknik | tembikar | picitan, kepingan, lingkaran, acuan | tekat | tekatan | tenunan | tenun |
| Bidang Mengenal Kraf Tradisional | | | | | | | | | | | | |
| Karya | Cadangan Teknik | | | | | | | | | | | |
| tembikar | picitan, kepingan, lingkaran, acuan | | | | | | | | | | | |
| tekat | tekatan | | | | | | | | | | | |
| tenunan | tenun | | | | | | | | | | | |

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 dan membentangkan dapatan 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 gabungan dalam bidang menggambar melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea. (ii) perkembangan idea gabungan karya. (iii) penetapan jenis media dan teknik. (iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni. (v) kemasan akhir. | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menghasilkan gambar yang menarik mengikut kreativiti secara manual atau menggunakan multimedia yang menekankan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • penentuan <i>subject matter</i> • bahasa seni visual <ul style="list-style-type: none"> – ruang: komposisi, perspektif – warna: tona warna • Menggunakan media dan teknik yang sesuai. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gabungan karya: <ul style="list-style-type: none"> (i) kolaj dan gurisan (ii) poster dan montaj (iii) mozek dan catan (iv) lukisan dan capan • Contoh kemasan: <ul style="list-style-type: none"> – mematikan/mengekalkan warna menggunakan media yang sesuai – meletakkan plastik lutsinar – membuat bingkai • Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan. |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN |
|--------------------|--|---|
| | <p>3.1.2 Menghasilkan corak terancang atau tidak terancang dalam bidang membuat corak dan rekaan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan motif melalui sumber idea. (ii) perkembangan idea melalui pengolahan dan struktur susunan corak. (iii) penetapan jenis media dan teknik. (iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni. (v) kemasan akhir. | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menghasilkan corak yang menarik mengikut kreativiti dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan corak terancang atau tidak terancang. • Menggunakan struktur susunan corak terancang seperti: <ul style="list-style-type: none"> – susunan berjalur – susunan berpusat – susunan cerminan – susunan sisik ikan – susunan jidar – susunan bebas • Memilih media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan corak untuk dijadikan produk rekaan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karya titisan juga boleh dihasilkan secara terancang menggunakan stensil/ templet. • Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan. |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|--|--|-------|------------|--------|-----------|-------------|---|------------------|---|---------------|------------------------------|-----------|-------|---------|-----------------------------|---------|-----------------------------|
| | <p>3.1.3 Menghasilkan produk rekaan dalam bidang membuat corak dan rekaan menggunakan corak yang telah dihasilkan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan jenis produk melalui sumber idea. (ii) perkembangan idea reka bentuk. (iii) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan reka bentuk. (iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni. (v) kemasan akhir. | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menghasilkan produk rekaan yang menarik mengikut kreativiti berpandukan aspek berikut:</p> <table border="1" data-bbox="1503 568 2029 1235"> <thead> <tr> <th data-bbox="1503 568 1720 616">Aspek</th> <th data-bbox="1720 568 2029 616">Penerangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1503 616 1720 684">fungsi</td> <td data-bbox="1720 616 2029 684">berfungsi</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 684 1720 799">reka bentuk</td> <td data-bbox="1720 684 2029 799">mempunyai konsep, rupa, stabil dan praktikal.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 799 1720 943">kesesuaian media</td> <td data-bbox="1720 799 2029 943">menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 943 1720 1027">kaedah binaan</td> <td data-bbox="1720 943 2029 1027">proses pembinaan yang sesuai</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 1027 1720 1075">ketahanan</td> <td data-bbox="1720 1027 2029 1075">kukuh</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 1075 1720 1160">selamat</td> <td data-bbox="1720 1075 2029 1160">mestilah selamat digunakan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1503 1160 1720 1235">kemasan</td> <td data-bbox="1720 1160 2029 1235">membuat kemasan yang sesuai</td> </tr> </tbody> </table> <p>Nota: Mengutamakan kebersihan, keselamatan dan estetik dalam proses pengkaryaan.</p> | Aspek | Penerangan | fungsi | berfungsi | reka bentuk | mempunyai konsep, rupa, stabil dan praktikal. | kesesuaian media | menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi. | kaedah binaan | proses pembinaan yang sesuai | ketahanan | kukuh | selamat | mestilah selamat digunakan. | kemasan | membuat kemasan yang sesuai |
| Aspek | Penerangan | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| fungsi | berfungsi | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| reka bentuk | mempunyai konsep, rupa, stabil dan praktikal. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| kesesuaian media | menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| kaedah binaan | proses pembinaan yang sesuai | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| ketahanan | kukuh | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| selamat | mestilah selamat digunakan. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| kemasan | membuat kemasan yang sesuai | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------|--|--|-------|------------|--------|-----------|-------------|--|------------------|---|---------------|--|-----------|-------|-----|-------------------------------|---------|--------------------|---------|---------------------|-----------------|------------------------------|
| | <p>3.1.4 Menghasilkan karya atau produk dalam bidang membentuk dan membuat binaan melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea. (ii) penentuan fungsi dan rekaan melalui sumber idea. (iii) perkembangan idea reka bentuk dengan menekankan aspek keselamatan dalam penghasilan. (iv) penetapan jenis media dan teknik yang sesuai berdasarkan reka bentuk yang kukuh dan selamat. (v) disiplin pengkaryaan dan nilai murni. (vi) kemasan akhir. | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menghasilkan karya/produk yang menarik mengikut kreativiti berpandukan aspek berikut:</p> <table border="1" data-bbox="1451 507 1986 1248"> <thead> <tr> <th data-bbox="1451 507 1637 550">Aspek</th> <th data-bbox="1637 507 1986 550">Penerangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1451 550 1637 598">fungsi</td> <td data-bbox="1637 550 1986 598">berfungsi</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 598 1637 715">reka bentuk</td> <td data-bbox="1637 598 1986 715">ciri bentuk, tatarajah, corak atau hiasan yang sesuai.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 715 1637 826">kesesuaian media</td> <td data-bbox="1637 715 1986 826">menggunakan media yang sesuai dan mudah diperolehi.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 826 1637 938">kaedah binaan</td> <td data-bbox="1637 826 1986 938">langkah-langkah pembinaan yang sesuai dan mudah.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 938 1637 986">ketahanan</td> <td data-bbox="1637 938 1986 986">kukuh</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 986 1637 1066">kos</td> <td data-bbox="1637 986 1986 1066">kos penghasilan yang minimum.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 1066 1637 1114">selamat</td> <td data-bbox="1637 1066 1986 1114">selamat digunakan.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 1114 1637 1161">kemasan</td> <td data-bbox="1637 1114 1986 1161">kemasan yang sesuai</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1451 1161 1637 1248">nilai komersial</td> <td data-bbox="1637 1161 1986 1248">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 mudah dalam Bidang mengenal kraf tradisional melalui:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema dan tajuk melalui sumber idea. (ii) perkembangan idea reka bentuk dan motif dengan menekankan identiti kebangsaan. (iii) penetapan jenis media dan teknik. (iv) disiplin pengkaryaan dan nilai murni. (v) kemasan akhir. | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Menghasilkan karya/produk yang menarik mengikut kreativiti berpandukan aspek berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • menentukan tema dan tajuk: <ul style="list-style-type: none"> – alat domestik seperti tembikar. – alat perhiasan diri seperti tekat dan tenunan. • mengolah idea bagi reka bentuk, motif/ ragam hias, jenis dan fungsi bagi menghasilkan kraf mudah seperti contoh berikut: <table border="1" data-bbox="1509 1015 2024 1334"> <thead> <tr> <th>Contoh</th> <th>Penerangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>tembikar</td> <td>geluk, buyung, jambagan dan labu</td> </tr> <tr> <td>tekat</td> <td>tekat timbul benang emas, tekat gubah</td> </tr> <tr> <td>Motif/ ragam hias</td> <td>Itik pulang petang, tampuk manggis, bunga cengkih</td> </tr> </tbody> </table> | Contoh | Penerangan | tembikar | geluk, buyung, jambagan dan labu | tekat | tekat timbul benang emas, tekat gubah | Motif/ ragam hias | Itik pulang petang, tampuk manggis, bunga cengkih |
| Contoh | Penerangan | | | | | | | | | |
| tembikar | geluk, buyung, jambagan dan labu | | | | | | | | | |
| tekat | tekat timbul benang emas, tekat gubah | | | | | | | | | |
| Motif/ ragam hias | Itik pulang petang, tampuk manggis, bunga cengkih | | | | | | | | | |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN |
|--------------------|-----------------------|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• mengaplikasikan media, teknik dan proses bagi penghasilan kraf mudah.<ul style="list-style-type: none">– bahan sebenar/ konvensional– bahan gantian <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:

| STANDARD PRESTASI SENI VISUAL | |
|--------------------------------------|--|
| TAHAP PENGUASAAN | TAFSIRAN |
| 1 | Mengenal pasti idea dalam penghasilan karya. |
| 2 | Memahami idea dalam penghasilan karya. |
| 3 | Mengaplikasikan idea dalam penghasilan karya. |
| 4 | Menganalisis idea dalam penghasilan karya. |
| 5 | Menilai idea kreatif dan inovatif dalam penghasilan karya. |
| 6 | Menzahirkan idea kreatif dan inovatif dalam 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 Memerihal secara kritis berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses bagi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) karya sendiri (ii) karya rakan <p>4.1.2 Menghubungkan karya yang dihasilkan dengan kehidupan seharian dan masyarakat.</p> | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat apresiasi berdasarkan beberapa perkara yang sesuai seperti berikut: <ul style="list-style-type: none"> – menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan menggunakan bahasa seni visual. – menceritakan penggunaan teknik dan proses penghasilan karya. – menyatakan kepentingan seni dalam kehidupan seharian. – mengaitkan karya yang telah dihasilkan berdasarkan masyarakat di Malaysia. – mengaitkan tokoh/ adiguru/ pandai tukang dengan karya yang dihasilkan. |

PENTAKSIRAN MODUL APRESIASI SENI VISUAL

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

| STANDARD PRESTASI SENI VISUAL | |
|--------------------------------------|---|
| TAHAP PENGUASAAN | TAFSIRAN |
| 1 | Menerangkan hasil karya sendiri. |
| 2 | Membanding beza 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 dan masyarakat. |

5.0 PROJEK SENI VISUAL

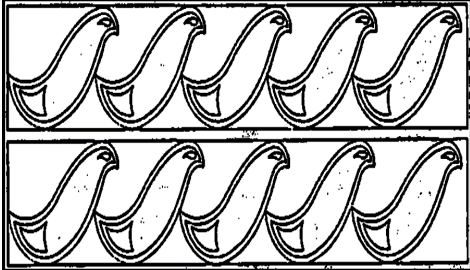
| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN |
|-----------------------------|---|---|
| 5.1 Persembahan hasil karya | <p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Merancang persediaan pameran seni visual dalam kumpulan meliputi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) penentuan tema pameran (ii) penentuan lokasi pameran (iii) pengumpulan karya (iv) penghasilan kapsyen (v) penentuan susun atur karya (vi) promosi pameran <p>5.1.2 Menjalankan proses persediaan pameran seni visual berdasarkan perancangan.</p> | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Sebelum pameran seni visual murid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid menubuhkan kumpulan. • Murid melantik ahli jawatankuasa pameran seni visual. • Setiap kumpulan akan merancang persediaan pameran seni visual mengikut kreativiti mereka. • Murid menjalankan proses persediaan pameran yang telah dirancang secara berkumpulan dengan: <ul style="list-style-type: none"> – menentukan tema pameran. – menentukan lokasi pameran. – mengumpul dan memilih karya yang terbaik untuk dipamerkan. – menyediakan kapsyen dan menyusun atur karya mengikut perancangan. – menyediakan bahan siaran bagi tujuan promosi pameran kepada kumpulan sasaran. |

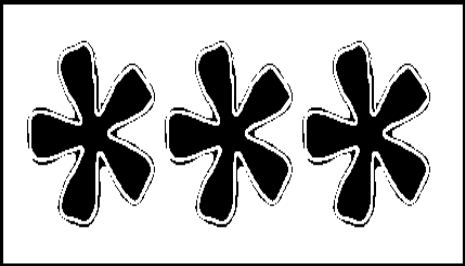
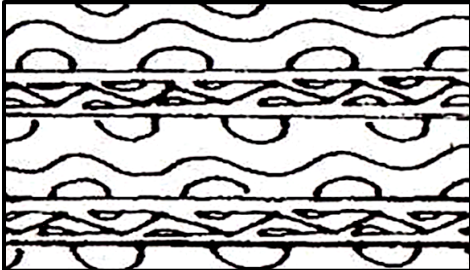
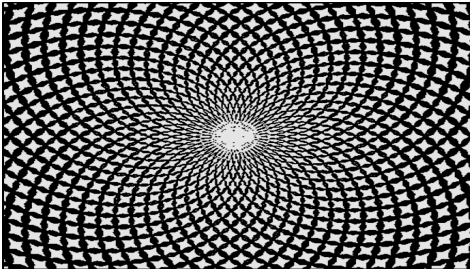
| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN | CATATAN |
|--------------------|---|--|
| | <p>5.1.3 Membuat pameran seni visual.</p> <p>5.1.4 Menceritakan tentang karya sendiri dan memberi pandangan tentang karya rakan semasa pameran.</p> <p>5.1.5 Menguruskan karya dan alatan pameran supaya selamat dan terpelihara semasa pameran dijalankan.</p> <p>5.1.6 Menyusun alatan dan bahan pameran seni serta memastikan ruang pameran bersih selepas pameran dilaksanakan.</p> | <p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semasa pameran seni visual murid: <ul style="list-style-type: none"> – bercerita tentang karya kepada guru dan rakan. – memastikan karya dan alatan selamat. • Selepas pameran seni visual murid: <ul style="list-style-type: none"> – menyimpan alatan dan bahan ditempat penyimpanan seperti bilik seni visual, stor khas atau di sudut khas dalam bilik darjah. – membersihkan persekitaran serta menjaga kebersihan lokasi aktiviti. <p>Nota: Pameran seni visual berskala kecil.</p> |

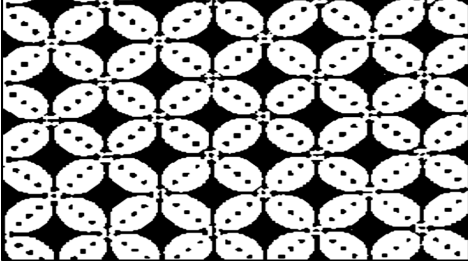
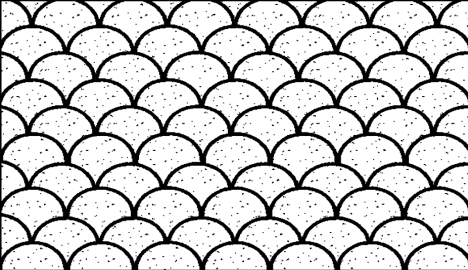
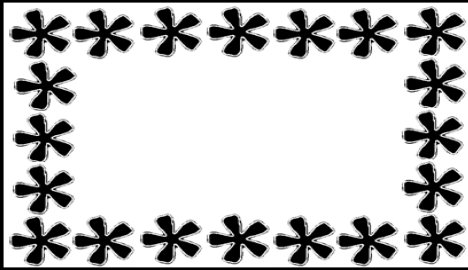
PANDUAN PENILAIAN PROJEK SENI VISUAL

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

GLOSARI

| PERKATAAN | PENERANGAN |
|--------------------------|--|
| Aktiviti gabungan | Menggabung dua aktiviti dalam satu penghasilan karya. |
| Corak bebas | Corak yang dihasilkan tanpa susunan yang berstruktur dalam aktiviti mencorak. |
| Corak terancang | Corak yang dihasilkan dengan susunan yang berstruktur daripada aktiviti mencorak. |
| Corak tidak terancang | Corak yang terhasil secara semula jadi daripada aktiviti mencorak. |
| Imitasi | peniruan |
| Jidar | tanda sempadan ruang tepi atau corak birai/ hias birai disekeliling karya. |
| Kapsyen | maklumat ringkas atau huraian yang mengiringi karya seni semasa pameran seni visual. |
| Komposisi | susunan objek atau subjek (<i>subject matter</i>), unsur seni dan prinsip rekaan, pada karya seni. |
| Motif itik pulang petang |  |

| PERKATAAN | PENERANGAN |
|-------------------------------|---|
| <p>Motif tampuk manggis</p> |  |
| <p><i>Subject matter</i></p> | <p>Objek atau idea kajian untuk pengkaryaan.</p> |
| <p>Susunan corak berjalur</p> | <p>Contoh:</p>  |
| <p>Susunan corak berpusat</p> | <p>Contoh:</p>  |

| PERKATAAN | PENERANGAN |
|--------------------------|--|
| Susunan corak cerminan | Contoh:  |
| Susunan corak sisik ikan | Contoh:  |
| Susunan corak jidar | Contoh:  |

| PERKATAAN | PENERANGAN |
|------------------------------------|--|
| Tekat gubah | tekat menggunakan teknik sulaman dan tidak menggunakan mempulur, serta mempunyai tambahan hiasan labuci/manik. |
| Tekat timbul benang emas dan perak | tekat yang menggunakan mempulur sebagai awan untuk membentuk corak/motif. |

Nota:

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

PANEL PENGGUBAL

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

PENGHARGAAN**Penasihat**

| | |
|---------------------------|--|
| Dr. Mohamed bin Abu Bakar | Pengarah |
| Datin Dr. Ng Soo Boon | Timbalan Pengarah (Dasar dan 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>