



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

# **Pendidikan Seni Visual**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

**Tingkatan 1**





KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

# Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

## Tingkatan 1

Bahagian Pembangunan Kurikulum

2015

Terbitan 2015

© 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.

ISBN: 978-967-420-140-1

## KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan.....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan.....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Fokus.....	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	5
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	9
Elemen Merentas Kurikulum.....	11
Pentaksiran.....	13
Organisasi Kandungan.....	17





## **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 prinsip-prinsip yang berikut:

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

## **FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

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

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)



## DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

### 3. Kurikulum Kebangsaan

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

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997

[PU(A)531/97]



## **KATA PENGANTAR**

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 bagi menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM 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 dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap 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 KSSM, 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 KSSM, 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 KSSM. Semoga pelaksanaan KSSM akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

**Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL**  
Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum



## PENDAHULUAN

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan Satu dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) adalah kesinambungan daripada DSKP Pendidikan Seni Visual dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR).

Dokumen ini mencakupi empat komponen utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran, Cadangan Aktiviti dan Tahap Penguasaan. Standard Kandungan mencakupi Persepsi Seni, Eksplorasi Seni, Ekspresi Seni dan Apresiasi Seni.

Keempat-empat kandungan ini melibatkan domain kognitif, afektif dan psikomotor yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Kandungan Standard Pembelajaran merangkumi bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Kandungan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual memperihalkan Perkembangan Seni Visual di Malaysia. Bidang Bahasa Seni Visual memberi penekanan terhadap Unsur Seni dan Prinsip Rekaan. Seterusnya, kandungan tentang tajuk dan mesej, motif, idea dan konsep serta aspek *designomic* diketengahkan dalam bidang Pemikiran Seni Visual.

Penerapan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang terkandung dalam Cadangan Aktiviti adalah sebagai alternatif yang boleh diubahsuai oleh guru dalam menjalankan aktiviti. Pelaksanaan aktiviti ini diharap dapat menguji peningkatan keupayaan murid dalam sesi pembelajaran.

Transformasi kurikulum yang dijemakan dalam dokumen ini diharap dapat melahirkan murid yang berupaya mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta secara kreatif dan inovatif seiring dengan Kemahiran Abad Ke-21.

## MATLAMAT

Matlamat kurikulum Pendidikan Seni Visual peringkat sekolah menengah adalah untuk membina potensi murid ke arah melahirkan insan yang mempunyai pengetahuan dan kemahiran seni visual serta menghayati nilai estetik bagi menyumbang kepada pembangunan diri, masyarakat dan ekonomi negara.

## OBJEKTIF

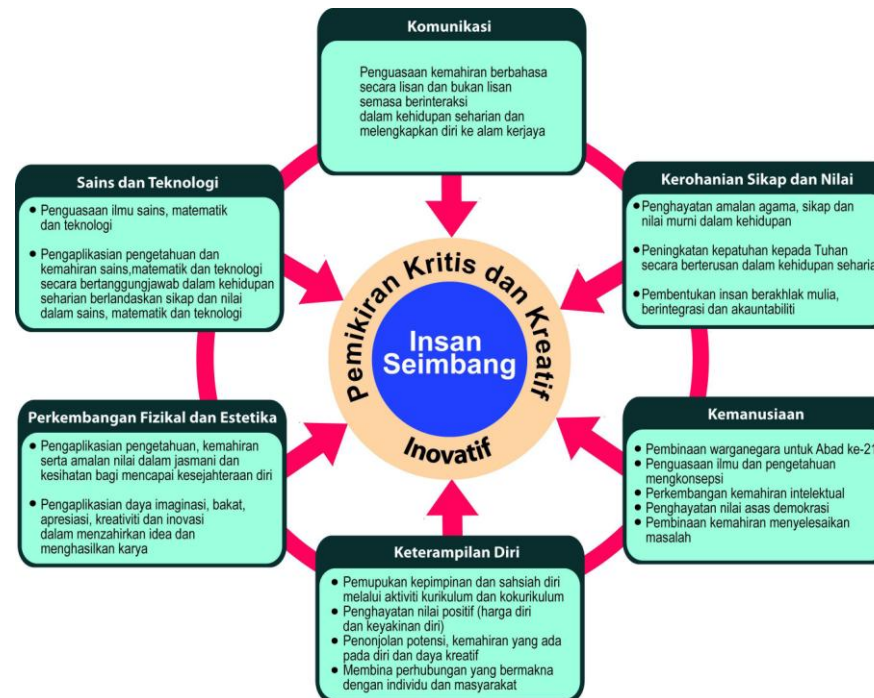
Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menjelaskan sumbangan hasil karya tokoh seni visual kebangsaan.
2. Mengidentifikasikan unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3. Menginterpretasikan jenis, ciri dan fungsi unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
4. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
5. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
6. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.
7. Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.
8. Menjana idea terhadap tajuk dan mesej, motif, idea dan konsep serta aspek *designomic* dalam Pemikiran Seni Visual.

## KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

KSSM 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. Kurikulum Pendidikan Seni Visual digubal berasaskan enam tunjang seperti yang digambarkan dalam Rajah 1.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

## FOKUS

KSSM Pendidikan Seni Visual memberi fokus pada perkembangan Pemikiran Seni Visual dalam kalangan murid. Bagi mencapai objektif yang dihasratkan, murid perlu diberi pengukuhan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta eksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya seni.

Pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual perlu memfokuskan perihal aspek sejarah perkembangan seni visual di Malaysia dan kepentingannya, pengenalan tokoh dan sumbangan mereka serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.

Dalam bidang Bahasa Seni Visual, murid diberikan penerangan secara jelas tentang konsep unsur seni dan prinsip rekaan. Justeru, aktiviti penerokaan terhadap unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya

rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui eksperimentasi media dan teknik menjadi fokus utama bagi menguji tahap kefahaman murid.

Hasil eksperimentasi kemudiannya diterjemahkan dengan menggunakan imaginasi serta idea secara kreatif dan inovatif. Hasil karya seni visual seterusnya dipamerkan agar murid dapat menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya.

Bidang Pemikiran Seni Visual memberi tumpuan khusus terhadap aplikasi aspek tajuk dan mesej, motif, idea dan konsep serta *designomic* dalam proses pembentukan karya. Aspek yang diketengahkan diharap dapat memberi pengetahuan terhadap konsep pemikiran seni visual agar murid berupaya menterjemahkan kefahaman dengan menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya seni visual.



## KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSM adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan SK dan SP dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

**Jadual 1: Profil Murid**

PROFIL MURID	PENERANGAN
<b>Berdaya Tahan</b>	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
<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 pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru.
<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>Kerja Sepasukan</b>	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka mengalas 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 baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
<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.

PROFIL MURID	PENERANGAN
<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 etik/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 2.

Jadual 2: 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 atau 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**

Kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

#### **Kemahiran Berfikir Kreatif**

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

#### **Kemahiran Menaakul**

Keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

#### **Strategi Berfikir**

Cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

**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 serta penyoalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

## **STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) melibatkan operasi yang dilakukan oleh guru dalam mengendalikan aktiviti Pendidikan Seni Visual bertujuan mencapai matlamat khusus dalam proses pembelajaran.

Dalam KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1, strategi pembelajaran secara inkuiri yang berasaskan projek lebih dominan. Pada peringkat ini, murid-murid didedahkan dengan aktiviti eksperimentasi media dan teknik melalui Standard Kandungan Eksplorasi Seni bagi pengukuhan pemahaman khususnya terhadap aspek Bahasa Seni Visual.

### **Pembelajaran Inkuiri**

Strategi pembelajaran inkuiri merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menumpukan proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawapan daripada persoalan yang diketengahkan.

Strategi pembelajaran inkuiri memberi penekanan kepada aktiviti yang berorientasikan murid. Strategi ini menuntut penglibatan murid secara optimum. Dalam hal ini, murid tidak hanya berperanan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara lisan, tetapi mereka perlu bertindak sebagai jentera penggerak untuk menemukan sendiri maklumat daripada pelbagai sumber yang ada di sekeliling mereka. Guru pula hanya bertindak sebagai pembimbing semasa sesi PdP dijalankan.

Pembelajaran secara inkuiri amat relevan diserapkan sebagai strategi utama dalam KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1. Hal demikian bertujuan untuk merangsang pemikiran berfokus dan berstruktur dalam kalangan murid selari dengan aplikasi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang berfokus kepada empat tahap pemikiran iaitu mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta.

Berikut adalah antara jenis inkuiri yang terkandung dalam DSKP KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1:

### **Inkuiri Terbuka**

Inkuiri terbuka dapat dijemakan melalui sesi perbincangan yang dilakukan secara kolaborasi bagi mendapatkan maklumat. Murid menggunakan pengetahuan dengan merekodkan maklumat kepada komponen tertentu untuk memahami dan membuat perhubungan antara komponen. Dapatan yang diperolehi melalui perbincangan kemudiannya dibahaskan secara lisan oleh murid atau melalui peta pemikiran.

### **Inkuiri Terbimbing/ Berstruktur**

Inkuiri terbimbing atau berstruktur memerlukan murid menjalankan aktiviti melalui eksperimentasi pelbagai media dan teknik. Kembara Visual adalah satu contoh inkuiri terbimbing atau berstruktur di mana murid membuat penerokaan di luar bilik darjah mengikut prosedur tertentu dengan pemantauan dan bimbingan oleh guru.

Dapatan hasil penerokaan dan eksperimentasi yang diperolehi oleh murid diterjemahkan melalui aktiviti secara kreatif dan inovatif dengan bimbingan guru secara berstruktur. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator.

### **Inkuiri Pengesahan**

Inkuiri pengesahan merujuk kepada dapatan hasil ekperimentasi pelbagai media dan teknik melalui penerokaan pada subjek kajian yang terdapat sama ada pada alam semulajadi atau objek buatan manusia atau karya seni yang diperolehi.

Secara keseluruhannya, aplikasi strategi pembelajaran inkuiri terbuka, inkuiri terbimbing/ berstruktur dan inkuiri pengesahan adalah bertujuan untuk mengembangkan potensi ketiga-tiga domain iaitu kognitif, afektif dan psikomotor murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran agar berupaya menginovasi idea dan pengetahuan baharu seiring Kemahiran Abad Ke-21.

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. 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 PdP bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

### 2. Kelestarian Alam Sekitar

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

### 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 kebangsaan dan global yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

#### 4. Sains dan Teknologi

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

#### 5. Patriotisme

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

#### 6. Kreativiti dan Inovasi

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



## 7. Keusahawanan

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

## 8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen 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 PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.

## PENTAKSIRAN

Standard Prestasi Pendidikan Seni Visual dibina berasaskan tiga domain iaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Pentaksiran bagi menentukan tahap penguasaan murid perlu merujuk kepada Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual yang merangkumi bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual (Jadual 3), bidang Bahasa Seni Visual (Jadual 4) dan bidang Pemikiran Seni Visual (Jadual 5).

Kandungan Standard Prestasi mempunyai dua komponen iaitu Tahap Penguasaan dan Tafsiran. Guru perlu mengenalpasti tahap penguasaan murid berdasarkan kriteria tafsiran seperti yang terkandung dalam ketiga-tiga Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual. Justeru, Standard Prestasi ini perlu dijadikan panduan utama oleh guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual untuk menilai tahap pencapaian murid bagi setiap topik pengajaran. Namun, guru boleh membuat pertimbangan profesional untuk memberi satu nilai tahap penguasaan murid berdasarkan pengalaman guru bersama-sama murid, kebijaksanaan serta melalui perbincangan rakan sebaya.

**Jadual 3: Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual****Bidang: Sejarah dan Apresiasi Seni Visual**

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.
2	Menginterpretasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan menghasilkan dokumentasi Perkembangan Seni Visual di Malaysia melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi dokumentasi Perkembangan Seni Visual di Malaysia melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan dokumentasi Perkembangan Seni Visual di Malaysia dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

**Jadual 4: Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual****Bidang: Bahasa Seni Visual**

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis, ciri serta fungsi unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur seni dan prinsip rekaan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

**Jadual 5: Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual****Bidang: Pemikiran Seni Visual**

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasikan tajuk dan mesej; motif, idea dan konsep serta <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.
2	Menginterpretasikan tajuk dan mesej; motif, idea dan konsep serta <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi tajuk dan mesej; motif, idea dan konsep serta <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi tajuk dan mesej; motif, idea dan konsep serta <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi tajuk dan mesej; motif, idea dan konsep serta <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

## ORGANISASI KANDUNGAN

Organisasi kandungan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 terbahagi kepada tiga bidang utama pembelajaran iaitu Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

Kandungan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mencakupi Perkembangan Seni Visual di Malaysia. Bidang Bahasa Seni Visual memberi penekanan terhadap unsur seni dan prinsip rekaan. Bidang Pemikiran Seni Visual pula mengkhusus tentang aspek tajuk dan mesej; motif, idea dan konsep serta *designomic*.

Cadangan peruntukan masa bagi melaksanakan ketiga-tiga bidang tersebut adalah 32 jam minimum setahun seperti yang tertera dalam Jadual 6.

**Jadual 6: Organisasi Kandungan dan Agihan Masa bagi KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1**

BIDANG	TAJUK	CADANGAN MASA
Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	Perkembangan Seni Visual di Malaysia	2 Jam
Bahasa Seni Visual	Garisan	26 Jam
	Rupa	
	Bentuk	
	Jalinan	
	Ruang	
	Warna	
	Harmoni	
	Kontra	
	Penegasan	
	Kepelbagaian	
	Imbangan	
	Kesatuan	
Pemikiran Seni Visual	Irama dan Pergerakan	4 Jam
	Tajuk dan Mesej	
	Motif, Idea dan Konsep	
	<i>Designomic</i>	

KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 diorganisasi berdasarkan Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti dalam Jadual 7.

**Jadual 7: Organisasi Kandungan**

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Standard Prestasi
<p>Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.</p>	<p>Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.</p>	<p>Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid (<i>indicator of success</i>)</p>

Organisasi kandungan KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 disusun berasaskan kepada empat standard kandungan iaitu:

#### **Standard Kandungan 1: Persepsi Seni**

Pengetahuan dan pemahaman tentang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual.

#### **Standard Kandungan 2: Eksplorasi Seni**

Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan serta pemahaman terhadap Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Bahasa Seni Visual dan Pemikiran Seni Visual melalui penggunaan pelbagai media, proses dan teknik.

#### **Standard Kandungan 3: Ekspresi Seni**

Penzahiran idea dan konsep melalui penggunaan pelbagai media, proses dan teknik daripada pelbagai sumber serta teknologi dalam penjanaan tugas.

#### **Standard Kandungan 4: Apresiasi Seni**

Penghayatan terhadap hasil karya seni visual dengan membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Perkembangan Seni Visual di Malaysia</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<b>i. Menggalurkan Sejarah Perkembangan Seni Visual di Malaysia dan Kepentingannya</b> <b>ii. Mengenalpasti tokoh dan sumbangan</b> <b>iii. Menjelaskan peranan Institusi Seni Visual di Malaysia</b> <b>iv. Menjana hasil persembahan portfolio</b>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap Perkembangan Seni Visual di Malaysia</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>1.1 Menggalurkan Perkembangan Seni Visual di Malaysia</p> <p>1.1.1 Seni Halus</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Sejarah dan perkembangan</li> <li>ii. Tokoh dan karya</li> <li>iii. Pertubuhan dan persatuan</li> <li>iv. Institusi Seni</li> </ol> <p>1.1.2 Seni Reka</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Sejarah dan perkembangan</li> <li>ii. Tokoh dan karya</li> <li>iii. Pertubuhan dan persatuan</li> <li>iv. Institusi Seni</li> </ol> <p>1.1.3 Seni Kraf</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Bidang</li> <li>ii. Adiguru dan Produk</li> <li>iii. Institusi: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kraftangan Malaysia</li> <li>b. Institut Kraf Negara</li> </ol> </li> </ol>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sesi penerangan dan perbincangan menggunakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Foto</li> <li>- Video</li> <li>- Tayangan Slaid</li> <li>- Lembaran Kerja</li> </ul> </li> <li>• Mengalurkan sejarah, sumbangan tokoh dan peranan institusi melalui persembahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Power Point</i></li> <li>- Multimedia</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan pemahaman terhadap Perkembangan Seni Visual di Malaysia</p>	<p>2.1 Mengenal pasti tokoh dan karya:</p> <p>2.1.1 Seni Halus</p> <p>2.1.2 Seni Reka</p> <p>2.1.3 Seni Kraf</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat kajian tentang sejarah, tokoh, sumbangan dan peranan institusi dengan menggunakan pendekatan kaedah stesen: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seni Halus</li> <li>- Seni Reka</li> <li>- Seni Kraf</li> </ul> </li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>3.1 Menjana idea dalam tugas perkembangan seni visual di Malaysia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan dokumentasi berdasarkan maklumat yang diperolehi dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lembaran Kerja</li> <li>- Persembahan Multimedia</li> <li>- Peta Pemikiran</li> <li>- <i>Artist Book</i></li> <li>- Poster</li> </ul> </li> <li>• Meniru karya tokoh menggunakan <b>Pendekatan Mimesis (Peniruan)</b></li> <li>• Membincangkan karya tokoh berpandukan <b>Pendekatan Feldman</b></li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentangkan hasil dokumentasi</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri berdasarkan pembentangan</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.
2	Menginterpretasikan sejarah perkembangan, tokoh dan sumbangan serta peranan Institusi Seni Visual di Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan menghasilkan dokumentasi Perkembangan Seni Visual di Malaysia melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi dokumentasi Perkembangan Seni Visual di Malaysia melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan dokumentasi Perkembangan Seni Visual di Malaysia dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Garisan</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>i. <b>Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi garisan</b></li><li>ii. <b>Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li>iii. <b>Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif</b></li><li>iv. <b>Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap unsur garisan</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b>            1.1 Definisi garisan            1.2 Jenis garisan pada:                i. Alam semula jadi                ii. Objek buatan manusia                iii. Karya seni visual            1.3 Fungsi garisan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang garisan diperolehi daripada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi unsur garisan bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b>            2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<p><b>Kembara Visual (Pereka Muda)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis dan fungsi garisan yang terdapat pada alam semula jadi</li> <li>• Melakar jenis garisan yang terdapat pada subjek kajian</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lukisan</li> <li>- <i>Doodle Art</i></li> <li>- Arca</li> <li>- Kraf (Aksesori)</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya            4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual            4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur garisan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur garisan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur garisan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Rupa</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi rupa</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap unsur rupa</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b> 1.1 Definisi rupa 1.2 Jenis rupa pada: i. Alam semula jadi ii. Objek buatan manusia iii. Karya seni visual 1.3 Fungsi rupa</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang rupa diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi unsur rupa bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b> 2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<p><b>Kembara Visual (Pereka Muda)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis rupa yang terdapat pada alam semula jadi</li> <li>• Melakar jenis rupa yang terdapat pada subjek kajian</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arca Binaan <i>Polyhedra</i></li> <li>- Kad Ucapan <i>Pop-Up</i></li> <li>- Pembalut Fail Lama</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur rupa pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur rupa melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur rupa dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.



<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Bentuk</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>i. <b>Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi bentuk</b></li><li>ii. <b>Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li>iii. <b>Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li>iv. <b>Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap unsur bentuk</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b> 1.1 Definisi bentuk 1.2 Jenis bentuk pada: i. Alam semula jadi ii. Objek buatan manusia iii. Karya seni visual 1.3 Fungsi bentuk</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang bentuk diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdote</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi unsur bentuk bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b> 2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<p><b>Kembara Visual (Pereka Muda)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis bentuk yang terdapat pada alam semula jadi dan objek buatan manusia</li> <li>• Melakar jenis bentuk yang terdapat pada subjek kajian</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lukisan</li> <li>- Catan</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur bentuk pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur bentuk melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur bentuk dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Jalanan</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi jalinan</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap unsur jalinan</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b>            1.1 Definisi jalinan            1.2 Jenis jalinan pada:                1.2.1 Alam semula jadi                1.2.2 Objek buatan manusia                1.2.3 Karya seni visual            1.3 Fungsi jalinan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang jalinan diperolehi daripada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi unsur jalinan bagi pengukuhan pemahaman Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b>            2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kembara Visual (Pereka Muda)               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meneroka jenis jalinan yang terdapat pada alam semula jadi</li> <li>- Melakar jenis jalinan yang terdapat pada subjek kajian</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kolaj/ <i>Quilling</i></li> <li>- Pualaman</li> <li>- Tiupan dan Corak Buih Sabun</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya            4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual            4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur jalinan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur jalinan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur jalinan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Ruang</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi ruang</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap unsur ruang</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi ruang</p> <p>1.2 Jenis ruang pada:</p> <p>    1.2.1 Alam semula jadi</p> <p>    1.2.2 Objek buatan manusia</p> <p>    1.2.3 Karya seni visual</p> <p>1.3 Fungsi ruang</p> <p>1.4 Mengenal pasti jenis-jenis ruang:</p> <p>    1.4.1 Ruang Nyata/ Terbuka/ Konkrit / Fizikal</p> <p>        i. Terbuka</p> <p>        ii. Tertutup</p> <p>    1.4.2 Ruang Tampak/ Ilusi</p> <p>        i. Ruang dalam</p> <p>        ii. Ruang cetek</p> <p>        iii. Ruang rata</p> <p>1.5 Menerangkan perkaitan ruang dan perspektif</p> <p>    1.5.1 Satu Titik Lenyap</p> <p>    1.5.2 Dua Titik Lenyap</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang ruang diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi unsur ruang bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<p><b>Kembara Visual (Pereka Muda)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis ruang yang terdapat pada alam semula jadi</li> <li>• Melakar jenis ruang yang terdapat pada subjek kajian</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Poster</li> <li>- Arca</li> <li>- Kad Ucapan <i>Pop-up</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur ruang pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur ruang melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur ruang dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Warna</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, jenis dan fungsi warna</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur warna pada alam semula jadi objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatif</b></li><li><b>v. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap unsur warna</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b>            1.1 Definisi warna            1.2 Jenis warna pada:                1.2.1 Alam semula jadi                1.2.2 Objek buatan manusia                1.2.3 Karya seni visual            1.3 3 Fungsi Warna</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan klip video</li> <li>• Maklumat tentang warna diperolehi daripada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi unsur warna bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b>            2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan unsur warna pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka jenis warna yang terdapat pada alam semula jadi melalui eksperimentasi bahan seperti kunyit, tanah, daun inai dan kulit bawang</li> <li>• Menghasilkan karya roda warna dengan lembaran kerja yang disediakan oleh guru</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kipas Tangan</li> <li>- Kad Ucapan</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya            4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual            4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan jenis dan fungsi unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan unsur warna pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi unsur warna melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan unsur warna dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Harmoni</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi harmoni</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip harmoni</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi harmoni 1.2 Ciri-ciri harmoni pada:     1.2.1 Alam semula jadi     1.2.2 Objek buatan manusia     1.2.3 Karya seni visual 1.3 Fungsi harmoni</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang harmoni diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip harmoni bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memerhati dan melakar gambar alam semula jadi yang mempunyai kesan prinsip harmoni</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta mengaplikasi teknik quilling dengan memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bingkai Foto</li> <li>- Kad Ucapan</li> <li>- Bekas Lilin</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip harmoni pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip harmoni melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip harmoni dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.



<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Kontra</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi kontra</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip kontra</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi kontra 1.2 Ciri-ciri kontra pada:     1.2.1 Alam semula jadi     1.2.2 Objek buatan manusia     1.2.3 Karya Seni Visual 1.3 Fungsi kontra</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang kontra diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip kontra bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<p><b>Kembara Visual (Pereka Muda)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka ciri prinsip kontra yang terdapat pada alam semula jadi</li> <li>• Melakar ciri prinsip kontra yang terdapat pada subjek kajian</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Catan</li> <li>- Poster</li> <li>- Anyaman</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kontra pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip kontra melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kontra dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Penegasan</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi penegasan</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip penegasan</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b>            1.1 Definisi penegasan            1.2 Ciri-ciri penegasan pada:                1.2.1 Alam semula jadi                1.2.2 Objek buatan manusia                1.2.3 Karya Seni Visual            1.3 Fungsi penegasan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang penegasan diperolehi daripada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip penegasan bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b>            2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengumpul koleksi prinsip penegasan dari media cetak, teks rujukan atau laman sesawang melalui bungkah ais secara kolaboratif (Foto Montaj)</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencorak menggunakan grid struktur bagi menjelaskan kesan penegasan melalui penggunaan warna.</li> <li>• Menghasilkan poster untuk menjelaskan kesan penegasan</li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya            4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual            4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip penegasan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip penegasan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip penegasan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Kepelbagaian</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi kepelbagaian</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip kepelbagaian</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi kepelbagaian</p> <p>1.2 Ciri-ciri kepelbagaian pada:</p> <p>1.2.1 Alam semula jadi</p> <p>1.2.2 Objek buatan manusia</p> <p>1.2.3 Karya seni visual</p> <p>1.3 Fungsi kepelbagaian</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang kepelbagaian diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip kepelbagaian bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk melengkapkan lembaran kerja yang telah dibekalkan</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Catan</li> <li>- Poster</li> <li>- Kraf Tradisional</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya</p> <p>4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>



STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kepelbagaian pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip kepelbagaian melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kepelbagaian dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Imbangan</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi imbangan</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbangan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>v. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbangan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>vi. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip imbangan</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi imbangan 1.2 Ciri-ciri imbangan pada:     1.2.1 Alam semula jadi     1.2.2 Objek buatan manusia     1.2.3 Karya seni visual 1.3 Fungsi imbangan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang imbangan diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip imbangan bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbangan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<p><b>Kembara Visual (Pereka Muda)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meneroka ciri-ciri prinsip imbangan yang terdapat pada alam semula jadi</li> <li>• Melakar subjek kajian pada alam semula jadi yang mempunyai ciri-ciri prinsip imbangan</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbangan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arca</li> <li>- Tembikar</li> <li>- <i>Quilling Paper</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip imbalan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip imbalan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip imbalan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip imbalan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip imbalan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Kesatuan</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi kesatuan</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>vii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>viii. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip kesatuan</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi kesatuan 1.2 Ciri-ciri kesatuan pada 1.2.1 Alam semula jadi 1.2.2 Objek buatan manusia 1.2.3 Karya seni visual 1.3 Fungsi kesatuan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang kesatuan diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip kesatuan bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni visual dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta melengkapkan lembaran kerja yang telah disediakan oleh guru</li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk menghasilkan satu daripada reka bentuk topeng hasil gabungan dua hal benda bertemakan watak berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Figura (Watak Adiwira)</li> <li>- Flora atau fauna</li> <li>- Objek buatan manusia</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip kesatuan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip kesatuan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip kesatuan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Bahasa Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Irama dan Pergerakan</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, ciri dan fungsi irama dan pergerakan</b></li><li><b>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dengan pelbagai teknik</b></li><li><b>iii. Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</b></li><li><b>iv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</b></li></ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap prinsip irama dan pergerakan</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b>            1.1 Definisi irama dan pergerakan            1.2 Ciri-ciri irama dan pergerakan pada:                1.2.1 Alam semula jadi                1.2.2 Objek buatan manusia                1.2.3 Karya seni visual            1.3 Fungsi irama dan pergerakan</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tayangan multimedia</li> <li>• Maklumat tentang irama dan pergerakan diperolehi daripada:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Soal Jawab</li> <li>- Perbincangan</li> <li>- Nota Anekdot</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi prinsip irama dan pergerakan bagi pengukuhan pemahaman terhadap Bahasa Seni Visual</p>	<p><b>Murid boleh:</b>            2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi dengan pelbagai teknik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghasilkan irama dan pergerakan dengan memilih satu daripada teknik iaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teknik lipatan</li> <li>- Teknik potongan kertas</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaan tugas</p>	<p>3.1 Menterjemah hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lukisan/ Catan</li> <li>- Seni Op</li> <li>- Arca</li> <li>- Kolaj</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya            4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual            4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjana persembahan pameran hasil karya</li> <li>• Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan</li> <li>• Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> <li>• Mencatatkan nota sendiri melalui aktiviti tumpu galeri</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
2	Menginterpretasikan ciri dan fungsi prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan prinsip irama dan pergerakan pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi prinsip irama dan pergerakan melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan prinsip irama dan pergerakan dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Pemikiran Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Tajuk dan Mesej</b>
<b>Masa</b>	<b>1 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, tujuan, kaedah pembentukan dan proses perkembangan tajuk dan mesej</b></li><li><b>ii. Meneroka kaedah penjanaan tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya</b></li><li><b>iii. Mengaplikasikan tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya</b></li><li><b>iv. Menjana dan mengapresiasi tugas</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap teori tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b></p> <p>1.1 Definisi tajuk dan mesej 1.2 Tujuan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya 1.3 Kaedah pembentukan dan proses perkembangan tajuk dan mesej 1.4 Teknik     1.4.1 Konvensional     1.4.2 Kontemporari</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi keterangan yang singkat tetapi jelas tentang tajuk dan mesej dengan memilih satu daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persembahan</li> <li>- Sumbang Saran</li> <li>- Peta Pemikiran</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan tajuk dan mesej</p>	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>2.1 Meneroka kaedah penjaanaan tajuk dan mesej 2.2 Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman terhadap tajuk dan mesej 2.3 Mencerakinkan proses     2.3.1 Komponen         i. Tajuk         ii. Mesej</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbual dan berbincang dengan pasangan atau rakan tentang apa yang mereka lihat dan fikirkan persoalan yang timbul berkaitan tajuk dan mesej menerusi paparan karya seni halus, seni reka dan seni kraf</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.1 Mengaplikasikan pemahaman tentang tajuk dan mesej dalam karya 3.2 Menjana tugas berkaitan aplikasi tajuk dan mesej 3.2.1 Tajuk     i. Aplikasi tajuk dan mesej 3.2.2 Komponen     i. Tajuk     ii. Mesej</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menterjemahkan pemahaman terhadap tajuk dan mesej sesuatu karya seni halus, seni reka dan seni kraf menerusi satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persembahan Multimedia</li> <li>- Peta Pemikiran</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya Seni Visual berpandukan teori dan pemahaman tentang tajuk dan mesej</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek teori dan pemahaman tentang tajuk dan mesej 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentang, mempamer dan mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya.
2	Menginterpretasikan tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi tajuk dan mesej dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Pemikiran Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b>Motif, Idea dan Konsep</b>
<b>Masa</b>	<b>2 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, tujuan, kaedah pembentukan dan proses perkembangan motif, idea dan konsep</b></li><li><b>ii. Meneroka kaedah penjanaan motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya</b></li><li><b>iii. Mengaplikasikan motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya</b></li><li><b>iv. Menjana dan mengapresiasi tugas</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap teori motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b> 1.1 Definisi motif, idea dan konsep 1.2 Tujuan aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya 1.3 Kaedah pembentukan dan proses perkembangan motif, idea dan konsep</p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi keterangan yang singkat tetapi jelas tentang motif, idea dan konsep dengan memilih satu daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>“Post It” Note</i> (Nota Catatan)</li> <li>- <i>Artist Book</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan motif, idea dan konsep</p>	<p><b>Murid boleh:</b> 2.1 Meneroka kaedah penjaanaan motif, idea dan konsep 2.2 Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman motif, idea dan konsep 2.3 Mencerakinkan proses iaitu: 2.3.1 Komponen i. Motif ii. Idea iii. Konsep</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbual dan berbincang dengan rakan tentang apa yang mereka lihat dan fikirkan berdasarkan persoalan yang timbul berkaitan motif, idea dan konsep menerusi paparan karya seni halus, seni reka dan seni kraf (Saya lihat, Saya fikir dan Saya bertanya)</li> </ul>



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran motif, idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>3.1 Mengaplikasikan pemahaman tentang motif, idea dan konsep dalam karya 3.2 Menjana tugas berkaitan aplikasi motif, idea dan konsep 3.2.1 Tajuk i. Aplikasi motif, idea dan konsep 3.2.2 Komponen i. Motif ii. Idea iii. Konsep</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid membuat perbandingan motif, idea dan konsep pada karya-karya seni yang dipamerkan melalui aktiviti tumpu galeri</li> <li>• Murid menterjemahkan pemahaman terhadap motif, idea dan konsep sesuatu karya seni halus, seni reka dan seni kraf menerusi satu daripada: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Persembahan Multimedia</li> <li>- <i>Artist Book</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya seni visual berpandukan teori dan pemahaman tentang motif, idea dan konsep</p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek teori dan pemahaman tentang motif, idea dan konsep 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membentang, mempamer dan mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya.
2	Menginterpretasikan motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi motif, idea dan konsep dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

<b>Bidang</b>	<b>Pemikiran Seni Visual</b>
<b>Tajuk</b>	<b><i>Designomic</i></b>
<b>Masa</b>	<b>1 Jam</b>
<b>Objektif</b>	<ul style="list-style-type: none"><li><b>i. Menjelaskan melalui perbincangan tentang definisi, tujuan, kaedah pembentukan dan proses perkembangan <i>designomic</i></b></li><li><b>ii. Meneroka kaedah pembentukan dan proses perkembangan <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya</b></li><li><b>iii. Mengaplikasikan <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya</b></li><li><b>iv. Menjana dan mengapresiasi tugas</b></li></ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>1. Persepsi Seni</b> Pemahaman terhadap teori <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya</p>	<p><b>Murid boleh menjelaskan melalui perbincangan tentang:</b> 1.1 Definisi <i>designomic</i> 1.2 Tujuan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya 1.3 Kaedah pembentukan dan proses perkembangan <i>designomic</i></p>	<p><b>Cadangan Aktiviti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi penerangan atau pernyataan dengan menumpukan kepada aspek <i>designomic</i> (keusahawanan dalam bidang seni halus, seni reka dan seni kraf) melalui: <ul style="list-style-type: none"> <li>Peta Pemikiran</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>2. Eksplorasi Seni</b> Eksplorasi dan aplikasi kaedah pembentukan dan perkembangan <i>designomic</i></p>	<p><b>Murid boleh:</b> 2.1 Meneroka kaedah penjanaan <i>designomic</i> 2.2 Menghuraikan secara visual, bertulis atau lisan bagi mempamerkan pemahaman <i>designomic</i> 2.3 Mencerakinkan proses 2.3.1 Komponen i. <i>Designomic</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan maklumat dalam bentuk foto berkaitan konsep <i>designomic</i> dalam ketiga-tiga bidang iaitu seni halus, seni reka dan seni kraf</li> </ul>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p><b>3. Ekspresi Seni</b> Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas <i>designomic</i></p>	<p>3.1 Mengaplikasikan pemahaman tentang <i>designomic</i> dalam karya 3.2 Menjana tugas berkaitan aplikasi <i>designomic</i> dalam tugas 3.2.1 Tajuk i. Aplikasi <i>designomic</i> dalam tugas pilihan 3.2.2 Komponen i. <i>Designomic</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memberi penerangan dengan menggunakan gambar rajah tentang konsep <i>designomic</i> dengan ketiga-tiga bidang menerusi (pilihan): <ul style="list-style-type: none"> <li>Persembahan Multimedia</li> <li><i>Artist Book</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>4. Apresiasi Seni</b> Penghayatan terhadap hasil karya seni visual berpandukan teori dan pemahaman tentang <i>designomic</i></p>	<p>4.1 Mempamerkan hasil karya 4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek teori dan pemahaman tentang <i>designomic</i> 4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membentang, mempamer dan mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</li> </ul>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.
2	Menginterpretasikan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penggunaan media, proses dan teknik
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan aplikasi <i>designomic</i> dalam proses pembentukan karya melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya.
6	Menghasilkan karya dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi hasil karya berpandukan Bahasa Seni Visual.

**PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN SENI VISUAL**

- |  |  |
|--|--|
| 1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi                        | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM              |
| 2. Muhd. Nizam bin Mohd. Yusoff                            | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM              |
| 3. Dr. Harleny binti Abd Arif                              | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM              |
| 4. Mohd Nor Nizam bin Ramli                                | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM              |
| 5. Abdul Razak bin Husin                                   | Bahagian Buku Teks, KPM                          |
| 6. Julia binti Mohamad                                     | Lembaga Peperiksaan, KPM                         |
| 7. Nor Azizah binti Mohamad                                | Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti                 |
| 8. Y.Bhg Mulia Prof. Raja Dato' Zahabuddin bin Raja Yaacob | Universiti Selangor, Selangor                    |
| 9. Dr. Mohammad Rusdi bin Mohd Nasir                       | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak        |
| 10. Norfaridzen bin Tohit                                  | Politeknik Premier Ibrahim Sultan, Johor         |
| 11. Suzarina binti Suboh                                   | Politeknik Premier Ibrahim Sultan, Johor         |
| 12. Mohd Yusof bin Abd Rani                                | Institut Kraf Negara, Selangor                   |
| 13. Ananthan a/l Nagu                                      | IPG Kampus Sultan Abdul Halim, Kedah             |
| 14. Dr. Mazlan bin Hj. A. Karim                            | IPG Kampus Tun Hussein Onn, Johor                |
| 15. Muhamad Sukri bin Osman                                | IPGM Kampus Perlis, Perlis                       |
| 16. Salleh bin Said  | IPG Kampus Dato' Razali Ismail, Kuala Terengganu |
| 17. Amir Sanusi bin Mat Desa                               | SMK Putra, Perlis                                |
| 18. Faridah binti Ibrahim                                  | SMK Taman Selayang, Selangor                     |
| 19. Hasrul Hisyam bin Abdul Mubin                          | SMK Gunung Rapat, Perak                          |
| 20. Mohamad Yunus bin Sudarman                             | SMK Tinggi Kluang, Johor                         |

**PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN SENI VISUAL**

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| 21. Mustaffal Kamal bin Abdul Holed | SMK Tun Perak, Selangor                         |
| 22. Nasri bin Samri                 | SMK Taman Medan, Selangor                       |
| 23. Puziah binti Tuban              | SMK Kampung Jawa, Selangor                      |
| 24. Rozilawati binti Mohamad Sharif | SMK Tinggi Kajang, Selangor                     |
| 25. Sariana binti Roslan            | SMK Bandar Baru Sungai Buloh, Selangor          |
| 26. Siti Rosni binti Nik Mohd Zaid  | SMK TTDI Jaya, Selangor                         |
| 27. Qaryanis binti A. Aziz          | SMK Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah, Selangor |





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://www.moe.gov.my/bpk>