



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 3

Bahagian Pembangunan Kurikulum

APRIL 2017

Terbitan 2017

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan.....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan.....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	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 Sekolah	14
Organisasi Kandungan.....	16

KANDUNGAN

Bidang: Sejarah dan Apresiasi Seni Visual

Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri.....	18
---	----

Bidang: Seni Halus

Seni Lukisan.....	23
-------------------	----

Seni Catan.	28
------------------	----

Seni Arca.	33
-----------------	----

Bidang: Reka Bentuk

Reka Bentuk Landskap	37
----------------------------	----

Reka Bentuk Hiasan Dalaman.....	41
---------------------------------	----

Reka Bentuk Industri	46
----------------------------	----

Bidang: Seni Kraf

Seni Tekat.....	50
-----------------	----

Seni Anyaman.....	55
-------------------	----

Bidang: Komunikasi Visual

Seni Reka Grafik (Tipografi)	60
------------------------------------	----

Seni Foto (Kamera dan Peranti Pengimejan).....	67
--	----

Panel Penggubal.....	72
----------------------	----

Penghargaan	73
-------------------	----



RUKUN NEGARA

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

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

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

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

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

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

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

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

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

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka 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

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Seni Visual (PSV) merupakan mata pelajaran yang memberi penekanan kepada pembelajaran berasaskan kepada empat komponen dalam Standard Kandungan iaitu 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, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.

Aktiviti yang dicadangkan adalah sebagai alternatif yang boleh diubahsuai mengikut keperluan atau kesesuaian. Pelaksanaan aktiviti ini diharap dapat menguji peningkatan keupayaan murid dalam sesi pembelajaran.

Transformasi kurikulum yang dijelmakan dalam dokumen ini diharap dapat melahirkan murid yang berupaya mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta secara kreatif dan inovatif serta berkemampuan untuk bersaing di peringkat global seiring dengan Kemahiran Abad Ke-21.

MATLAMAT

KSSM 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

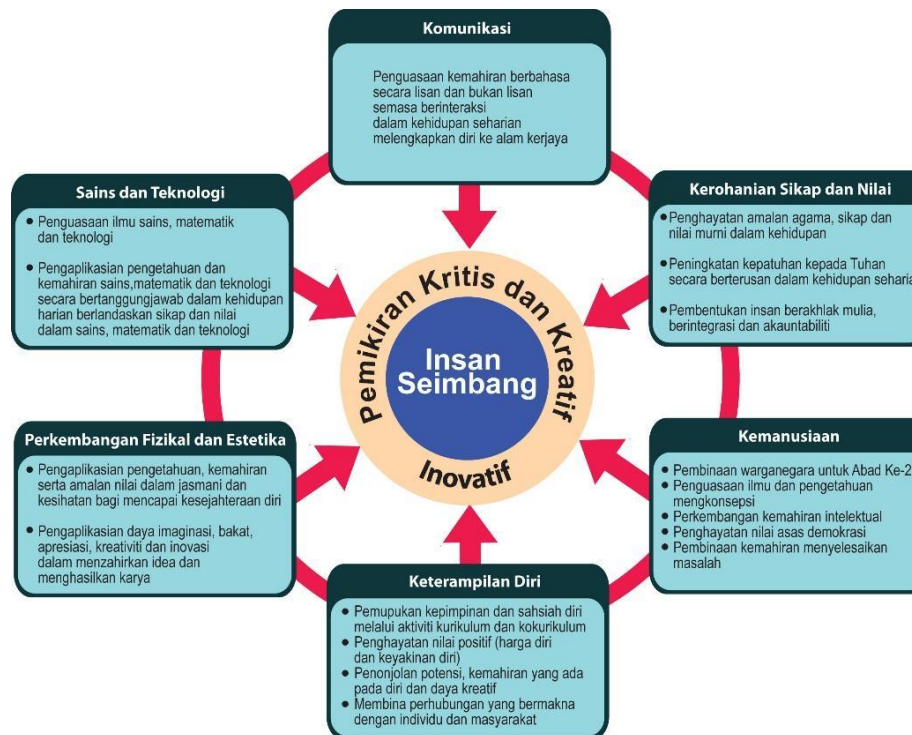
KSSM Pendidikan Seni Visual bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menghargai keindahan alam semula jadi ciptaan Tuhan.
2. Menjelaskan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.
3. Menginterpretasikan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.
4. Menyatakan sumbangan hasil karya tokoh seni visual dan tokoh seni kraf kebangsaan.
5. Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman dalam pelbagai bidang seni visual melalui penggunaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.
6. Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.
7. Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif serta menumpukan aspek pemikiran seni visual dalam penghasilan karya atau produk seni.
8. Membuat apresiasi hasil karya atau produk seni berpandukan Bahasa 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 sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. Kurikulum Pendidikan Seni Visual digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM.



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, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta eksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.

Pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mengkhusus tentang Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri. Bidang ini berupaya melahirkan murid yang menghargai dan melestarikan warisan kebangsaan melalui pengetahuan terhadap jenis pakaian tradisional dan perhiasan diri serta motif mengikut kaum selain tokoh yang menyumbang kepada kajian budaya menjurus bidang ini. Bidang Seni Halus dikelompokkan kepada tiga komponen iaitu Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Arca. Seni Lukisan menggalurkan sejarah perkembangan seni lukisan tempatan dan karya lukisan kontemporari. Seni Catan memperihalkan aspek teknik, bahan, aliran serta pelukis dan

karya seni catan. Seni Arca memberi tumpuan terhadap definisi, sejarah, jenis dan kaedah penghasilan produk seni arca.

Reka Bentuk Landskap, Reka Bentuk Hiasan Dalaman dan Reka Bentuk Industri memfokuskan peranan pereka serta ciri konsep dan elemen reka bentuk. Bidang Seni Kraf menampilkan Seni Tekat dan Seni Anyaman yang menjelaskan tentang prinsip asas, jenis, alatan dan bahan serta teknik. Bidang Komunikasi Visual mencakupi Seni Reka Grafik dan Seni Foto. Seni Reka Grafik menumpukan pada aspek definisi, jenis dan fungsi Tipografi manakala Seni Foto menjurus definisi, jenis serta fungsi Kamera dan Peranti Pengimejan.

Pengetahuan dan kemahiran yang diperoleh melalui eksperimentasi dan penerokaan media, proses dan teknik dalam pelbagai bidang seni visual berupaya mencabar murid untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sebenar. Kelima-lima bidang yang diimplementasikan ini diharap dapat melahirkan murid yang mempunyai pemikiran aras tinggi, kreatif dan inovatif serta inventif.

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 Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam kurikulum Pendidikan Seni Visual menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
Berprinsip	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
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika undang-undang berkaitan maklumat yang diperoleh.
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi meransang 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
Mengaplikasi	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
Menganalisis	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
Mencipta	Menghasilkan idea, produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

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

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

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

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

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) 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 3, 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.

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 diterapkan sebagai strategi utama dalam KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3. 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 3:

Inkuiri Terbuka

Inkuiri Terbuka dapat dijemakan melalui sesi perbincangan yang dilakukan secara kolaboratif 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 eksperimentasi 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 PdP 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-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen di dalam EMK adalah seperti berikut:

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.

- Pengetahuan dan kesedaran terhadap 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, memperbaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK)

- 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.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam PdP secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk-tajuk seperti Wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

PENTAKSIRAN SEKOLAH

Pentaksiran Sekolah (PS) adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap penguasaan sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inklusif, autentik dan setempat (*localised*). Maklumat yang diperoleh dari PS akan digunakan oleh pentadbir, guru, ibu bapa dan murid dalam merancang tindakan susulan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan DSKP.

Tahap Penguasaan Keseluruhan

Tahap Penguasaan keseluruhan perlu ditentukan bagi memberi satu nilai tahap penguasaan murid di akhir sesi persekolahan. Tahap penguasaan keseluruhan ini merangkumi domain afektif, kognitif dan psikomotor murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran murid secara berterusan melalui pelbagai kaedah.

Guru boleh membuat pertimbangan profesional untuk memberi satu nilai tahap penguasaan keseluruhan murid berdasarkan pengalaman guru bersama-sama murid, kebijaksanaan serta melalui perbincangan rakan sebaya. Tahap penguasaan keseluruhan diberi selepas murid mempelajari bidang-bidang yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Seni Visual.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSM Pendidikan Seni Visual

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti sejarah, definisi, prinsip, jenis, ciri serta media, proses dan teknik dalam bidang seni visual.
2	Menjelaskan sejarah, definisi, prinsip, jenis, ciri serta media, proses dan teknik dalam bidang seni visual.
3	Mengaplikasikan pengetahuan sejarah, definisi, prinsip, jenis, ciri serta kemahiran melalui eksperimentasi dan penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.
4	Menganalisis dan memanipulasi pengetahuan dan kemahiran dalam bidang seni visual melalui eksperimentasi dan penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.
5	Menjustifikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam bidang seni visual melalui aplikasi media, proses dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni secara kreatif.
6	Mereka cipta hasil karya atau produk seni secara kreatif dan inovatif serta menumpukan pada aspek Pemikiran Seni Visual dan membuat apresiasi dengan menggunakan Bahasa Seni Visual.

ORGANISASI KANDUNGAN

Organisasi KSSM bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3 terbahagi kepada lima bidang utama pembelajaran iaitu Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.

Kandungan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual memberi tumpuan khusus terhadap Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri. Bidang Seni Halus memberi penekanan terhadap Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Arca. Bidang Reka Bentuk mengkhusus Reka Bentuk Landskap, Reka Bentuk Hiasan Dalaman dan Reka Bentuk Industri. Seni Tekat dan Seni Anyaman diketengahkan dalam Bidang Seni Kraf. Bidang Komunikasi Visual pula menampilkan Seni Reka Grafik (Tipografi) dan Seni Foto (Kamera dan Peranti Pengimejan).

Peruntukan masa bagi melaksanakan kesemua bidang tersebut adalah 32 jam minimum setahun seperti yang tertera dalam Jadual 4.

Jadual 4: Organisasi Kandungan dan Agihan Masa bagi KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 3

BIDANG	TAJUK	CADANGAN JAM MINIMUM
Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri	2 jam
Seni Halus	Seni Lukisan	3 jam
	Seni Catan	3 jam
	Seni Arca	3 jam
Reka Bentuk	Reka Bentuk Landskap	3 jam
	Reka Bentuk Hiasan Dalaman	3 jam
	Reka Bentuk Industri	3 jam
Seni Kraf	Seni Tekat	3 jam
	Seni Anyaman	3 jam
Komunikasi Visual	Seni Reka Grafik (Tipografi)	3 jam
	Seni Foto (Kamera dan Peranti Pengimejan)	3 jam
Jumlah Jam Minimum Setahun		32 jam

Organisasi Kandungan KSSM PSV Tingkatan 3 dibahagikan kepada tiga komponen iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti dalam Jadual 5.

Jadual 5: Organisasi DSKP

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.</p>

Organisasi Kandungan KSSM PSV Tingkatan 3 disusun berasaskan kepada empat standard kandungan iaitu:

Standard Kandungan 1: Persepsi Seni

Pengetahuan dan pemahaman tentang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.

Standard Kandungan 2: Eksplorasi Seni

Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan serta pemahaman terhadap Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi 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 penjanaaan tugas.

Standard Kandungan 4: Apresiasi Seni

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

Bidang	Sejarah dan Apresiasi Seni Visual
Tajuk	Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri
Jam Minimum	2 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan jenis pakaian tradisional dan perhiasan diriii. Memperihalkan pengkaji pakaian tradisional dan perhiasan diriiii. Membanding beza jenis pakaian tradisional dan motif pada perhiasan diriiv. Menjana hasil persembahan portfolio pakaian tradisional dan perhiasan diriv. Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan pada aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual

1.0 PAKAIAN TRADISIONAL DAN PERHIASAN DIRI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 Persepsi Seni dalam Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri Pemahaman terhadap Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menjelaskan jenis pakaian tradisional dan perhiasan diri mengikut kaum dan etnik di Malaysia</p> <p>1.1.2 Memperihalkan sumbangan tokoh budaya yang mengkaji pakaian tradisional</p> <p>1.1.3 Mengklasifikasikan motif perhiasan diri mengikut kaum</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persembahan multimedia atau peta pemikiran tentang jenis pakaian tradisional dan perhiasan diri. • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh pakaian tradisional: <ul style="list-style-type: none"> - Melayu – Sarung, Kain Samping, Tengkolok, Baju Kebaya atau Selendang - Cina – Cheongsam, Sam Foo atau Kebaya Nyonya - India – Sari atau Dothi - Kadazan Dusun – Baju Pendek Sinuangga - Iban – Kalambi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Contoh perhiasan diri: <ul style="list-style-type: none"> - Melayu – Tengkolok - Cina – Mahkota - India – Gelang - Sabah – Tali Pinggang Himpogot - Sarawak – Sugu Tinggi Perak - Peribumi – Rantai manik/ Kuku Beruang • Contoh motif perhiasan diri mengikut kaum: <ul style="list-style-type: none"> - Flora - Fauna - Kosmos
<p>1.2 Eksplorasi Seni dalam Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri</p>	<p>1.2.1 Membanding beza jenis pakaian tradisional mengikut kaum dan etnik di Malaysia</p> <p>1.2.2 Menginterpretasikan jenis pakaian tradisional melalui penerokaan motif pada perhiasan diri</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktiviti pilihan: <ul style="list-style-type: none"> - Kaedah Stesen - Peta Pemikiran

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.3 Ekspresi Seni dalam Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>1.3.1 Menghasilkan portfolio tentang jenis dan motif pakaian tradisional dan perhiasan diri</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyediakan portfolio jenis dan motif pakaian tradisional dan perhiasan diri mengikut kaum dan etnik di Malaysia
<p>1.4 Apresiasi Seni dalam Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri Penghayatan terhadap hasil karya seni dalam Pakaian Tradisional dan Perhiasan Diri dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>1.4.1 Mempamerkan hasil karya portfolio</p> <p>1.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya portfolio sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya portfolio pakaian tradisional dan perhiasan diri</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjana persembahan pameran hasil karya Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi pakaian tradisional dan perhiasan diri dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual.
2	Menginterpretasikan jenis pakaian tradisional dan motif pada perhiasan diri.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan dalam penghasilan portfolio pakaian tradisional dan perhiasan diri melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap portfolio pakaian tradisional dan perhiasan diri.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap persembahan portfolio pakaian tradisional dan perhiasan diri.
6	Menghasilkan portfolio pakaian tradisional dan perhiasan diri dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Seni Halus
Tajuk	Seni Lukisan
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menggalurkan sejarah perkembangan seni lukisan tempatan dan kontemporariii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya seni lukisaniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya seni lukisan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni lukisan

2.0 SENI LUKISAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 Persepsi Seni dalam Seni Lukisan Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan dalam bidang Seni Halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menggalurkan perkembangan seni lukisan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Sejarah seni lukisan tempatan (ii) Karya lukisan kontemporari 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persembahan multimedia atau peta pemikiran tentang perkembangan sejarah dan karya lukisan kontemporari. • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh Sejarah seni lukisan tempatan <ul style="list-style-type: none"> - Bermula pasca merdeka (1960-an hingga sekarang) merujuk kepada pelukis tempatan yang mendapat pendidikan luar negara • Contoh karya lukisan kontemporari Media dan Teknik: <ul style="list-style-type: none"> - Media Campuran – gabungan media kering (dominan) berbanding dengan media basah (suplemen) - Media Baharu – komputer dan telefon pintar

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> - Teknik Hibrid (alat, bahan atau teknik) – Lukisan dan Catan/ Kolaj/ Assemblaj - Teknik Lukisan Digital – Aplikasi perisian <i>Adobe Photoshop, Illustrator</i> dan <i>Corel Draw</i> atau aplikasi pintar
<p>2.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Lukisan Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Lukisan</p>	<p>2.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan dalam penghasilan seni lukisan menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Media ii) Teknik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasi pengetahuan dan kefahaman tentang media dan teknik melukis: • Contoh media dan teknik: <ul style="list-style-type: none"> - Media Campuran - Media Kontemporari - Teknik Hibrid - Teknik Lukisan Digital
<p>2.3 Ekspresi Seni dalam Seni Lukisan Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaaan tugas</p>	<p>2.3.1 Menghasilkan seni lukisan dengan berpandukan gambar bertemakan subjek gabungan</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh membuat lukisan berdasarkan subjek gabungan pilihan: <ul style="list-style-type: none"> - Figura dan Objek Buatan Manusia - Figura dan Alam Semula Jadi - Figura, Objek Buatan Manusia dan Alam Semula Jadi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Contoh media dan teknik pilihan: <ul style="list-style-type: none"> - Media Campuran - Media Kontemporari - Teknik Hibrid - Teknik Lukisan Digital
<p>2.4 Apresiasi Seni dalam Seni Lukisan Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>2.4.1 Mempamerkan hasil karya seni</p> <p>2.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi seni lukisan dalam bidang Seni Halus.
2	Menginterpretasikan definisi, sejarah, pelukis dan karya seni lukisan kontemporari.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni lukisan kontemporari melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni lukisan kontemporari dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni lukisan kontemporari dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya seni lukisan kontemporari dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Seni Halus
Tajuk	Seni Catan
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan bahan, teknik, aliran serta pelukis dan karya seni catan tempatanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya seni cataniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya seni catan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni catan

3.0 SENI CATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 Persepsi Seni dalam Seni Catan Pemahaman terhadap konsep Seni Catan dalam bidang Seni Halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1 Menjelaskan seni catan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Bahan (ii) Teknik (iii) Aliran (iv) Pelukis dan Karya Seni Catan Tempatan 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Peta Pemikiran <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh Bahan: <ul style="list-style-type: none"> - cat air, cat poster, cat minyak, cat akrilik - cat tempera, cat <i>gouache</i> dan <i>fresco</i> • Contoh Teknik Catan: <ul style="list-style-type: none"> - Titik (Pointillism), <i>Glazing</i>, <i>Impasto</i> - <i>Hard Edges</i>, Lembut (Scumbling) dan <i>Alla Prima</i> • Contoh Aliran: <ul style="list-style-type: none"> - Realisme - Naturalisme - Impressionisme - Ekspresionisme - Abstrak Ekspresionisme - <i>Pop Art</i> - Surealisme

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Catan Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Catan</p>	<p>3.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan dalam penghasilan seni catan menggunakan: (i) Media (ii) Teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tunjuk cara proses menghasilkan seni catan menggunakan teknik pilihan oleh guru sebelum aktiviti penghasilan oleh murid. • Meneroka teknik catan menggunakan media pilihan: <ul style="list-style-type: none"> - Cat Poster - Cat Minyak - Cat Akrilik • Permukaan bahan pilihan antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - kertas <i>cartridge</i>, kanvas, papan lapis (ply wood), <i>mdf board</i> (medium density fibre) dan <i>straw board</i>
<p>3.3 Ekspresi Seni dalam Seni Catan Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaaan tugas</p>	<p>3.3.1 Menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadangan tema subjek pilihan: <ul style="list-style-type: none"> - Alam Semula Jadi - Objek Buatan Manusia - Abstrak - Gabungan - Alam Semula Jadi dan Objek Buatan Manusia

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.4 Apresiasi Seni dalam Seni Catan Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>3.4.1 Mempamerkan hasil karya seni</p> <p>3.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi seni catan dalam bidang Seni Halus.
2	Mengintepretasikan definisi, sejarah, tokoh dan karya seni catan.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni catan melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni catan dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni catan dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya seni catan dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Seni Halus
Tajuk	Seni Arca
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, sejarah, jenis dan kaedah penghasilan seni arcaii. Mengenal pasti pengarca dan seni arca tempataniii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan produk seni arcaiv. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan produk seni arca dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni arca

4.0 SENI ARCA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 Persepsi Seni dalam Seni Arca Pemahaman terhadap konsep Seni Arca dalam bidang Seni Halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menjelaskan definisi seni arca</p> <p>4.1.2 Memperihalkan sejarah perkembangan seni arca tempatan: (i) Pengarca (ii) Karya Arca</p> <p>4.1.3 Menerangkan jenis-jenis arca</p> <p>4.1.4 Menjelaskan kaedah asas membentuk arca</p> <p>4.1.5 Mengklasifikasikan bentuk arca</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdot <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan seni arca tempatan sebelum dan selepas Kemerdekaan: • Contoh jenis arca: <ul style="list-style-type: none"> - Arca Estetik - Arca Berfungsi • Contoh kaedah asas membentuk arca: <ul style="list-style-type: none"> - Manipulasi - Binaan - Luakan - Acuan • Contoh bentuk arca: <ul style="list-style-type: none"> - luakan, binaan, timbulan, mobail, stabail, asemblaj, acuan, dinding dan instalasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Arca Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Arca</p>	<p>4.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan kaedah dalam seni arca</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Kaedah Stesen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenalpasti kaedah asas membentuk arca daripada media pilihan antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - <i>plaster Paris</i>, tanah liat, simen, lilin, dawai, besi, bongkah kayu, papan lapis, kertas, straw dan kaca
<p>4.3 Ekspresi Seni dalam Seni Arca Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaaan tugas</p>	<p>4.3.1 Menghasilkan karya seni arca dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan kaedah</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadangan tema subjek pilihan: <ul style="list-style-type: none"> - Alam Semula Jadi - Objek Buatan Manusia - Semi Realistik - Gabungan – Alam Semula Jadi dan Objek Buatan Manusia
<p>4.4 Apresiasi Seni dalam Seni Arca Penghayatan terhadap hasil karya Seni Arca dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>4.4.1 Mempamerkan hasil produk seni</p> <p>4.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil produk sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi seni arca dalam bidang Seni Halus.
2	Menginterpretasikan definisi, sejarah, pengarca tempatan, jenis, kaedah dan karya seni arca.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni arca melalui penggunaan media, proses dan kaedah.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni arca dalam penghasilan produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni arca dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk seni arca dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Reka Bentuk
Tajuk	Reka Bentuk Landskap
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan peranan pereka landskapii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam reka bentuk landskapiii. Mengaplikasi elemen dan konsep rekaan dalam reka bentuk landskap Taman Miniiv. Menghasilkan reka bentuk landskap Taman Mini dengan menggunakan konsep yang dipilihv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni reka bentuk lanskap

5.0 REKA BENTUK LANDSKAP

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>5.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Pemahaman terhadap konsep dalam Reka Bentuk Landskap</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Memerihalkan peranan pereka landskap</p> <p>5.1.2 Menjelaskan konsep reka bentuk landskap</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menterjemahkan pemahaman terhadap peranan pereka landskap dengan menggunakan Peta Pemikiran • Tayangan Multimedia beberapa contoh konsep Reka Bentuk Landskap: <ul style="list-style-type: none"> - Islam, Melayu, Bali, Thai, Jepun, Inggeris dan Gaya Kontemporari • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdot
<p>5.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan konsep dalam Reka Bentuk Landskap</p>	<p>5.2.1 Membuat penerokaan terhadap konsep yang dipilih:</p> <p>(i) Ciri-ciri konsep</p> <p>(ii) Elemen reka bentuk</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendokumentasikan koleksi gambar berkaitan dengan konsep yang dipilih. • Murid diminta untuk memilih satu daripada aktiviti iaitu: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Artist Book</i> - Buku Skrap

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>5.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugasan</p>	<p>5.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan ciri-ciri dan elemen reka bentuk bagi: (i) Merekabentuk landskap (ii) Melukis pelan reka bentuk landskap menggunakan skala yang sesuai</p> <p>5.3.2 Mengaplikasikan proses menghasilkan reka bentuk landskap</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadangan tajuk reka bentuk landskap Taman Mini • Prosedur: <ul style="list-style-type: none"> - Folio lakaran perkembangan idea - Teknik pengolahan warna (<i>rendering</i>) <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lukisan pelan berskala besar boleh dibuat secara kolaboratif
<p>5.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Landskap dengan menggunakan istilah dan Bahasa Seni Visual</p>	<p>5.4.1 Mempamerkan hasil karya seni</p> <p>5.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>5.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi reka bentuk landskap dalam bidang Reka Bentuk.
2	Menginterpretasikan konsep reka bentuk landskap.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk landskap melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk landskap dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk landskap dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya seni reka bentuk landskap dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Reka Bentuk
Tajuk	Reka Bentuk Hiasan Dalaman
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan peranan pereka hiasan dalamanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam reka bentuk hiasan dalamaniii. Menterjemahkan lukisan perspektif dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni reka bentuk hiasan dalaman

6.0 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>6.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman Pemahaman terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman dalam bidang Reka Bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>6.1.1 Memperihalkan peranan pereka hiasan dalaman</p> <p>6.1.2 Menjelaskan prinsip dan elemen reka bentuk hiasan dalaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menterjemahkan pemahaman terhadap peranan pereka hiasan dalaman dengan menggunakan Peta Pemikiran • Tayangan Multimedia <ul style="list-style-type: none"> - Prinsip reka bentuk hiasan dalaman - Elemen reka bentuk hiasan dalaman - Teknik menghasilkan lukisan perspektif ruang yang dipilih di dalam rumah kediaman • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdot • Contoh: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang Makan - Ruang Tamu - Bilik Tidur - Bilik Air

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>6.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan perspektif dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p>	<p>6.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan perspektif ruang di dalam rumah kediaman</p> <p>6.2.2 Menghasilkan lukisan perspektif: (i) Satu Titik Lenyap (ii) Dua Titik Lenyap (iii) Tiga Titik Lenyap</p> <p>6.2.3 Mengaplikasikan proses merekabentuk hiasan dalaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Prosedur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan folio perkembangan idea • Melakarkan lukisan pelan • Menghasilkan lukisan perspektif menggunakan kaedah titik lenyap (Vanishing Point) • Mengaplikasikan teknik pengolahan warna (Rendering)
<p>6.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>6.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alatan, simbol dan konsep bagi: (i) Merekabentuk ruang pilihan (ii) Melakarkan lukisan perspektif bagi ruang pilihan menggunakan skala yang sesuai</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta untuk merekabentuk satu daripada tajuk berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Cafe - Kopitiam - Restoran

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>6.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>6.4.1 Mempamerkan hasil karya seni</p> <p>6.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>6.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya reka bentuk hiasan dalaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya seni • Membuat pemerhatian terhadap karya seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi reka bentuk hiasan dalaman dalam bidang Reka Bentuk.
2	Menginterpretasikan konsep reka bentuk hiasan dalaman.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk hiasan dalaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk hiasan dalaman dalam penghasilan karya seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk hiasan dalaman dalam penghasilan karya seni.
6	Menghasilkan karya seni reka bentuk hiasan dalaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Reka Bentuk
Tajuk	Reka Bentuk Industri
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan peranan pereka reka bentuk industriii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam reka bentuk industriiii. Mengaplikasi elemen dan konsep rekaan di dalam reka bentuk industriiv. Menghasilkan reka bentuk perabot dengan menggunakan konsep mudah alihv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni reka bentuk industri

7.0 REKA BENTUK INDUSTRI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>7.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Industri Pemahaman terhadap Reka Bentuk Industri dalam bidang Reka Bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>7.1.1 Memperihalkan peranan pereka reka bentuk industri</p> <p>7.1.2 Menjelaskan konsep rekaan perabot</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Multimedia • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdot
<p>7.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Industri Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lakaran dan lukisan perincian dalam Reka Bentuk Industri</p>	<p>7.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lakaran reka bentuk perabot</p> <p>7.2.2 Menjustifikasikan reka bentuk perabot berdasarkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> i) bentuk mengikut fungsi ii) fungsi mengikut bentuk <p>7.2.3 Mengklasifikasikan alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D reka bentuk industri</p> <p>7.2.4 Mengaplikasikan proses menghasilkan reka bentuk perabot</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal alat dan bahan • Mengolah idea melalui lakaran • Meneroka teknik mewarna lakaran perincian

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>7.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Industri Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>7.3.1 Menterjemahkan idea dan konsep reka bentuk industri dalam penghasilan lakaran, lukisan unjuran dan lukisan perincian</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cadangan tajuk reka bentuk produk Perabot Mudah Alih • Prosedur: <ul style="list-style-type: none"> - Folio lakaran perkembangan idea - Lukisan unjuran - Teknik pengolahan warna (rendering)
<p>7.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Industri Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Industri dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>7.4.1 Mempamerkan hasil model 3D</p> <p>7.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil model 3D sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan model 3D dalam reka bentuk industri</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil model 3D • Membuat pemerhatian terhadap hasil model 3D yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan model 3D dalam reka bentuk industri

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi reka bentuk industri dalam bidang Reka Bentuk.
2	Menginterpretasikan konsep reka bentuk industri.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk industri melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk industri dalam penghasilan produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap reka bentuk industri dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk seni reka bentuk industri dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Seni Kraf
Tajuk	Seni Tekat
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan sejarah, prinsip asas, jenis, motif, alatan, bahan dan proses seni tekakii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni tekakiii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni tekak dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni tekak

8.0 SENI TEKAT

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>8.1 Persepsi Seni dalam Seni Tekat Pemahaman terhadap prinsip Seni Tekat dalam bidang Seni Kraf</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>8.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni tekak</p> <p>8.1.2 Menyatakan jenis, alatan dan bahan seni tekak</p> <p>8.1.3 Menerangkan proses seni tekak</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Multimedia • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis seni tekak: <ul style="list-style-type: none"> - Tekak Timbul Benang Emas - Tekak Gubah • Contoh jenis alatan: <ul style="list-style-type: none"> - Pemidang Kayu - Cuban - Jarum <i>Chenille</i> • Contoh jenis bahan: <ul style="list-style-type: none"> - Kain Dasar (Baldu) - Kain Putih (Kapas) - Benang Emas/ Perak - Benang putih - Mempulur

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Contoh Motif: <ul style="list-style-type: none"> - Daun Peria - Daun Keladi - Daun Bunga Padi - Daun Pucuk Paku - Bunga Raya - Bunga Cempaka - Bunga Asam Batu
<p>8.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Tekat Eksplorasi dan aplikasi proses Seni Tekat bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas tekat</p>	<p>8.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni tekat</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencerakinkan komponen prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan proses seni tekat dengan menggunakan peta pemikiran • Menjelaskan peta pemikiran yang dihasilkan melalui sesi pembentangan
<p>8.3 Ekspresi Seni dalam Seni Tekat Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan</p>	<p>8.3.1 Menghasilkan produk seni tekat dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan proses</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta memilih satu daripada produk seni berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Tetapan - Kipas tangan - Bekas Aksesori - Sarung Kusyen

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>8.4 Apresiasi Seni dalam Seni Tekat Penghayatan terhadap hasil produk Seni Tekat dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>8.4.1 Mempamerkan hasil produk seni</p> <p>8.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni tekatekat</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Lisan - Video - <i>Powerpoint</i> - Pameran • Guru membuat penilaian dan memberi maklum balas

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi seni tekak dalam bidang Seni Kraf.
2	Menginterpretasikan prinsip seni tekak.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni tekak melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni tekak dalam penghasilan produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni tekak dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk seni tekak dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Seni Kraf
Tajuk	Seni Anyaman
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan sejarah, prinsip asas, jenis, motif, alatan, bahan dan proses seni anyamanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni anyamaniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan produk seni anyaman dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni anyaman

9.0 SENI ANYAMAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>9.1 Persepsi Seni dalam Seni Anyaman Pemahaman terhadap prinsip Seni Anyaman dalam bidang Seni Kraf</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>9.1.1 Menjelaskan prinsip asas seni anyaman</p> <p>9.1.2 Menyatakan jenis,alatan, bahan dan fungsi seni anyaman</p> <p>9.1.3 Menerangkan proses seni anyaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis seni anyaman antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - Anyaman Ghadas (asas/ biasa) - Anyaman Kelarai - Anyaman Sulam • Motif anyaman kelarai antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - Bunga Cengkih, Bunga Cina, Tapak Harimau, Siku Keluang, Mak Mek dan Cik Kedah Bersila • Contoh jenis alatan: <ul style="list-style-type: none"> - parang, jangka, pelurut, penyisip dan pisau • Contoh bahan antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - mengkuang, pandan, rotan, buluh, kercut, jut, ribu-ribu, riben, <i>straw</i>, <i>strap</i> plastik dan gulungan surat khabar

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Proses Penyediaan Mengkuang/ Pandan: <ul style="list-style-type: none"> - Menetak daun - Melayur - Menjangka - Menitik - Merendam - Menjemur - Melurut - Mewarna • Proses Menganyam Tikar: <ul style="list-style-type: none"> - Lagang - Anyam - Pipih - Sisip - Kerat • Fungsi Anyaman antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - Tikar Biasa - Tikar Sembahyang - Tikar Parudan - Tikar Jemuran • Rupa Bentuk Tikar: <ul style="list-style-type: none"> - Badan - Kepala - Bucu - Tepi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>9.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Anyaman Eksplorasi dan aplikasi proses Seni Anyaman bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas anyaman</p>	<p>9.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan, jenis dan proses berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni anyaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencerakinkan komponen prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan proses seni anyaman dengan menggunakan peta pemikiran • Menjelaskan peta pemikiran yang dihasilkan melalui sesi pembentangan
<p>9.3 Ekspresi Seni dalam Seni Anyaman Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan</p>	<p>9.3.1 Menghasilkan produk seni anyaman dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan proses</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid memilih satu daripada produk berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Bakul - Tudung Gelas - Bekas Pensel - Pelapik Tetikus
<p>9.4 Apresiasi Seni dalam Seni Anyaman Penghayatan terhadap hasil produk Seni Anyaman dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>9.4.1 Mempamerkan hasil produk seni</p> <p>9.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil produk seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>9.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni anyaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid memilih satu daripada persembahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Lisan - Video - <i>Powerpoint</i> - Pameran • Guru membuat penilaian dan memberi maklum balas

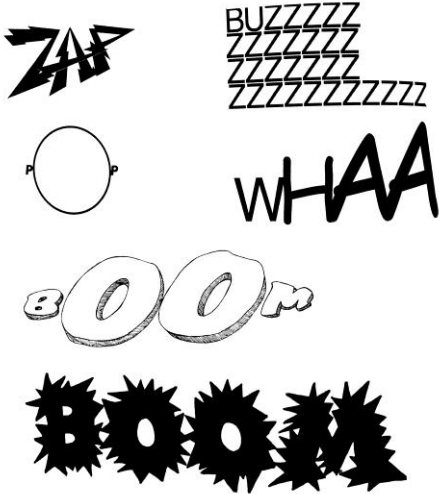
STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi seni anyaman dalam bidang Seni Kraf.
2	Menginterpretasikan prinsip seni anyaman.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni anyaman melalui penggunaan alatan, bahan dan proses.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni anyaman dalam penghasilan produk seni.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap seni anyaman dalam penghasilan produk seni.
6	Menghasilkan produk seni anyaman dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

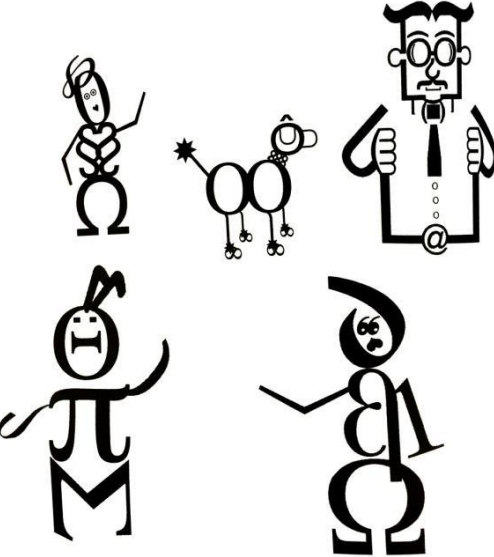
Bidang	Komunikasi Visual
Tajuk	Seni Reka Grafik (Tipografi)
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ol style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, jenis dan fungsi tipografiii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya tipografiiii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan rekaan tipografi dalam penghasilan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik

10.0 SENI REKA GRAFIK (TIPOGRAFI)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>10.1 Persepsi Seni dalam Seni Reka Grafik Pemahaman terhadap Tipografi dalam Seni Reka Grafik</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>10.1.2 Menjelaskan definisi tipografi</p> <p>10.1.2 Memperihalkan tentang tipografi dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Aplikasi Tipografi (ii) Jenis Taip (iii) Klasifikasi Taip (iv) Teknik Tipografi Ekspresi 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Multimedia • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh aplikasi tipografi antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - Papan tanda - <i>Graffiti</i> - Poster - <i>Emoticons</i> • Contoh jenis taip antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - <i>capitals, lower case, small caps</i> dan <i>punctuation</i> • Contoh klasifikasi taip antaranya: <ul style="list-style-type: none"> - <i>old style, transition, modern, slab serif sans serif, italic</i> dan <i>script</i> • Contoh teknik tipografi ekspresi: <ul style="list-style-type: none"> - <i>Onomatopoeia</i> - Taip Konotasi - Taip Personafikasi - Taip Figura

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>10.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Reka Grafik Eksplorasi dan aplikasi rekaan Tipografi bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik</p>	<p>10.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan tipografi dengan pelbagai media dan teknik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif (Saya Lihat, Saya Fikir & Saya Bertanya)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid membuat kajian jenis tipografi menggunakan pelbagai media cetak seperti majalah dan surat khabar melalui aktiviti berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Menyenarai dan membincangkan apa yang dilihat - Memikirkan apa yang dilihat dan mengaitkan dengan kehidupan seharian - Bertanyakan soalan yang relevan <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh Media: <ul style="list-style-type: none"> - Poster - Risalah - Majalah - Surat khabar • Contoh Teknik: <ul style="list-style-type: none"> - Kolaj - Guntingan dan Tampalan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>10.3 Ekspresi Seni dalam Seni Reka Grafik Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaaan tugas</p>	<p>10.3.1 Menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan rekaan tipografi berikut:</p> <p>(i) Reka bentuk tipografi untuk menggambarkan ekspresi visual atau simbol kepada bunyi</p> <p>(ii) Reka bentuk tipografi dengan menggunakan teknik figura taip</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> Menghasilkan lakaran dengan menggunakan teknik <i>Onomatopoeia</i> iaitu perkataan yang menggambarkan bunyi <p>Contoh:</p>  <p>Sumber: Landa, R. & Gonnella, R. (2000) Visual Workout: Creativity workbook, Cengage Learning, NY.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none">• Menghasilkan rekaan tipografi figura daripada pelbagai jenis dan variasi taip <p>Contoh:</p>  <p>Sumber: Landa, R. & Gonnella, R. (2000) Visual Workout: Creativity workbook, Cengage Learning, NY.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>10.4 Apresiasi Seni dalam Seni Reka Grafik Penghayatan terhadap hasil karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>10.4.1 Mempamerkan hasil karya seni</p> <p>10.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>10.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan tipografi dalam karya seni reka grafik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi tipografi dalam Seni Reka Grafik.
2	Menginterpretasikan definisi, jenis dan ciri tipografi dalam Seni Reka Grafik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap tipografi dalam Seni Reka Grafik melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap tipografi dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap tipografi dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik.
6	Menghasilkan karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Komunikasi Visual
Tajuk	Seni Foto (Kamera dan Peranti Pengimejan)
Jam Minimum	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, jenis serta fungsi kamera dan peranti pengimejanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan seni foto dengan pelbagai media dan teknikiii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan seni foto dalam penghasilan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni foto.

11.0 SENI FOTO

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>11.1 Persepsi Seni dalam Seni Foto Pemahaman terhadap Kamera dan Peranti Pengimejan dalam Seni Foto</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>11.1.1 Menjelaskan definisi serta jenis kamera dan peranti pengimejan</p> <p>11.1.2 Menjelaskan format serta kualiti imej yang terhasil daripada kamera dan peranti pengimejan</p> <p>11.1.3 Memperihalkan teknik komposisi kreatif dalam fotografi</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan Multimedia • Aktiviti melalui: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdot <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contoh kepelbagaian jenis Kamera dan Peranti Pengimejan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>SLR</i> (Single-Lens Reflex) ▪ <i>Compact</i> ▪ Kamera Aksi (e.g., GoPro) ▪ Telefon Pintar <div style="text-align: center;">  </div>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Contoh Format dan Kualiti Imej: <ul style="list-style-type: none"> - 35mm (Full Frame) - Format Medium - Resolusi Digital • Contoh Teknik Komposisi: <ul style="list-style-type: none"> - Peraturan Ketiga (Rule of Thirds) - Imbangan (Balance) - Garisan Membawa (Leading lines) - Sudut Pandangan (Point of View) - Kedalaman (Depth) - Pemangkasan dan Pembingkaihan (Cropping & Framing)
<p>11.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Foto Eksplorasi dan aplikasi penghasilan komposisi foto bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto</p>	<p>11.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan kamera dan peranti pengimejan</p> <p>11.2.2 Membuat eksperimentasi bagi penghasilan komposisi foto</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat perbandingan kepelbagaian jenis kamera dan peranti pengimejan • Melabelkan bahagian pada kamera • Mencatatkan fungsi komposisi bagi penghasilan foto yang kreatif
<p>11.3 Ekspresi Seni dalam Seni Foto Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>11.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan komposisi foto</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta untuk menghasilkan imej foto dengan menggunakan komposisi kreatif berdasarkan satu daripada tema berikut:

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> - Sekolahku - Contoh objek berdasarkan tema warna: Merah – pili bomba, cili, payung dan baju - Suasana perayaan di Malaysia - Binatang peliharaan
<p>11.4 Apresiasi Seni dalam Seni Foto Penghayatan terhadap hasil produk seni</p>	<p>11.4.1 Mempamerkan hasil karya seni</p> <p>11.4.2 Menghayati dan menjelaskan hasil karya seni foto sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>11.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Persembahan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya seni

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengidentifikasi kamera dan peranti pengimejan dalam Seni Foto.
2	Menginterpretasikan definisi, jenis dan ciri kamera dan peranti pengimejan dalam Seni Foto.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap kamera dan peranti pengimejan melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap kamera dan peranti pengimejan dalam penghasilan karya Seni Foto.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap kamera dan peranti pengimejan dalam penghasilan karya Seni Foto.
6	Menghasilkan karya Seni Foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi 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. | Dr. Mazlan bin A. Karim | IPG Kampus Tun Hussein Onn, Johor |
| 6. | Dr. Muhammad Zaffwan bin Idris | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 7. | Dr. Mohammad Rusdi bin Mohd Nasir | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 8. | Mustaffal Kamal bin Abdul Holed | SMK Tun Perak, Selangor |
| 9. | Puziah binti Tuban | SMK Kampung Jawa, Selangor |
| 10. | Siti Rosni binti Nik Mohd Zaid | SMK TTDI Jaya, Selangor |

PENGHARGAAN**Penasihat**

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| Dr. Sariah binti Abd. Jalil | - Pengarah |
| Rusnani binti Mohd Sirin | - Timbalan Pengarah (Kemanusiaan) |
| Datin Dr. Ng Soo Boon | - Timbalan Pengarah (STEM) |

Penasihat Editorial

- | | |
|----------------------------------|----------------|
| Mohamed Zaki bin Abd. Ghani | - Ketua Sektor |
| Haji Naza Idris bin Saadon | - Ketua Sektor |
| Dr. Rusilawati binti Othman | - Ketua Sektor |
| Mahyudin bin Ahmad | - Ketua Sektor |
| Mohd Faudzan bin Hamzah | - Ketua Sektor |
| Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | - Ketua Sektor |
| Paizah binti Zakaria | - Ketua Sektor |
| Hajah Norashikin binti Hashim | - Ketua Sektor |



9789674203009

Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4 - 8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
62604 Putrajaya
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my>