



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Kesenian

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

TAHUN 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Kesenian

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 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 Umum Pendidikan Kesenian Sekolah Rendah.....	2
Objektif Pendidikan Kesenian Tahun 3.....	3
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah.....	4
Fokus.....	5
Projek Kesenian.....	6
Kemahiran Abad Ke-21.....	7
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	9
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	10
Elemen Merentas Kurikulum.....	12
Pentaksiran.....	15
Organisasi Kandungan.....	18
Modul Bahasa Seni	19
Modul Kemahiran Seni.....	23
Modul Kreativiti dan Inovasi Seni.....	31
Modul Apresiasi Seni.....	42
Glosari.....	45
Panel Penggubal.....	49
Penghargaan.....	50



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

Usaha memasukkan standard pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah 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 KSSR, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran,

dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

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

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

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

KSSR Pendidikan Kesenian merupakan komponen penting dalam kurikulum kebangsaan di peringkat sekolah rendah. Mata pelajaran ini menyumbang kepada usaha Kementerian Pendidikan Malaysia untuk membentuk kemenjadian murid yang holistik dan seimbang selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Menerusi kurikulum ini, murid didedahkan dengan disiplin ilmu seni visual dan muzik. Murid melalui pelbagai aktiviti seni seperti menghasilkan gambar dan mencipta corak irama muzik yang membolehkan mereka berfikir aras tinggi.

Kurikulum Pendidikan Kesenian dibina dengan memberi penekanan kepada empat modul kurikulum iaitu Bahasa Seni, Kemahiran Seni, Kreativiti dan Inovasi Seni, serta Apresiasi Seni. Setiap modul kurikulum mengandungi ilmu pengetahuan dan kemahiran kesenian yang diperlukan oleh murid untuk membolehkan mereka berkarya dan menghayati nilai estetik seni. Kandungan modul tersebut adalah saling melengkapi supaya murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dipelajari daripada satu modul kepada modul yang lain.

Contohnya, pengetahuan dan kefahaman yang diperoleh melalui Modul Bahasa Seni diaplikasikan dalam aktiviti penghasilan karya seni dan permainan alat muzik.

Pendidikan Kesenian memberikan pengalaman yang unik kepada murid untuk mengeksplorasi potensi diri, membina kemahiran generik dan sosial bagi melahirkan insan yang kreatif dan inovatif. Selain itu, murid juga akan bergiat aktif dalam pengkaryaan seni serta berkeyakinan apabila membuat persembahan. Kesemua pengalaman ini merupakan suatu pembudayaan kepada murid untuk menuju ke arah pembentukan insan yang berliterasi seni untuk menghadapi cabaran abad ke-21.

MATLAMAT

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

OBJEKTIF UMUM PENDIDIKAN KESENIAN SEKOLAH RENDAH

KSSR Pendidikan Kesenian bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

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

OBJEKTIF PENDIDIKAN KESENIAN TAHUN 3

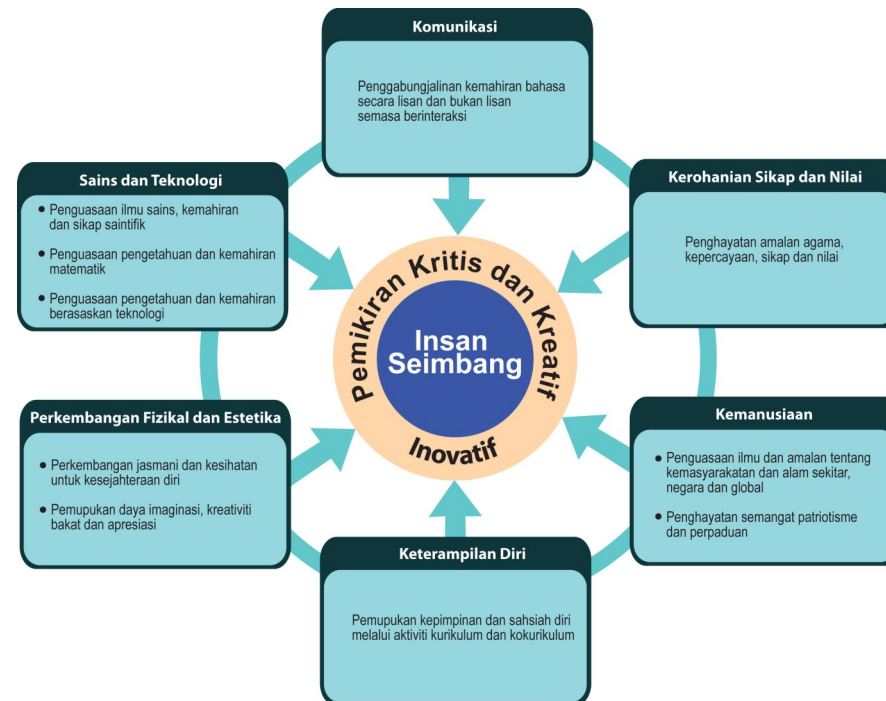
KSSR Pendidikan Kesenian Tahun 3 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui dan memahami bahasa seni.
2. Mengaplikasi bahasa seni visual dalam pengkaryaan.
3. Mengaplikasi kemahiran asas dalam pengkaryaan.
4. Mengamalkan budaya penyelidikan dalam proses penghasilan karya seni visual.
5. Meningkatkan daya kordinasi yang baik semasa pengkaryaan seni visual.
6. Membudayakan penghasilan karya seni visual secara teratur, cermat dan selamat.
7. Mengaplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa muzik dalam aktiviti muzik.
8. Menyanyikan lagu dengan pic dan teknik pernafasan yang betul mengikut tempo.
9. Memainkan alat perkusi mengikut tempo berdasarkan skor ikon.
10. Membuat pergerakan berdasarkan muzik.
11. Memainkan rekoder dengan ton yang baik berdasarkan skor muzik.
12. Menghasilkan kesan bunyi untuk mengiringi persembahan.
13. Mencipta corak irama menggunakan ikon.
14. Menghasilkan karya seni visual yang kreatif dan inovatif.
15. Menghasilkan kraf mudah yang beridentitikan budaya kebangsaan.
16. Menggunakan sumber keindahan alam ciptaan Tuhan dalam pengkaryaan.
17. Membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan.
18. Membuat ulasan terhadap muzik popular yang didengar.
19. Membuat ulasan terhadap persembahan seni muzik.
20. Membuat pameran seni visual dan persembahan seni muzik berskala kecil.
21. Mengamal nilai-nilai murni dalam aktiviti kesenian.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

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

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



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah

FOKUS

Kurikulum Pendidikan Kesenian sekolah rendah memberi fokus kepada pembinaan insan berliterasi seni menerusi aktiviti pengkaryaan, persembahan dan pembudayaan seni. Bagi mencapai hasrat ini, Kurikulum Pendidikan Kesenian digubal dengan berasaskan empat modul kurikulum seperti di Rajah 2.



Rajah 2: Model Kurikulum Pendidikan Kesenian KSSR

Modul Bahasa Seni

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

Modul Kemahiran Seni

Murid mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni dalam aktiviti amali seperti menggambar, membuat binaan dan memainkan alat muzik. Menerusi modul ini, murid didedahkan kepada pelbagai media, teknik, proses, elemen dan sumber menerusi penerokaan, eksperimentasi serta pengalaman dalam pelbagai aktiviti kesenian untuk membina kemahiran seni.

Modul Kreativiti dan Inovasi Seni

Murid mengapikasi pengetahuan dan kemahiran untuk menjana serta menzahirkan idea kreatif dalam menghasilkan karya seni yang inovatif. Menerusi modul ini, murid dapat menggunakan pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari pembelajaran bahasa seni dan kemahiran seni untuk berkarya. Seterusnya, murid juga berpeluang untuk mempersembahkan setiap hasil karya mereka semasa aktiviti pengajaran dan pembelajaran secara kreatif.

Modul Apresiasi Seni

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

PROJEK KESENIAN

Projek kesenian merupakan aktiviti yang dijalankan setelah murid melalui satu proses pembelajaran yang merangkumi disiplin seni visual dan muzik dalam bentuk persembahan. Projek ini merupakan gabungan aktiviti yang dirancang berdasarkan sesuatu tema. Berlandaskan tema ini, murid akan menjayakan pameran dan persembahan kesenian. Murid akan bersama-sama rakan dan guru menjana idea bagi melaksanakan aktiviti yang dirancang. Projek kesenian yang dicadangkan adalah berskala kecil iaitu yang dijayakan dalam bilik darjah. Projek ini akan dijalankan sebanyak dua kali setahun.

Projek Kesenian dijalankan diujung penggal pertama dan kedua. Contoh pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Kesenian bagi penggal pertama adalah seperti di Jadual 1. Proses pengajaran dan pembelajaran ini akan berulang di penggal kedua dengan tema yang lain.

Antara persembahan yang boleh dijalankan oleh murid ialah *gallery walk*, sudut seni visual, pameran, sketsa muzikal, persembahan boneka dan nyanyian. Setiap persembahan menggunakan hasil kerja yang dipelajari dalam seni visual untuk disepadukan dalam persembahan yang akan dijayakan.

Jadual 1: Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Kesenian

TEMA : SENI DISEKELILING KU (Contoh)		
Minggu:	KOMPONEN	
	Seni Visual (1 jam)	Muzik (30 minit)
Minggu 1	Pengajaran dan Pembelajaran Seni Visual	Pengajaran dan Pembelajaran Muzik
Minggu 2		
Minggu 3		
Minggu 4		
Minggu 5		
Minggu 6		
Minggu 7		
Minggu 8		
Minggu 9		
Minggu 10		
Minggu 11	Perancangan Pameran Seni	Perancangan Persembahan Seni
Minggu 12		
Minggu 13	Persediaan Pameran Seni	Persediaan Persembahan Seni
Minggu 14		
Minggu 15	Projek Kesenian: Pameran dan Persembahan Seni	
Minggu 16		

KEMAHIRAN ABAD KE- 21

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

Jadual 2: Profil Murid

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

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

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika/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 merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 3.

Jadual 3: Tahap Pemikiran Dalam KBAT

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

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

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

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

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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

Secara amnya, proses pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Kesenian adalah berlandaskan kepada aktiviti amali yang dilakukan secara *hands-on* seperti dalam bidang nyanyian, bermain alat muzik, menggambar dan membuat binaan. Terdapat pelbagai pendekatan yang boleh digunakan dalam merangka pengajaran bagi mencapai standard pembelajaran yang ditetapkan. Pendekatan tersebut merupakan strategi guru bagi mencapai objektif pengajaran yang dirancang. Antara pendekatan yang boleh digunakan dalam Pendidikan Kesenian adalah seperti berikut:

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

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

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

Pembelajaran Berasaskan Masalah

Pendekatan pembelajaran berasaskan masalah boleh dijalankan bagi menambah kefahaman murid tentang apa yang dipelajari dalam Pendidikan Kesenian. Guru berperanan sebagai fasilitator kepada murid untuk membentuk suatu permasalahan atau isu. Seterusnya, guru memberikan tugas kepada murid untuk mereka menyelesaikan permasalahan atau isu tersebut. Guru juga membimbing murid dari aspek perkembangan pengetahuan dan kemahiran sosial dan akhir sekali mentaksir apa yang telah dipelajari murid menerusi pengalaman pembelajaran tersebut. Contoh persoalan atau isu ialah, “Adakah seni boleh menyatukan masyarakat?” atau “Mengapakah masyarakat Baba Nyonya di Melaka boleh menyanyikan lagu dondang sayang dan berpakaian kebaya?”

Pendekatan Bertema

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

Pendekatan Antara Disiplin

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

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

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

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

3. Nilai Murni

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

4. Sains dan Teknologi

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

5. Patriotisme

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

6. Kreativiti dan Inovasi

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

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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

9. Kelestarian Global

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

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 dilaporkan 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 melaporkan tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).

Pentaksiran dalam Pendidikan Kesenian melibatkan pengujian dan pengukuran secara holistik dan berterusan. Pentaksiran secara keseluruhan membolehkan murid menggabungkan kefahaman mereka kepada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Secara tidak langsung, pentaksiran menitikberatkan pada perlakuan murid yang mencungkil kemahiran berfikir serta melahirkan murid yang mampu menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif.

Standard Prestasi Pendidikan Kesenian

Standard Prestasi (SPi) Pendidikan Kesenian diwujudkan sebagai rujukan untuk guru mentaksir tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran ini. Standard Prestasi ini mengandungi 6 Tahap Penguasaan yang merangkumi domain kognitif, psikomotor dan afektif. Tahap Penguasaan ini disusun secara hierarki bermula pada Tahap Penguasaan 1 yang menunjukkan penguasaan terendah sehingga penguasaan tertinggi iaitu Tahap Penguasaan 6. Setiap Tahap Penguasaan mengandungi tafsiran secara umum seperti Jadual 4. Tahap penguasaan umum pula telah diperincikan secara khusus dalam setiap modul kurikulum.

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 kognitif, psikomotor dan afektif murid secara 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 murid, kebijaksanaan serta melalui perbincangan rakan sejawat. Tahap penguasaan keseluruhan diberi selepas murid mempelajari bidang-bidang yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Kesenian.

PERNYATAAN TAHAP PENGUASAAN UMUM KSSR PENDIDIKAN KESENIAN

Pernyataan tahap penguasaan umum Pendidikan Kesenian berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk menilai prestasi murid. Pernyataan umum tahap penguasaan Pendidikan Kesenian digambarkan dalam Jadual 4.

Jadual 4: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSR Pendidikan Kesenian

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

Penilaian Projek Kesenian

Panduan Penilaian Projek Kesenian telah disediakan sebagai instrumen kepada guru untuk menentukan pencapaian murid dalam aktiviti ini. Murid akan dinilai dari aspek penglibatan, kreativiti dan amalan nilai murni. Kriteria pencapaian kepada setiap aspek ini dinyatakan sebagai cemerlang, baik dan memuaskan seperti Jadual 5.

Dengan adanya Standard Prestasi Pendidikan Kesenian dan Panduan Penilaian Projek Kesenian ini, diharapkan guru dapat mentaksir murid dengan penuh yakin, fleksibel, berakuntabiliti dan berintegriti. Guru bertanggungjawab sepenuhnya untuk melaksanakan pentaksiran secara individu atau berkumpulan. Guru juga harus merekod pencapaian murid, menganalisis tahap penguasaan tersebut serta membuat laporan dan tindakan susulan.

Jadual 5: Panduan Penilaian Projek Kesenian

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

ORGANISASI KANDUNGAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Kesenian diorganisasikan berasaskan modul kurikulum dengan peratus pemberatan seperti Jadual 6.

Jadual 6: Pemberatan Kandungan Kurikulum Pendidikan Kesenian

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

Nota: Peruntukkan waktu minimum bagi mata pelajaran ini ialah 48 jam setahun.

Guru boleh menggabung kandungan antara modul ketika melaksanakan aktiviti PdP. Setiap modul pula mempunyai tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 7.

Jadual 7: Organisasi DSKP

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

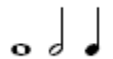
Dalam organisasi kandungan, terdapat lajur Catatan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai Standard Pembelajaran.

1.0 MODUL BAHASA SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Bahasa Seni Visual	Murid boleh: 1.1.1 Mengenal pasti dan menghubungkan penggunaan garisan, ruang, kepelbagaian serta ritma dan pergerakan melalui karya lukisan dalam Bidang Menggambar. 1.1.2 Mengenal pasti dan menyatakan penggunaan bentuk, ruang,imbangan dan kesatuan melalui karya montaj dalam Bidang Menggambar. 1.1.3 Menghuraikan dan menghubungkan penggunaan jalinan, warna, kontra dan kepelbagaian melalui karya kolaj dalam Bidang Menggambar. 1.1.4 Mengecam dan menjelaskan penggunaan garisan, rupa, kepelbagaian serta harmoni. melalui karya gurisan dalam Bidang Menggambar.	Cadangan Aktiviti: - Bersoal jawab tentang bahasa seni visual pada tapak tangan sendiri. - Membuat penelitian tentang bahasa seni visual pada sekeliling. - Menyenaraikan bahasa seni visual daripada pemerhatian. Contoh: - Unsur seni garisan pada tapak tangan sendiri. - Unsur seni garisan pada alam sekitar seperti daun, ranting kayu, dan batu-batan. - Unsur seni garisan dengan menghubungkan disiplin ilmu lain melalui penulisan abjad.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	1.1.5 Mengenal pasti dan mengelaskan penggunaan rupa, jalinan, kontra dan kepelbagaian melalui karya capan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan. 1.1.6 Menyatakan dan menjelaskan penggunaan jalinan, warna, harmoni dan kontra melalui karya renjisan dan percikan dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan. 1.1.7 Menghuraikan dan membezakan penggunaan bentuk, warna, kepelbagaian serta ritma dan pergerakan melalui karya mobail dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan. 1.1.8 Menunjukkan dan menjelaskan penggunaan bentuk, jalinan,imbangan dan penegasan melalui karya boneka dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan.	Cadangan Aktiviti: • Pencarian objek di persekitaran yang mempunyai perkaitan dengan bahasa seni visual. • Sumbang saran berkaitan bahasa seni visual berdasarkan objek yang dipilih.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	1.1.9 Menyenaraikan dan menghubungkan penggunaan garisan, jalinan, kontra dan harmoni melalui karya anyaman dalam Mengenal Kraf Tradisional. 1.1.10 Mengecam dan menjelaskan penggunaan jalinan, bentuk, imbalan dan kepelbagaian melalui karya alat pertahanan diri dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional.	Nota: • Bahasa Seni Visual a) unsur seni – garisan – rupa – bentuk – warna – jalinan – ruang b) prinsip rekaan – imbalan – ritma dan pergerakan – kesatuan – kontra – penegasan – harmoni – kepelbagaian

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN								
1.2 Bahasa Muzik	Murid boleh: 1.2.1 Mengenal dan membezakan tekstur tebal dan nipis. 1.2.2 Membaca not pada baluk: (i) not G, A dan B.  (ii) menggunakan jenis not . 1.2.3 Mengaplikasikan pemahaman tekstur tebal dan nipis dalam aktiviti muzik. 1.2.4 Mengaplikasikan pengetahuan notasi muzik dalam aktiviti permainan rekoder.	Cadangan Aktiviti: - Latihan mendengar secara aktif untuk membezakan tekstur tebal dan nipis. - Menandakan kedudukan not G, A dan B pada baluk. - Memadankan nilai not dengan jenisnya. Nota: <table><tr><th>Jenis Not</th><th>Nilai Not</th></tr><tr><td>Semibrif </td><td>4</td></tr><tr><td>Minim </td><td>2</td></tr><tr><td>Krocet </td><td>1</td></tr></table>	Jenis Not	Nilai Not	Semibrif 	4	Minim 	2	Krocet 	1
Jenis Not	Nilai Not									
Semibrif 	4									
Minim 	2									
Krocet 	1									

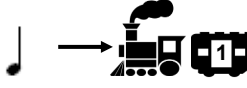
2.0 MODUL KEMAHIRAN SENI

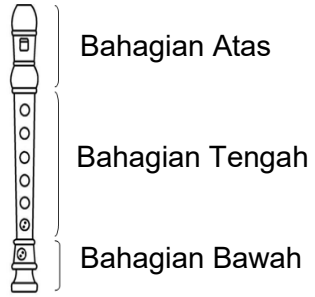
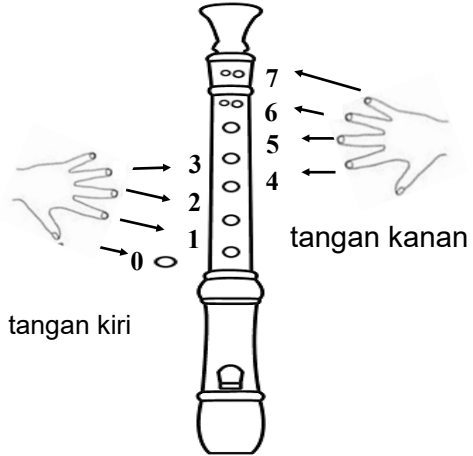
STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Kemahiran Seni Visual	Murid boleh: 2.1.1 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Menggambar menggunakan: (i) teknik garisan silang pangkah dalam penghasilan karya lukisan. (ii) teknik guntingan dan tampalan dalam penghasilan karya montaj. (iii) teknik tampalan dalam penghasilan karya kolaj. (iv) teknik gurisan dalam penghasilan karya gurisan.	Cadangan Aktiviti: • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Menggambar melalui: a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan lukisan, montaj, kolaj dan gurisan dengan: a) mengimajinasi sesuatu objek mengikut bentuk, ruang dan komposisi yang sebenar. b) memilih dan memanipulasi media untuk menghasilkan gubahan seni. c) mengolah, mengubah suai dan menggunakan media dan teknik dalam menghasilkan karya. Nota: • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan

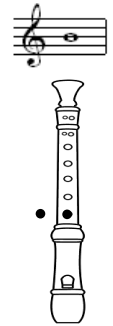
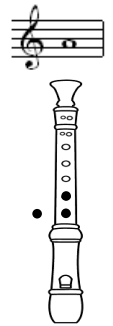
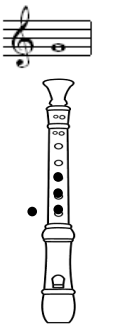
STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	2.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Membuat Corak dan Rekaan menggunakan: (i) teknik capan dalam merancang penghasilan reka corak bagi rekaan produk berfungsi. (ii) teknik renjisan dan percikan dalam merancang penghasilan reka corak bagi rekaan produk berfungsi.	Cadangan Aktiviti: • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan melalui: a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan capan serta renjisan dan percikan dengan: a) menghasilkan corak menggunakan motif bentuk geometri, bentuk alam semula jadi, bentuk tulisan dan bentuk angka dan huruf. b) memilih dan memanipulasi media untuk menghasilkan gubahan seni. c) menyusun motif mengikut grid untuk menghasilkan corak. d) merancang produk berfungsi seperti tabung syiling, bingkai gambar dan topeng. Nota: • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan bahan semasa aktiviti berkarya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	2.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Membentuk dan Membuat Binaan menggunakan: (i) teknik ikatan dan teknik asemblaj dalam merancang karya mobail. (ii) teknik potongan dan teknik asemblaj dalam merancang karya boneka.	Cadangan Aktiviti: • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan melalui: a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan mobail dan boneka dengan: a) mengetahui konsep, struktur danimbangan dalam karya. b) lakaran awal idea karya yang akan dihasilkan. c) memilih media yang sesuai untuk digunakan bagi menghasilkan sesuatu karya. d) kemahiran mengikat, memotong dan mencantum. Nota: • Murid dan guru perlu memastikan keselamatan dan penjagaan alat dan bahan semasa aktiviti berkarya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	2.1.4 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui penerokaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya Bidang Mengenal Kraf Tradisional menggunakan: (i) teknik anyaman dalam merancang penghasilan produk berfungsi. (ii) teknik binaan dalam penghasilan model alat pertahanan diri.	Cadangan Aktiviti: • Guru menunjuk cara dan membimbing murid dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional melalui: a) contoh karya b) tayangan video c) carta/ peta alir • Murid meneroka pelbagai media, teknik dan proses bagi penghasilan anyaman dan model alat pertahanan diri dengan: a) mengetahui media, teknik dan proses sebenar penghasilan kraf tradisional. b) mengenali kelarai anyaman dan motif tradisional alat pertahanan diri. c) memilih media gantian yang sesuai bagi menghasilkan sesuatu gubahan. d) menggunakan media gantian dengan menekankan konsep dan motif tradisional dalam menghasilkan karya.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.2 Kemahiran Seni Muzik	Murid boleh: 2.2.1 Bernyanyi dengan teknik pernafasan yang betul. 2.2.2 Bernyanyi dengan pic yang betul. 2.2.3 Bernyanyi mengikut tempo. 2.2.4 Memainkan alat perkusi mengikut tempo. 2.2.5 Memainkan alat perkusi mengikut corak irama berdasarkan skor ikon yang mewakili nilai not  2.2.6 Membuat pergerakan berdasarkan corak irama dari muzik yang didengar. 2.2.7 Membuat pergerakan berdasarkan tempo. 2.2.8 Merancang pergerakan berdasarkan muzik yang didengar: (i) corak irama lagu. (ii) tempo.	Cadangan Aktiviti: - latihan mendengar dan mengajuk pic. - guru memperkenalkan ikon berdasarkan nilai not Contoh:    - latihan memainkan perkusi berdasarkan skor ikon. - latihan membuat pergerakan berdasarkan muzik.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	2.2.9 Mengenal dan memahami: (i) bahagian rekoder. (ii) cara menjaga rekoder. (iii) penjarian asas rekoder.	Nota: - Bahagian rekoder.  - Penjarian asas rekoder 

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	2.2.10 Memainkan rekoder mengikut tempo dengan ton yang baik: (i) dengan penjarian not B, A dan G. (ii) menggunakan jenis not . (iii) pernafasan yang betul. (iv) perlidahan yang betul. (v) <i>Embouchure</i> yang betul. (vi) postur yang betul. 2.2.11 Memainkan rekoder dengan mengaplikasikan pembacaan skor muzik.	Cadangan Aktiviti: - Latihan penjarian not B , A dan G.  not B  not A  not G - Menamakan not dan memainkan not B, A dan G pada rekoder. - Latihan perlidahan dengan sebutan 'tu'.

PENTAKSIRAN MODUL BAHASA SENI DAN KEMAHIRAN SENI

Pentaksiran Modul Bahasa Seni dan Modul Kemahiran Seni adalah berpandukan kepada standard prestasi berikut:

KOMPONEN SENI VISUAL

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal bahasa seni visual pada karya.
2	Menerangkan penggunaan bahasa seni visual yang terdapat pada karya.
3	Mengaplikasi kemahiran dan pengetahuan bahasa seni dalam aktiviti penerokaan.
4	Menganalisis karya seni menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni dalam aktiviti penerokaan.
5	Menentukan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses yang sesuai dalam aktiviti penerokaan.
6	Menjana idea kreatif dalam aktiviti penerokaan.

KOMPONEN MUZIK

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal bahasa muzik pada karya.
2	Menerangkan penggunaan bahasa muzik yang terdapat pada karya.
3	Mengaplikasi kemahiran dan pengetahuan bahasa muzik dalam aktiviti muzik.
4	Menganalisis karya seni menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni dalam aktiviti muzik.
5	Menentukan penggunaan elemen muzik yang sesuai dalam aktiviti muzik.
6	Menjana idea kreatif dalam aktiviti muzik.

3.0 MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Penghasilan karya kreatif	Murid boleh: 3.1.1 Menghasilkan karya kreatif dalam Bidang Menggambar berdasarkan: (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir.	Cadangan Aktiviti: Murid menghasilkan karya yang kreatif dan inovatif dengan: • menentukan tema dan tajuk bagi karya bidang menggambar yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media, proses dan teknik yang sesuai dalam menghasilkan karya bidang menggambar. • melaksana proses penghasilan karya melalui: a) penentuan media dan teknik. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan karya. c) pemilihan hal benda. d) pengolahan hal benda. • membuat kemasan pada karya bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti pemati warna (<i>fixative</i>) yang sesuai, meletakkan kertas lutsinar dan membuat bingkai.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	3.1.2 Menghasilkan corak rekaan kreatif dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan berdasarkan: (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir.	Cadangan Aktiviti: Murid menghasilkan corak rekaan yang kreatif dan inovatif dengan: • menentukan tema dan tajuk bagi corak yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media dan teknik yang sesuai dalam penghasilan corak dan rekaan. • pelaksanaan proses penghasilan corak melalui: a) penentuan media dan teknik. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan karya. c) pemilihan motif. d) pengolahan motif. e) penentuan susunan reka corak seperti batu bata, cerminan dan orgee. • membuat kemasan pada hasil karya mengikut kesesuaian seperti menyembur pemat warna (<i>fixative</i>).

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	3.1.3 Menghasilkan rekaan produk yang berfungsi secara kreatif dan inovatif dalam Bidang Membuat Corak dan Rekaan berdasarkan: (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir.	Cadangan Aktiviti: Murid menghasilkan produk rekaan yang kreatif dan inovatif dengan: • menentukan tema dan tajuk bagi produk rekaan yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui lakaran awal dan mengetahui keperluan produk rekaan dihasilkan. • pelaksanaan proses penghasilan produk rekaan melalui: a) memilih idea rekaan terbaik melalui lakaran awal. b) mencipta produk rekaan yang kreatif dan inovatif. c) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan produk rekaan. d) menguji dan menilai keselamatan produk yang dihasilkan. • membuat kemasan pada produk bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti membuat tapak produk dan meletakkan produk dalam bekas lutsinar.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	3.1.4 Menghasilkan karya kreatif dalam Bidang Membentuk dan Membuat Binaan berdasarkan: (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir.	Cadangan Aktiviti: Murid menghasilkan produk rekaan yang kreatif dan inovatif dengan: • memilih tema dan tajuk serta membuat lakaran awal rekaan yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media, proses dan teknik yang sesuai dalam menghasilkan produk rekaan. • mengetahui tujuan rekaan dihasilkan dan sasaran penggunaanya: a) orang dewasa atau kanak-kanak b) lelaki atau perempuan. c) jumlah penggunaanya. • pelaksanaan proses penghasilan produk rekaan melalui: a) memilih idea rekaan terbaik melalui lakaran awal. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan produk rekaan. c) mencipta rekaan yang kreatif dan inovatif. d) menguji dan menilai keselamatan produk yang dihasilkan. • membuat kemasan pada produk rekaan bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti syelek, cat alas dan varnis.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	3.1.5 Menghasilkan kraf kreatif dalam Bidang Mengenal Kraf Tradisional berdasarkan: (i) penentuan tema dan tajuk. (ii) penjanaan idea. (iii) pelaksanaan proses. (iv) kemasan akhir.	Cadangan Aktiviti: Murid menghasilkan kraf yang kreatif dan inovatif dengan: • menentukan tema dan tajuk bagi kraf yang akan dihasilkan. • menjana idea melalui penggunaan media, teknik dan proses penghasilan secara tradisional atau gantian seperti: a) bahan semula jadi dalam menghasilkan kraf. b) bahan gantian sebagai imitasi/ peniruan dalam menghasilkan kraf. • pelaksanaan proses penghasilan kraf melalui: a) pemilihan media dan teknik yang sesuai. b) penekanan bahasa seni visual dalam penghasilan kraf. c) penekanan pada corak dan motif tradisional serta identiti budaya Malaysia. • membuat kemasan pada kraf bagi tujuan pemeliharaan dan peragaan menggunakan bahan seperti syelek, varnis, minyak kayu dan kertas lutsinar

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.2 Menghasilkan idea muzikal kreatif.	Murid boleh: 3.2.1 Menghasilkan kesan bunyi untuk mengiringi persembahan. 3.2.2 Mencipta corak irama mudah menggunakan ikon mewakili nilai not   . 3.2.3 Mempersembahkan hasil ciptaan.	Cadangan Aktiviti: - Guru memperkenalkan ikon mewakili nilai not seperti contoh berikut:  →   →   →  - Latihan mencipta corak irama berdasarkan kad ikon yang diberi. Contoh: i.     ii.     - Latihan persembahan dalam kumpulan kecil.

PENTAKSIRAN MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI

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

KOMPONEN SENI VISUAL

STANDARD PRESTASI SENI VISUAL	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Melakar idea menggunakan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya.
2	Melukis menggunakan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya.
3	Mengilustrasi dengan memanipulasi media, teknik dan proses dalam penghasilan karya.
4	Mengolah dan menyusun idea dalam penghasilan karya.
5	Menentukan kesesuaian antara komposisi serta gubahan dalam pengkaryaan.
6	Mencipta karya kreatif dan inovatif dengan kemasan yang betul .

KOMPONEN MUZIK

STANDARD PRESTASI MUZIK	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal corak irama dan pic yang didengar.
2	Mengajuk corak irama dan bunyi yang didengar.
3	Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran muzik untuk menghasilkan karya.
4	Memilih bahan yang sesuai dalam menghasilkan karya muzik kreatif.
5	Mengimprovisasi idea muzik dalam penghasilan karya muzik yang kreatif .
6	Mencipta dan mempersembahkan karya muzik.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.3 Projek Persembahan Kesenian	Murid boleh: 3.3.1 Merancang persediaan pameran seni visual dalam kumpulan dengan: (i) menentukan lokasi pameran. (ii) mengumpul dan memilih karya. (iii) membuat kapsyen. (iv) melabel kapsyen. (v) menyusun atur karya. 3.3.2 Menjalankan proses persediaan pameran seni visual berdasarkan perancangan.	Cadangan Aktiviti: • Sebelum pameran seni diadakan guru dan murid merancang dengan membincangkan secara berkumpulan: a) lokasi pameran b) karya untuk dipamerkan c) kapsyen d) susun atur karya • Murid menjalankan proses pameran seni yang telah dirancang dengan: a) menentukan lokasi pameran yang sesuai. b) mengumpul dan memilih karya yang terbaik untuk dipamerkan. c) membuat kapsyen dan melabelkan karya yang akan dipamerkan. d) menyusun atur karya bagi pameran seni mengikut perancangan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	Murid boleh: 3.3.3 Menceritakan karya sendiri dan memberi pandangan karya rakan semasa pameran. 3.3.4 Memastikan karya dan alat pameran selamat dan terpelihara semasa pameran dijalankan. 3.3.5 Menyusun bahan dan alatan pameran seni serta memastikan ruang pameran bersih selepas pameran dilaksanakan.	Cadangan Aktiviti: • Semasa pameran seni berlangsung murid: a) bercerita tentang karya sendiri b) memberi pandangan tentang karya rakan. c) memastikan karya dan alatan selamat dan terpelihara. • Selepas pameran seni dijalankan murid: a) menyimpan bahan dan alatan ditempat penyimpanan setelah selesai pameran. b) membersihkan ruang pameran.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	Murid boleh: 3.3.6 Merancang persembahan muzik. 3.3.7 Membuat persembahan muzik.	Cadangan Aktiviti: • Menggunakan kreativiti dalam merancang persembahan muzik melalui proses seperti berikut: a) merancang dan membuat persediaan b) latihan persembahan c) persembahan • Contoh aktiviti untuk persembahan: a) menyanyikan lagu-lagu yang telah dipelajari. b) mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari dalam nyanyian, muzik dan gerakan serta perkusi semasa persembahan. c) menggunakan hasil kerja seni visual sebagai prop persembahan.

PANDUAN PENILAIAN PROJEK KESENIAN

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

4.0 MODUL APRESIASI SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Penghayatan Karya Seni Visual	Murid boleh: 4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan. 4.1.2 Membuat ulasan karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses serta menghubungkan kait seni dengan diri sendiri, alam sekitar dan disiplin ilmu yang lain.	Cadangan Aktiviti: • Guru membimbing murid dalam membuat apresiasi • Murid membuat ulasan terhadap karya sendiri dan rakan dengan bimbingan guru dengan: a) mempamerkan karya yang dihasilkan. b) menceritakan karya sendiri secara lisan. c) menceritakan penggunaan bahasa seni visual dalam pengkaryaan. d) menceritakan penggunaan teknik dan proses penghasilan karya. e) menceritakan kegunaan karya dalam persembahan. f) mengaitkan tokoh/ pandai tukang/ adi guru dengan karya yang dihasilkan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.2 Penghayatan Karya Muzik	Murid boleh: 4.2.1 Membuat ulasan terhadap muzik popular yang didengar dari aspek: (i) jenis muzik. (ii) masyarakat yang mengamalkan muzik tersebut. 4.2.2 Membuat ulasan terhadap persembahan kesenian rakan dari aspek: (i) kreativiti. (ii) kerjasama.	Cadangan Aktiviti: • Mendengar muzik secara aktif. • Berbincang dan bersoal jawab tentang muzik yang didengar.

PENTAKSIRAN MODUL APRESIASI SENI

Pentaksiran Modul Apresiasi Seni adalah berpandukan kepada standard prestasi berikut:

KOMPONEN SENI VISUAL

STANDARD PRESTASI SENI VISUAL	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti penggunaan bahasa seni visual pada karya sendiri yang dipamerkan
2	Menerangkan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan.
3	Menjelaskan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan.
4	Menaakul dan mencirikan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan.
5	Menghuraikan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan.
6	Membuat kritikan terhadap penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan.

KOMPONEN MUZIK

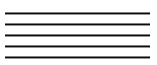
STANDARD PRESTASI MUZIK	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal jenis muzik yang didengar.
2	Mengecam dan menyatakan jenis muzik.
3	Menjelaskan tentang muzik dengan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran muzik.
4	Membuat analisis terhadap muzik yang didengar dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik.
5	Menilai karya muzik pilihan sendiri dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik.
6	Membuat perbandingan dua jenis muzik dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik.

GLOSARI SENI VISUAL

PERKATAAN	PENERANGAN
Aktiviti Kesenian	Aktiviti muzik dan seni visual
Alat Pertahanan Diri	Alat pertahanan diri ialah senjata yang digunakan untuk mempertahankan diri sendiri daripada serangan musuh, binatang liar dan sebagainya seperti keris, pisau dan perisai,
Alatan	Alat yang digunakan untuk membantu menghasilkan sesebuah karya. Kebiasaannya alat yang digunakan 'tidak luak'.
Anyaman	Proses menyilang bilah-bilah, helaian-helaian secara atas bawah berselang-seli untuk menimbulkan corak atau bentuk yang dikehendaki dengan menggunakan bahan yang sesuai.
Bahan	Bahan digunakan untuk menghasilkan sesebuah karya dan ianya ada pada hasil akhir karya.
Bahasa Seni Visual	Unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan.
Boneka	Objek yang dibina menyerupai manusia atau haiwan yang digunakan sebagai alat permainan dan persembahan.
Capan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan bahan berjalanan sebagai alat mengecap.
Gurisan	Merupakan karya yang dihasilkan menggunakan sesuatu objek atau alat yang tajam untuk menggosok keluar sesuatu bahan yang lembut di sesuatu permukaan.
Kemasan	Pemeliharaan, melindungi dan peragaan menggunakan sesuatu bahan supaya karya / produk kelihatan rapi
Kolaj	Menghasilkan karya teknik tampalan media secara bertindih.
Lukisan	Penghasilan imej 2D menggunakan media kering.
Mobail	Arca yang digantung dan boleh bergerak
Montaj	Proses memotong dan menampal gambar mengikut komposisi secara tindanan untuk menghasilkan karya mengikut tema.

PERKATAAN	PENERANGAN
Persembahan Projek Kesenian Prop Renjisan dan Percikan	Aktiviti pameran seni dan persembahan seni. Aktiviti gabungan seni visual dan muzik. Hasil karya dari aktiviti pengajaran dan pembelajaran seni visual yang digunakan semasa persembahan. Renjisan dan percikan adalah cara menghasilkan corak dengan merenjis atau memercikkan warna pada permukaan dengan menggunakan alat-alat.

GLOSARI MUZIK

PERKATAAN	PENERANGAN
Pic	Bunyi tinggi, rendah dan sederhana.
Baluk	Lima Garisan selari yang digunakan dalam penulisan notasi muzik. Contoh: 
Irama	Pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi panjang dan pendek. Contoh irama: 
Embouchure	Teknik bibir atau mulut semasa memainkan alat muzik tiupan.
Muzik Popular	Muzik semasa yang dikenali ramai.
Penjarian	Teknik menggunakan jari dalam bermain alat muzik, khususnya alat tiupan, alat bertali dan papan nada.
Perkusi	Alat muzik yang dipalu, ketuk atau goncang untuk menghasilkan bunyi. Contoh: kompang, kerincing, kastenet dan tamborin.
Perlidahan	Teknik tiupan menggunakan lidah untuk mengawal penghasilan ton bagi alat-alat muzik tiupan.
Pernafasan	Cara bernafas ketika bernyanyi atau bermain alat muzik tiupan.
Postur	Kedudukan atau posisi tubuh badan yang betul semasa bernyanyi atau bermain alat muzik.
Skor Muzik	Notasi muzik sesuatu lagu.

PERKATAAN	PENERANGAN
Skor Ikon Tekstur Tempo Warna Ton	Notasi muzik yang menggunakan gambar untuk mewakili notasi standard. Contoh :  Lapisan suara atau lapisan bunyi alat muzik dalam sesuatu karya muzik. Kelajuan sesuatu karya muzik. Contoh: Tempo cepat atau lambat. Kualiti sesuatu bunyi. Contoh: warna ton suara lelaki - garau atau kasar. warna ton suara perempuan - lembut atau halus

PANEL PENGUBAL

- | | | |
|----|----------------------------------|-------------------------------------|
| 1. | Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 2. | Bakhtiar bin Mohd Salleh | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 3. | Muhd. Nizam bin Mohd. Yusoff | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. | Faridah binti Ramly | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. | Mohd Shazlan bin Shahudin | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 6. | Mohamad 'Adillas bin Ahmad Fesol | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 7. | Siti Musfirah binti Md. Hashim | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |

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 Taufiq Rashidi	Ketua Sektor
Paizah binti Zakaria	Ketua Sektor
Hajah Norashikin binti Hashim	Ketua Sektor



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>