

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah

Huraian Sukatan Pelajaran

PENDIDIKAN SENI VISUAL



Pusat Perkembangan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
2002

KANDUNGAN

	Muka surat
Rukun Negara	i
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	ii
Kata Pengantar	iii
Pendahuluan	iv - vii
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	viii
Penilaian Dalam Pendidikan Seni Visual	ix - x
Huraian Sukatan Pelajaran Tahun Satu	1 - 6
Huraian Sukatan Pelajaran Tahun Dua	7 - 14
Huraian Sukatan Pelajaran Tahun Tiga	15 - 23
Huraian Sukatan Pelajaran Tahun Empat	24 - 31
Huraian Sukatan Pelajaran Tahun Lima	32 - 40
Huraian Sukatan Pelajaran Tahun Enam	41 - 49

Rukun Negara

BAHAWASANYA negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak mencapai perpaduan yang lebih erat di kalangan seluruh masyarakatnya; memelihara satu cara hidup demokratik; mencipta masyarakat yang adil di mana kemakmuran Negara akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama; menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan berbagai-bagai corak; membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan sains dan teknologi moden;

MAKAKAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan prinsip-prinsip 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.

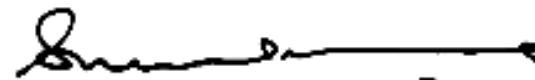
KATA PENGANTAR

Kurikulum persekolahan kebangsaan mendukung hasrat mulia negara bagi menyediakan pendidikan bertaraf dunia kepada generasi masa kini dan akan datang. Penyemakan kurikulum memenuhi Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang berhasrat menyediakan peluang pendidikan berterusan yang memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis. Penggubalan ini bertujuan untuk menyediakan warga Malaysia yang mampu menghadapi cabaran pendidikan masa kini selaras dengan perubahan globalisasi yang pesat.

Huraian Sukatan Pelajaran mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah mengandungi pelbagai aktiviti untuk melahirkan insan yang harmonis, kreatif dan menghargai keindahan alam dan warisan bangsa. Adalah diharapkan dengan adanya Huraian Sukatan Pelajaran ini, para guru akan dapat memainkan peranan memperkembangkan potensi

murid khususnya dalam kegiatan pemikiran, penerokaan, pernyataan idea, ekspresi diri dan penghasilan.

Dalam pembinaan bahan kurikulum ini, banyak pihak telah memberi sumbangan terutamanya guru-guru, pensyarah-pensyarah maktab dan universiti serta pegawai-pegawai Kementerian Pendidikan. Kementerian Pendidikan merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak yang terlibat.



Dr. Sharifah Maimunah bt. Syed Zin
Pengarah
Pusat Perkembangan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

Pendidikan Seni Visual menggantikan nama Pendidikan Seni yang terdahulu. Perubahan ini dirasakan lebih sesuai kerana dalam hubungan seni di sekolah, Pendidikan Seni Visual lebih menjurus kepada seni tampak atau visual, dan tidak merujuk kepada seni lain seperti seni muzik, seni sastera, seni tari dan seni mempertahankan diri.

Pendidikan Seni Visual bertujuan memberi peluang kepada murid memupuk minat, memperkembang keperibadian, memberi kesedaran dan kepekaan terhadap nilai-nilai kesenian dan alam sekitar serta kaitannya dengan mata pelajaran lain.

Murid di sekolah rendah pada keseluruhannya adalah kreatif, ekspresif dan aktif. Pendidikan Seni Visual memainkan peranan memperkembang sifat-sifat ini melalui persepsi visual, imaginasi dan daya pemikiran. Kegiatan pemikiran, penerokaan dan reka bentuk dalam pelbagai jenis seni visual akan membolehkan mereka menyatakan idea dan ekspresi diri. Pengalaman ini penting kerana ia membantu murid

membina keyakinan diri, membuat penilaian dan mengenali cita rasanya sendiri.

MATLAMAT

Matlamat mata pelajaran Pendidikan Seni Visual sekolah rendah adalah untuk melahirkan insan yang harmonis, kritis, kreatif dan produktif menerusi pemupukan asas seni visual. Kandungan kurikulum berupaya membantu murid meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat dan negara, selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

OBJEKTIF

Setelah mengikuti Kurikulum Pendidikan Seni Visual di sekolah rendah murid boleh:

1. menghargai keindahan alam ciptaan Tuhan
2. melibatkan diri dalam kegiatan seni visual secara aktif, kritis, kreatif dan meyeronokkan
3. menajamkan daya persepsi dan imaginasi melalui pancaindera

4. mengenali asas seni reka dan olahan serta dapat menggunakannya
5. mengembangkan kemahiran asas dalam pelbagai kegiatan seni visual
6. membiasakan diri membuat rekaan seni dengan teratur, cermat dan selamat
7. memupuk nilai-nilai kerjasama, yakin diri, disiplin diri, dan bertanggungjawab
8. mengenal dan menghargai tokoh seni dan budaya tanah air
9. menggunakan kemudahan teknologi dalam kegiatan penghasilan seni visual
10. melibatkan diri dalam kegiatan seni visual sebagai aktiviti kesengangan yang berfaedah

TUMPUAN PENDIDIKAN SENI VISUAL

Tumpuan utama Pendidikan Seni Visual merangkumi empat aspek utama yang dipentingkan iaitu:

- a. pemerhatian secara aktif
- b. interaksi yang kritis dan kreatif dengan alat dan bahan
- c. apresiasi seni visual secara mudah

- d. menghargai nilai baik dalam semua aspek kehidupan

a. Pemerhatian secara aktif

Pemerhatian secara aktif yang merangkumi kesedaran pemerhatian keseluruhan, berfokus dan terperinci dapat menajamkan persepsi murid. Selain memperkembangkan deria penglihatan ia juga melibatkan pancaindera lain melalui kajian perbandingan. Kajian seperti ini membantu perkembangan emosi dan imaginasi. Pemahaman tentang asas seni visual juga turut diperkembangkan melalui kegiatan pemerhatian ini.

Murid akan dilatih membuat pemerhatian terhadap objek alam dan objek buatan manusia. Ini adalah untuk membolehkan murid merasai secara konkrit bagi mendapatkan imej mental. Kegiatan-kegiatan ini akan membantu terus menyelaraskan idea, imaginasi dan alam fantasinya ke arah perkembangan persepsi dan pemikiran abstrak.

b. Interaksi yang kritis dan kreatif dengan alat dan bahan

Peringkat ini menggalakkan murid membuat penerokaan dan percubaan dalam mempelbagaikan kegiatan kreatif dengan menggunakan alat dan bahan. Proses ini akan memperkembangkan aspek psikomotor dan kemahiran asas seni visual berhubung dengan manipulasi alat dan bahan serta teknik-teknik mudah.

Semasa berinteraksi dengan alat dan bahan, murid membuat interpretasi dan menyelaraskan konsepsi visualnya dengan objek yang dilihat. Proses pembelajaran ini amat penting kerana ia memberi peluang kepada murid belajar secara tidak langsung. Murid juga dapat mengenali perubahan yang mereka boleh lakukan dalam penghasilan seni di masa akan datang.

c. Apresiasi seni visual secara mudah

Apresiasi seni visual memberi pengalaman kepada murid mengenali aspek pengetahuan seni visual dan kegunaannya dalam pelbagai kegiatan kehidupan dari segi keindahan dan fungsi. Murid terlibat dalam kajian perbandingan dan menyatakan apa yang dilihat dari aspek seni melalui hasil kerja. Pernyataan tentang hasil kerja pula boleh dibuat dalam

pelbagai cara seperti lisan, cerita, lakonan, nyanyian, karangan dan puisi.

Murid diperkenalkan tokoh-tokoh seni dan menghargai sumbangan mereka.

d. Menghargai nilai baik dalam semua aspek kehidupan

Selain diberi pengalaman membuat apresiasi seni visual secara mudah, murid juga dipupuk nilai menyayangi dan menghargai segala aspek yang wujud dalam persekitaran dan kehidupan mereka. Ini termasuklah memelihara dan memulihara alam sekitar, nilai patriotisme, nilai kebersihan dan kepekaan. Dengan ini murid akan dapat membuat pertimbangan yang sewajarnya bila berdepan dengan semua keadaan.

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN

Huraian Sukatan Pelajaran merupakan dokumen sokongan bagi Sukatan Pelajaran yang mengandungi perincian kurikulum dari tahun 1 hingga 6. Buku ini juga mengandungi objektif pembelajaran bagi setiap tahun. Tujuannya ialah

untuk memudahkan guru merancang pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan.

Perincian kurikulum untuk setiap tahun dipersembahkan mengikut tiga lajur iaitu Bidang, Hasil Pembelajaran dan Cadangan Aktiviti Pembelajaran.

Lajur **Bidang** menampakkan salah satu daripada empat bidang dalam Pendidikan Seni Visual KBSR.

Di dalam lajur **Hasil Pembelajaran** dimuatkan skop pembelajaran yang perlu dicapai oleh murid. Di samping itu, pencapaian yang boleh dikuasai oleh murid mengikut kebolehan mereka diperinci mengikut aras.

Lajur **Cadangan Aktiviti Pembelajaran** pula memaparkan beberapa aktiviti yang sesuai yang boleh dijalankan di dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Seni Visual mengikut bidang tertentu. Guru boleh memilih tajuk yang sesuai dengan kebolehan murid masing-masing.

Penjelasan tentang aras adalah seperti berikut:

vi

Aras	
Aras 1	Pemahaman yang jelas tentang konsep dan fungsi. Aras ini harus dicapai oleh semua murid.
Aras 2	Penggunaan alat, bahan dan teknik yang sesuai untuk penghasilan bahan
Aras 3	Aktiviti di aras ini menitikberatkan peningkatan penghasilan bahan yang berkualiti serta bersifat kreatif.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Pendidikan Seni Visual menyarankan penggunaan strategi pengajaran dan pembelajaran yang bersepadu dengan mata pelajaran ini dan antara mata pelajaran lain. Penggunaan strategi yang sesuai dengan isi kandungan pengajaran adalah digalakkan bagi memupuk minat murid.

Pengenalan strategi pengajaran dan pembelajaran seperti Teori Kecerdasan Pelbagai, Kajian Masa Depan, Pembelajaran Kontekstual, Konstruktivisme, Pembelajaran Akses Kendiri, Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT), Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif, Belajar Cara Belajar, dan Pembelajaran Masteri adalah selaras dengan visi dan misi Pendidikan yang berhasrat untuk menyempurnakan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Pemilihan dan penentuan aktiviti seni visual hendaklah yang terdekat dengan murid dari segi pengalaman, imaginasi, alat dan bahan. Sesuatu projek yang diperkenalkan perlu selaras dengan kesediaan, kemampuan, kebolehan, penumpuan, pengalaman dan pemerhatian murid. Kegiatan yang menarik minat seperti kegiatan yang mencetus idea melalui aktiviti

penerokaan amatlah digalakkan sama ada secara manual atau berbantuan komputer. Pembelajaran boleh dirangsang dengan kegiatan yang menyeronokkan seperti lisan, simulasi, lakonan, muzik, nyanyian, karangan, puisi, lawatan dan kegiatan ini juga boleh dilakukan secara bersepadu.

Proses penghasilan karya dan peningkatan pembelajaran yang berterusan perlu diberi penekanan dan penilaian. Hasil kerja murid hendaklah dipamerkan sebagai penghargaan.

Murid digalakkan menyimpan rekod pengalaman pembelajaran dan hasil kerjanya sendiri. Amalan ini akan melatih murid membuat analisis, sintesis dan refleksi terhadap pembelajarannya untuk faedah sendiri. Rekod ini juga akan membolehkan guru membantu dan menilai perkembangan pembelajaran murid.

PENILAIAN DALAM PENDIDIKAN SENI VISUAL

Penilaian dalam Pendidikan Seni Visual bukan hanya melibatkan pengujian dan pengukuran tetapi penilaian secara keseluruhan. Penilaian secara keseluruhan membolehkan murid mengabungkan kefahaman mereka kepada aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Secara tidak langsung, ia menitikberatkan fokus kepada perbuatan murid yang mencungkil kemahiran berfikir serta melahirkan murid yang mampu membuat keputusan.

Keberkesanan program mata pelajaran ini dapat diukur melalui Penilaian Kendalian Berasaskan Sekolah yang dilaksanakan di peringkat sekolah. Penilaian Pendidikan Seni Visual KBSR mempunyai **empat** unsur iaitu **penilaian berasaskan sekolah, penilaian yang fleksibel, penilaian yang mempunyai akauntabiliti dan penilaian yang adil**. Penilaian berasaskan sekolah perlu dirancang dan dikendalikan secara berterusan dari segi pembinaan alat penilaian dan pentadbirannya. Penilaian yang fleksibel menitikberatkan penilaian yang mengambil kira keperluan sekolah serta ciri murid itu sendiri dari segi gaya

pembelajaran dan kecerdasan murid. Penilaian boleh dilakukan secara individu atau berkumpulan. Guru bertanggungjawab sepenuhnya untuk melaksanakan penilaian yang mempunyai akauntabiliti seperti perancangan, penentuan instrumen serta pelaksanaannya. Selain daripada itu, guru juga harus merekod pencapaian murid, menganalisa markah tersebut serta membuat laporan untuk membuat tindakan susulan yang berkaitan. Penilaian dalam Pendidikan Seni Visual bersifat adil kerana cara, bentuk dan kandungannya harus mengikut keadaan dan ciri murid. Murid dinilai dari segi apa yang mereka tahu, cara mereka berfikir dan kemampuan psikomotor mereka.

Terdapat tiga kaedah penilaian dalam Pendidikan Seni Visual secara khususnya, iaitu pemerhatian, lisan dan interaksi, dan penulisan. Kaedah pemerhatian melibatkan pemerhatian proses dan pemerhatian hasil kerja. Pemerhatian yang dilakukan oleh guru semasa murid membuat kerja adalah dikenali sebagai pemerhatian proses berguna kerana guru dapat menilai penguasaan kemahiran amali dan perkembangan bakat murid. Selain daripada itu, guru juga dapat menilai penguasaan kemahiran sosial, amalan murid serta memerhati pengaliran emosi dan perasaan. Tahap kreativiti murid juga dapat di kesan melalui

pemerhatian. Pencapaian kebolehan dan kemahiran murid yang diperlihatkan pada hasil kerja dilakukan dengan melihat kriteria-kriteria tertentu pada hasil kerja bagi tujuan penilaian. Antara kriteria yang dipilih untuk penilaian ialah gubahan, interpretasi, kemahiran, fungsi, keaslian, kreativiti dan kemasan. Ini dikenali sebagai pemerhatian hasil kerja.

Kaedah lisan dan interaksi menolong guru menilai penguasaan murid terhadap aspek seni melalui aktiviti yang dijalankan seperti soal jawab, kuiz, perbincangan, sumbangsaran, puisi, temubual, bercerita, lakonan dan nyanyian.

Kaedah penilaian secara penulisan pula berbentuk ujian pensil dan kertas. Penilaian ini boleh ditadbirkan secara formal dan tidak formal dengan instrumen yang berbentuk objektif dan subjektif. Tugas dan portfolio yang diberikan selepas pengajaran satu atau sebilangan tajuk/tema Pendidikan Seni Visual adalah satu kaedah penilaian secara penulisan.




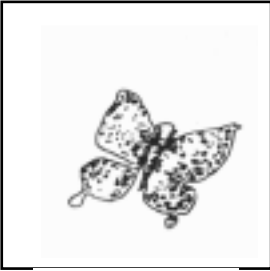
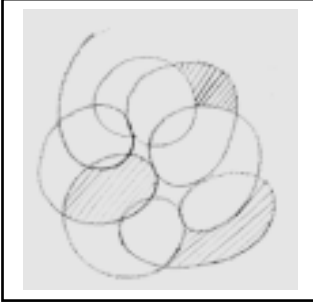
HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 1

Objektif:



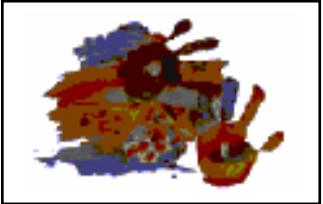



Pada akhir **Tahun Satu** murid dapat:

1. Memahami konsep dan fungsi tiap aktiviti yang dipelajari.
2. Merasa dan mengenalpasti pelbagai kesan benda, alat dan bahan dengan meneroka dan mencuba secara spontan.
3. Menghayati benda yang dilihat, disentuh dan didengar serta menyatakan aspek yang disukai dan yang tidak disukai.
4. Memilih, memadan, menyusun dan memanipulasi bahan secara kreatif.
5. Menyatakan perasaan, idea dan imaginasi diri melalui kegiatan menggambar, mencorak, membuat binaan dan kraf.
6. Mengambil bahagian dalam kegiatan Seni Visual dengan perasaan gembira.
7. Mengamalkan nilai-nilai murni seperti bekerjasama, berkeyakinan diri, kekemasan, kebersihan dan mengutamakan keselamatan.
8. Mengenal serta menghargai hasil kerja sendiri dan rakan.





**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 1**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1.	Menggambar	<p>Asas menggambar</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menyatakan secara lisan pengalaman pembelajaran yang diperhatikan di persekitaran. ii. Melakar secara spontan untuk menghasilkan imej melalui garisan dan rupa secara tidak terancang. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggunakan bahan kutipan untuk menggambar secara mudah. <p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggunakan bahan kutipan untuk menggambar secara: <ul style="list-style-type: none"> a. menepak b. memotong c. menampal d. mencantumkan e. menyusun gambar ii. Menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri. iii. Mengumpul hasil kerja. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Memerhati kesan garisan yang terdapat di persekitaran seperti kesan laluan anai-anai, siput, ketam, laluan air, kesan tayar dan tapak kasut di atas permukaan tanah atau pasir dari segi sifat dan jenis garisan seperti tebal, nipis, dalam, cetek, putus-putus, lurus, dan bengkok-bengkok. b. lakaran c. gurisan d. gosokan e. garisan f. tekapan atau surihan g. kolaj <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>variasi garisan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>lukisan krayon</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>kolaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kesan gosokan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>garisan secara rawak</p> </div> </div>




**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 1**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2.	Membuat Corak dan Rekaan	<p>Membuat corak</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Memahami konsep motif. ii. Menghasilkan motif secara gurisan dan garisan dengan spontan. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan corak dengan pelbagai cara seperti: <ol style="list-style-type: none"> a. memotong b. melipat c. menggunting d. menampal e. menepak f. menarik atau mengoyak g. menyusun <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan motif berdasarkan sumber yang boleh didapati di persekitaran. ii. Menghasilkan gubahan corak mudah daripada motif yang dihasilkan. iii. Mengumpul hasil kerja. 	<p>Cadangan teknik seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. capan b. lipatan dan guntingan c. gosokan d. tekapan e. kolaj f. gurisan g. titisan h. lakaran i. cetakan <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>capan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>lakaran</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>telapan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>titisan</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>golekan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kesan gurisan</p> </div> </div>

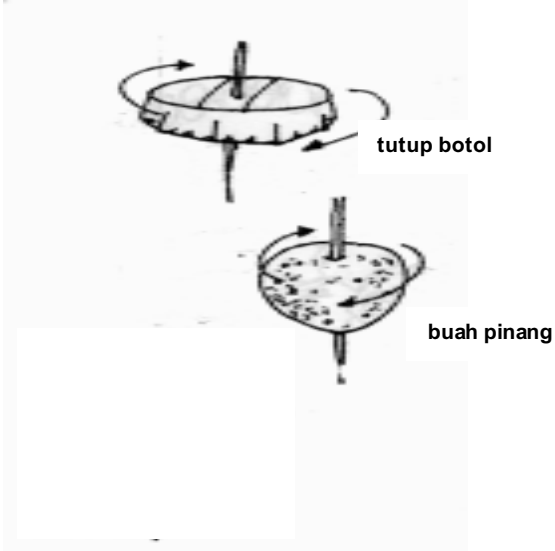
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 1**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
3.	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Asas membentuk dan membuat binaan.</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Mengetahui dan bermain dengan bahan yang mudah dibentuk seperti:</p> <p>a. tanah liat b. plastisin</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Menghasilkan bentuk mudah dengan:</p> <p>a. melipat b. menggunting c. mencantum</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Menggunakan bahan kutipan yang sesuai untuk menghasilkan binaan mudah yang kreatif.</p> <p>ii. Menyata dan memperagakan hasil kerja sendiri.</p> <p>iii. Mengumpul hasil kerja.</p>	<p>Cadangan teknik seperti:</p> <p>a. binaan mudah b. hiasan diri (<i>ornament</i>) c. topeng mata d. origami mudah</p> <p>Cadangan bahan seperti:</p> <p>a. botol plastik b. tin c. kotak d. kadbod e. gabus / tudung botol f. klip kertas g. plastisin h. tanah liat i. kertas warna</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>topeng mata</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>hiasan kepala</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>origami</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>hiasan diri</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 1**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
4.	Menenal Kraf Tradisional	<p>Pengenalan kepada kraf tradisional</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Mengetahui nama kraf tradisional.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Mengenal pelbagai bahan gantian serta sifatnya dalam proses membuat kraf mudah.</p> <p>ii. Memilih bahan yang sesuai untuk penghasilan kraf secara:</p> <ol style="list-style-type: none"> mewarna memotong menganyam membuatimbangan menghias bahan lembut secara gurisan dan tekanan. membentuk bahan lembut dengan picitan 	<p>Cadangan teknik seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> anyaman mewarna wau tembikar gasing mudah resis <p>Cadangan bahan gantian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> kertas warna kad manila kotak majalah plastisin <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>tembikar</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>wau burung</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>anyaman</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 1**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none">i. Menghasilkan kraf mudah dengan menggunakan pelbagai teknik secara kreatif.ii. Menyata dan memperagakan hasil kerja sendiri.	 <p style="text-align: center;">contoh gasing mudah</p>

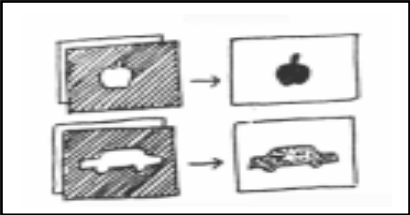
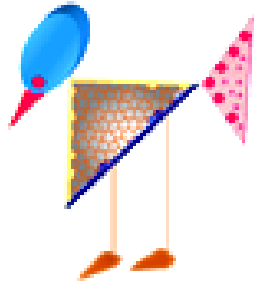


HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 2

Objektif:

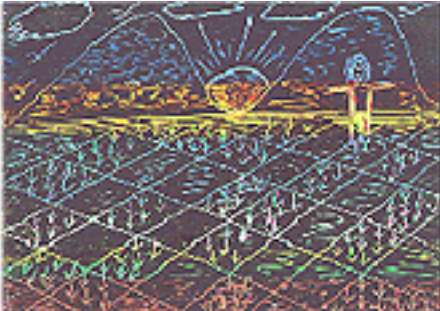


Pada akhir **Tahun Dua** murid dapat:

1. Memahami konsep dan fungsi tiap aktiviti yang dipelajari.
2. Merasa dan mengenalpasti pelbagai kesan benda, alat, dan bahan dengan meneroka dan mencuba secara spontan.
3. Menghayati benda yang dilihat, disentuh, dan didengar serta menyatakan aspek yang disukai dan yang tidak disukai.
4. Menggunakan bahan asas dan bahan gantian dalam kegiatan menggambar, mencorak, membuat binaan, dan kraf.
5. Memilih, memadan, menyusun dan memanipulasi bahan secara kreatif.
6. Menggunakan beberapa teknik dan proses menghasilkan kerja Seni Visual melalui penerokaan terhadap bahan alam dan bahan kutipan.
7. Mengamalkan nilai-nilai murni seperti bekerjasama, berkeyakinan diri, kekemasan, kebersihan serta mengutamakan keselamatan.
8. Meningkatkan minat, daya kreativiti, dan imaginasi dalam kegiatan Seni Visual.



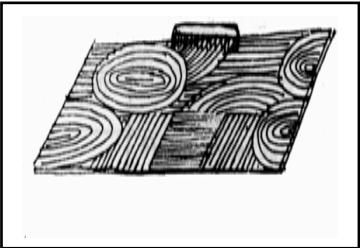
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1.	Menggambar	<p>Menggambar</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mengetahui dan mengenalpasti alat, bahan, dan teknik dalam asas menggambar berdasarkan beberapa eksperimen. ii. Menyedari wujudnya rupa asas geometri di persekitaran. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan gambar dengan memanipulasi bahan yang berasaskan air, minyak, dan bahan kering. <p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan gambar dengan menggunakan pelbagai bahan serta teknik setelah membuat pemerhatian. ii. Menyata dan mempamerkan hasil kerja sendiri. iii. Mengumpul hasil kerja. 	<p>Cadangan teknik seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. stensilan b. kolaj c. gurisan d. lukisan e. gosokan f. capan g. catan h. resis i. cetakan <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>stensilan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kolaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kesan gosokan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>lukisan</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
			<div style="text-align: center;">  <p data-bbox="1489 798 1579 821">gurisan</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p data-bbox="1243 1244 1310 1268">resis</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p data-bbox="1724 1244 1792 1268">catan</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2.	Membuat Corak dan Rekaan	<p>Membuat corak dan rekaan.</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggunakan pelbagai jenis garisan untuk menghasilkan corak secara terancang. ii. Mengenali dan melukis corak dengan menggunakan motif rupa organik dan geometri. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mencorak dengan menggunakan pelbagai alat, bahan, dan teknik. <p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mengolah bahan alam dan kutipan yang boleh dijadikan motif dalam penghasilan corak secara kreatif. ii. Menyata dan mempamerkan hasil kerja sendiri. iii. Mengumpul hasil kerja. 	<p>Cadangan teknik seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. garisan dan gurisan b. resis c. lukisan d. capan e. golekan f. kolaj g. stensilan h. lipatan dan guntingan i. cetakan <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>lipatan dan guntingan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>cetakan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>garisan</p> </div> </div>


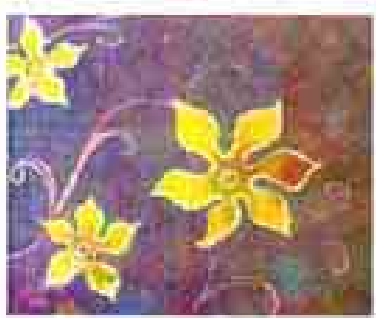
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
3.	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Membentuk dan membuat binaan dengan menggunakan pelbagai bahan.</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengenali dan membezakan bentuk organik dan geometri. ii. Memilih bahan yang sesuai untuk menghasilkan binaan mudah. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menggunakan bahan kutipan dan objek alam yang sesuai untuk membentuk dan membuat binaan berdasarkan kemahiran: <ol style="list-style-type: none"> a. memotong b. mencantum c. menampal d. menghias e. menyusun 	<ol style="list-style-type: none"> a. hiasan diri (<i>omament</i>) b. boneka mudah c. model d. bekas e. lipatan kertas (<i>origami</i>) f. topeng muka <p>Cadangan bahan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. kad manila b. kotak c. manik d. kulit telur e. bola ping pong f. kertas warna g. kapas h. batang ais krim <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>model kenderaan</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>hiasan diri</p> </div>



**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan binaan yang berfungsi berdasarkan pemerhatian dengan menggunakan pelbagai alat , bahan, dan teknik secara kreatif. ii. Membuat pameran dan persembahan hasil kerja. iii. Mengumpul hasil kerja. 	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>lipatan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>bekas</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
4.	Mengetahui Kraf Tradisional	<p>Pengenalan kepada beberapa motif dalam penghasilan kraf tradisional.</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengetahui motif kraf tradisional yang sesuai. ii. Mengetahui dan meneroka bahan asas dan bahan gantian serta sifatnya untuk menghasilkan kraf. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menggunakan bahan asas dan bahan gantian untuk menghasilkan kraf mudah. 	<ol style="list-style-type: none"> a. batik b. wau c. gasing d. hiasan diri (<i>ornament</i>) e. tembikar f. anyaman/kelarai g. portfolio mudah <p>Cadangan bahan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. kertas b. kad manila c. krayon d. lidi e. plastisin f. kertas warna g. warna air h. kertas majalah <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>wau bulan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>batik</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 2**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p><u>Aras 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan kraf tradisional mudah dengan hiasan bermotifkan flora atau fauna secara kreatif. ii. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri. iii. Mengumpul hasil kerja. 	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>tembi kar</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>anyaman</p> </div> </div>




HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 3

Objektif:



Pada akhir **Tahun Tiga** murid dapat:

1. Memahami konsep dan fungsi tiap aktiviti yang dipelajari.
2. Memilih, memadan, menyusun, dan memanipulasi bahan secara kreatif.
3. Meneroka pelbagai alat, bahan, dan teknik dalam kegiatan menggambar, membuat corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan serta kraf tradisional.
4. Meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi dalam semua kegiatan Seni Visual.
5. Menghargai alam persekitaran serta menghayati unsur flora dan fauna untuk penghasilan.
6. Mengamalkan nilai-nilai murni seperti bekerjasama, berkeyakinan diri, ketelitian, kekemasan, kebersihan, dan mengutamakan keselamatan.
7. Menghargai hasil kerja sendiri dan rakan.

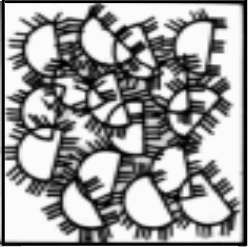


**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1.	Menggambar	<p>Meneroka beberapa teknik yang berbeza dalam melukis dan membuat gambar.</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Menggambar dengan menggunakan pelbagai bahan dan teknik melalui penerokaan.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Memilih dan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang sesuai dalam penghasilan gambar.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Menghasilkan gambar dengan menggunakan pelbagai alat, bahan dan teknik secara kreatif melalui penerokaan.</p> <p>ii. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</p>	<p>a. stensilan b. montaj c. capan d. catan e. kolaj f. resis g. lukisan h. gurisan i. tekapan j. cetakan</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>kolaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>montaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>catan</p> </div> </div>


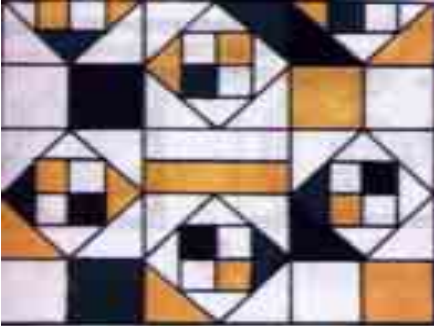
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>iii. Membuat dokumentasi mudah dalam portfolio.</p>	<div style="text-align: right;">  <p>resis</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>gosokan</p> </div>




**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2.	Membuat Corak dan Rekaan	<p>Meneroka beberapa teknik yang berbeza dalam membuat corak dan rekaan.</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggunakan motif organik dan geometri untuk menghasilkan corak ii. Mengenali warna asas serta mengolahnya dalam penghasilan corak <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menyusun motif untuk menghasilkan corak ii. Menghasilkan kesan corak dengan menggunakan pelbagai alat, bahan, dan teknik. 	<ul style="list-style-type: none"> a. cetakan b. capan c. lipatan dan guntingan d. tarikan tali e. gurihan f. kolaj g. stensilan h. tekapan i. catan <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>corak bertindih</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>lipatan dan guntingan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>gurihan pada tembikar</p> </div> </div>

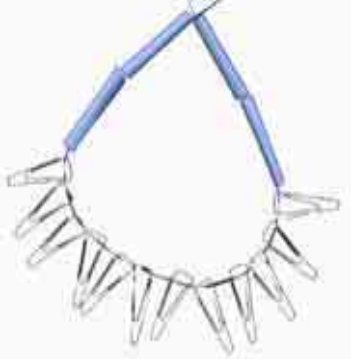


**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan corak dengan menggunakan pelbagai alat, bahan, dan teknik yang sesuai dan secara kreatif melalui penerokaan dengan menentukan motif. ii. Membuat pemyataan tentang hasil kerja sendiri serta rakan. iii. Menyediakan dokumentasi mudah dalam portfolio. 	<div style="text-align: center;">  <p>capan</p> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>corak berasaskan geometri</p> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
3.	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Meneroka beberapa teknik yang berbeza dalam membentuk dan membuat binaan.</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengetahui dan meneroka kegunaan bahan kutipan dan objek alam. ii. Menghasilkan binaan dengan teknik luakan dan tambahan. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Membentuk dan membuat binaan dengan menggunakan bahan dan teknik yang berbeza dalam penghasilan. 	<ol style="list-style-type: none"> a. arca b. bekas c. model d. topeng serkup e. asemblaj f. alat muzik g. penindih kertas <p>Cadangan bahan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. kotak b. kad manila c. penyedut minuman d. kertas warna e. tin / botol f. klip kertas <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>asemblaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>model</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>alat muzik</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

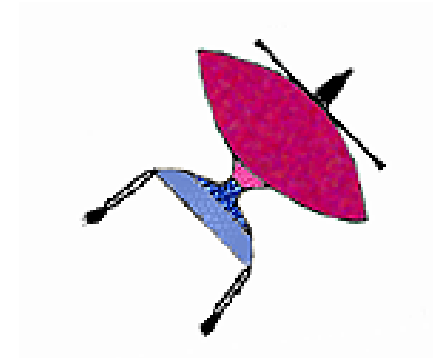
Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan binaan dan menghias dengan menggunakan pelbagai alat, bahan dan teknik secara kreatif. ii. Membuat pemyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. iii. Membuat dokumentasi mudah dalam portfolio. 	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>hiasan diri</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>boneka</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>topeng</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
4.	Mengetahui Kraf Tradisional	<p>Peningkatan pemahaman tentang beberapa motif dan tatacara serta disiplin kerja.</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menggunakan bahan gantian untuk menghasilkan kraf tradisional melalui penerokaan. ii. Memahami motif flora dan fauna. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan kraf tradisional secara mudah dengan menggunakan bahan asas. ii. Menguasai kemahiran motor halus (psikomotor) dan tatacara serta disiplin kerja. 	<ol style="list-style-type: none"> a. batik b. wau c. gasing d. anyaman e. tembikar f. hiasan diri (<i>ornament</i>) g. alat pertahanan diri <p>Cadangan bahan gantian seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. kertas b. plastisin c. kad manila d. tutup botol e. klip kertas f. penyedut minuman g. kadbod h. benang




tembikar



wau ku cing

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 3**

Bil	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Meneroka motif, bentuk, dan corak yang mudah dalam penghasilan kraf tradisional. ii. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. iii. Membuat dokumentasi mudah dalam portfolio. 	<div style="text-align: center;">  <p>anyaman</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>batik</p> </div>





HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR Tahun 4

Objektif:




Pada akhir **Tahun Empat** murid dapat:

1. Memahami konsep dan fungsi tiap aktiviti yang dipelajari.
2. Mengenal dan menggunakan elemen Asas Seni Reka dalam penghasilan karya secara kreatif.
3. Meningkatkan pengetahuan dan kemahiran dalam penggunaan alat, bahan dan teknik untuk menghasilkan sesuatu hasil kerja.
4. Meningkatkan daya kreativiti dan imaginasi dalam semua kegiatan Seni Visual.
5. Mengamalkan nilai-nilai murni seperti bekerjasama, berkeyakinan diri, ketelitian, kekemasan, kebersihan dan mengutamakan keselamatan.
6. Menghargai hasil kerja sendiri dan rakan.
7. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman untuk menghasilkan portfolio.

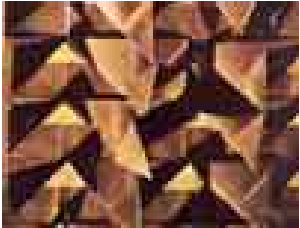


**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1	Menggambar	<p>Menggunakan Asas Seni Reka dalam menggambar berdasarkan tema imaginasi murid.</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mengenali Asas Seni Reka seperti warna, garisan, bentuk,imbangan dan penegasan dalam aktiviti menggambar. ii. Mengenali pelukis tempatan dan hasil karya mereka. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan gambar dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang sesuai serta mengaplikasikan Asas Seni Reka. <p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan gambar berdasarkan tema imaginasi murid dengan menggunakan alat dan bahan yang sesuai. 	<ul style="list-style-type: none"> a. lukisan b. stensilan c. kolaj d. resis e. catan f. mozek g. gurisan h. cetakan i. capan j. lawatan k. pemerhatian terhadap alam sekitar <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>kolaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>cetakan</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>mozek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>stensilan</p> </div> </div>


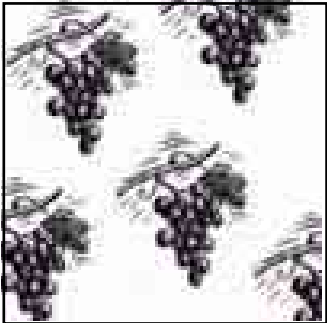

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> ii. Menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman menghasilkan portfolio. 	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;">  <p style="margin-top: 5px;">gurisan</p>  <p style="margin-top: 5px;">resis</p>  <p style="margin-top: 5px;">catan</p> </div>

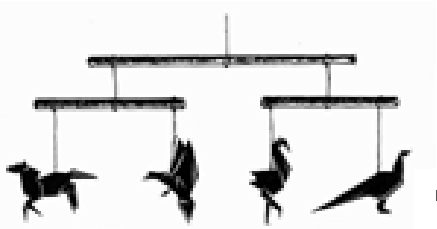


**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2	Membuat Corak dan Rekaan	<p>Menggunakan Asas Seni Reka dalam membuat corak dan rekaan.</p> <p><u>Aras 1</u></p> <p>i. Mencorak dengan menggunakan elemen Asas Seni Reka seperti garisan, rupa, bentuk, warna, jalinan dan ruang melalui penerokaan.</p> <p><u>Aras 2</u></p> <p>i. Menyusun motif mengikut grid untuk menghasilkan corak.</p> <p><u>Aras 3</u></p> <p>i. Menghasilkan corak untuk dijadikan satu rekaan berfungsi seperti penanda buku, pembalut hadiah, kad ucapan, dan bekas.</p> <p>ii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman untuk menghasilkan portfolio.</p>	<p>a. capan b. cetakan c. lukisan d. lipatan dan guntingan e. tekapan atau surihan f. ikatan dan celupan g. kolaj</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>lipatan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kolaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ikat dan celup</p> </div> </div>




HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
			 <p>gosokan</p>  <p>lukisan</p>  <p>capan</p>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
3	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Menggunakan Asas Seni Reka dalam membentuk dan membuat binaan.</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Menghasilkan objek 3D mudah dengan menggunakan elemen Asas Seni Reka seperti bentuk dan ruang.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Mengaplikasi konsep, struktur, dan imbalan dalam membentuk dan membuat binaan yang berfungsi.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Menghasilkan binaan 3D yang lebih kompleks dengan mengutamakan kemahiran seperti memotong, mencantum, dan mengikat..</p> <p>ii. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.</p> <p>iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<p>a. arca b. model c. bekas d. mobail e. topeng f. diorama g. assemblaj h. demonstrasi</p> <p>Cadangan bahan seperti:</p> <p>a. kotak b. kad manila c. botol/tin d. kertas warna/majalah e. tali/benang f. dawai</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>mobail</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>model</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>arca</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
			<div style="text-align: center;">  <p>binaan</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>topeng</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>diorama</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
Tahun 4**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
4	Mengenal kraf Tradisional	<p>Pengenalan kepada penggunaan alat, bahan, teknik, dan proses dalam kraf tradisional.</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Menggunakan elemen Asas Seni Reka, bahan, dan proses yang sesuai dalam penghasilan kraf mudah.</p> <p>ii. Mengenali bahan sebenar dan proses penghasilan kraf tradisional serta elemen Asas Seni Reka.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Mengetahui latar belakang dan mengenali ragam hias kraf tradisional.</p> <p>ii. Menghasilkan kraf mudah.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Mengaplikasi Asas Seni Reka dan ragam hias dalam penghasilan dengan menggunakan bahan sebenar, proses dan teknik yang betul.</p> <p>ii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<p>a. tenunan b. tembikar c. seni tekat d. seni manik e. anyaman f. portfolio g. lawatan h. demonstrasi</p> <p>Cadangan bahan seperti:</p> <p>a. plastisin a. manik b. benang c. kad manila d. biji-bijian e. penyedut minuman f. gabus</p> <p style="text-align: center;">tenunan</p>  <p style="text-align: center;">Seni manik</p>  <p style="text-align: center;">tembi kar</p>  <p style="text-align: center;">anyaman</p>  <p style="text-align: center;">tekat</p> 



HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 5

Objektif:




Pada akhir **Tahun Lima** murid dapat:

1. Memahami konsep dan fungsi tiap aktiviti yang dipelajari.
2. Meningkatkan pengetahuan serta mengaplikasi elemen Asas Seni Reka dalam penghasilan.
3. Membuat penerokaan berdasarkan pemerhatian dan bantuan komputer dalam penghasilan.
4. Menggabungjalin aktiviti Seni Visual dengan mata pelajaran lain dalam usaha mewujudkan idea yang kreatif.
5. Menggabungkan pelbagai alat, bahan dan teknik dalam penghasilan secara kreatif.
6. Mengamalkan nilai-nilai murni seperti bekerjasama, kekemasan, kebersihan dan mengutamakan keselamatan.
7. Menghargai sumbangan pelukis dan tokoh kraf tempatan.
8. Mengumpul, menyatakan dan merekod pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1	Menggambar	<p>Menggambar berdasarkan tema pengalaman dan imaginasi murid secara manual dan berbantuan komputer.</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mengaplikasi elemen Asas Seni Reka yang sesuai dalam menggambar. ii. Mengetahui dan menggunakan bahasa seni visual (istilah) yang mudah untuk berinteraksi. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggambar berdasarkan idea yang diperolehi dari pemerhatian dan penerokaan alat, bahan dan teknik. ii. Menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam kegiatan menggambar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. kolaj b. resis c. catan d. mozek e. gurisan f. cetakan g. capan h. lukisan i. menggunakan perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word j. memerhati dan mengenalpasti kewujudan elemen Asas Seni Reka dalam alam ciptaan Tuhan k. membuat perbandingan dan membincang tentang karya pelukis tempatan yang dipamerkan l. membincang hasil kerja murid. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>mozek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>catan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>gurisan</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p><u>Aras 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggambar dengan menggunakan gabungan pelbagai alat, bahan dan teknik yang lebih kreatif dan kemas. ii. Menyatakan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. iii. Menghargai sumbangan pelukis tempatan. iv. Mengumpul dan merakam maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio. 	<div style="text-align: center;">  <p>lukisan pemandangan menggunakan perisian komputer</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>lukisan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>cetakan</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2	Membuat Corak dan Rekaan	<p>Membuat corak dan rekaan berdasarkan imaginasi murid secara manual dan berbantuan komputer.</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan motif berdasarkan pemerolehan objek alam dan objek buatan manusia. ii. Menghasilkan corak dengan menggunakan motif, bahan dan teknik tertentu. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mengenal pelbagai jenis grid untuk membuat corak. ii. Menyusun motif mengikut grid. <p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggunakan komputer bagi membantu menghasilkan corak. ii. Menghasilkan gubahan corak menggunakan garisan grid yang sesuai. iii. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. 	<ul style="list-style-type: none"> a. catan b. lukisan c. kolaj d. resis e. menghias objek f. lipatan dan guntingan g. menggunakan perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>lipatan dan guntingan</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>catan</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>menghias objek</p>  </div> </div>

iv. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.



resis







kolaj




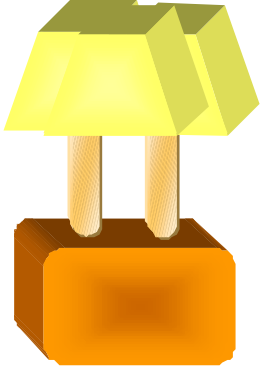


mencorak dengan menggunakan perisian komputer





**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
3	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Menggunakan Asas Seni Reka dalam membentuk dan membuat binaan.</p> <p>Aras 1</p> <p>i. Menghasilkan arca menggunakan pelbagai alat, bahan dan teknik yang inovatif dengan memberi penekanan kepada prinsipimbangan.</p> <p>ii. Mengetahui kewujudan binaan yang berfungsi di persekitaran.</p> <p>Aras 2</p> <p>i. Membuat lakaran reka bentuk binaan yang berfungsi berbantuan komputer.</p> <p>Aras 3</p> <p>i. Membentuk dan membuat binaan yang kompleks dan berfungsi dengan menggunakan pelbagai bahan, teknik, struktur dan hiasan.</p>	<p>a. arca b. boneka c. asemblaj d. alat muzik e. hiasan diri f. pembungkusan g. aplikasi perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word h. portfolio</p> <p>pembungkusan</p>  <p>Cadangan bahan seperti:</p> <p>a. kotak/tin/botol b. buluh/lidi c. manik d. dawai</p>  <p>alat muzik</p>  <p>beg kertas</p>  <p>hiasan diri</p>

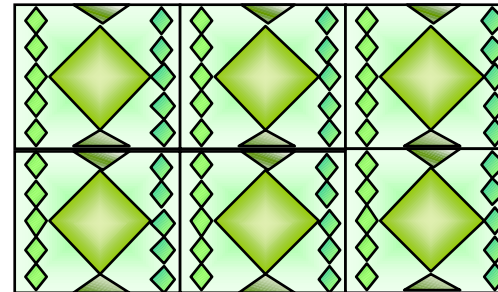
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<ul style="list-style-type: none"> ii. Menghargai sumbangan arcawan tanah air. iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio. 	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>arca</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>boneka</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>bekas</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>contoh asemblaj menggunakan perisian komputer</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
4	Kraf Tadisional	<p>Membuat Kraf Tradisional.</p> <p><u>Aras 1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengenali tokoh kraf tempatan dan menghargai sumbangan mereka. ii. Mengetahui istilah-istilah dalam Kraf Tradisional. iii. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menggunakan bahan sebenar. <p><u>Aras 2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional. ii. Menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses penghasilan. <p><u>Aras 3</u></p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan Kraf Tradisional yang lebih kompleks dari segi bentuk dan motif. ii. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. 	<ol style="list-style-type: none"> a. batik b. ukiran c. tenunan d. tembikar e. anyaman f. tekat g. mengaplikasi perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word <p>Cadangan bahan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. tanah liat b. lilin c. reben d. kertas warna/majalah e. kain/benang f. mengkuang/pandan <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>ukiran</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>tenunan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>anyaman</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>tekat</p> </div> </div>

iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.



contoh lakaran motif kelarai tampuk pinang menggunakan perisian komputer



tembakar



batik



HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

Objektif :





Pada akhir **Tahun Enam** murid dapat:

1. Memahami konsep dan fungsi tiap aktiviti yang dipelajari.
2. Menguasai Asas Seni Reka serta menghasilkan hasil kerja Seni Visual yang kreatif dan berfungsi.
3. Meningkatkan pengetahuan Asas Seni Reka serta mengaplikasikannya dalam penghasilan.
4. Meneroka dengan menggunakan perisian komputer dalam proses penghasilan.
5. Mempelbagaikan alat, bahan dan teknik dalam penghasilan karya Seni Visual.
6. Menghargai sumbangan pelukis tempatan dan unsur-unsur budaya tanah air melalui kegiatan Seni Visual.
7. Membuat pernyataan secara lisan tentang kerja sendiri dan rakan secara kritis dan merekod pengalaman pembelajaran dalam portfolio.
8. Mengamalkan nilai-nilai murni seperti bekerjasama, berkeyakinan diri, ketelitian, kekemasan, kebersihan dan mengutamakan keselamatan.




**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
1	Menggambar	<p>Menggambar berdasarkan tema, pengalaman, imaginasi dan fantasi murid secara manual dan berbantuan komputer.</p> <p><u>Aras 1</u></p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggambar dengan memberi penekanan kepada konsep perspektif dan kadar banding. ii. Memilih, meniru, memadan dan menyusun gambar untuk menghasilkan satu komposisi. <p><u>Aras 2</u></p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mencari sumber rujukan sebagai pencetus idea untuk menggambar. ii. Mengaplikasi elemen Asas Seni Reka dalam kegiatan menggambar berbantuan komputer. 	<ul style="list-style-type: none"> a. kolaj b. catan c. montaj d. mozek e. lukisan f. cetakan sutera saring g. menggunakan perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>mozek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>cetakan saring</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggambar dengan menampakkan perspektif dan kadar banding serta mempelbagaikan alat, bahan (media) dan teknik untuk memberi kesan yang lebih kreatif dan kemas. ii. Menyatakan pendapat dan membuat perbandingan secara kritis dengan menggunakan bahasa seni visual. iii. Menghargai sumbangan pelukis tempatan. iv. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman untuk menghasilkan portfolio. 	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>lukisan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>catan menggunakan perisian komputer</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>catan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kolaj</p> </div> </div>




**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
2	Membuat Corak dan Rekaan	<p>Membuat corak dan rekaan secara manual dan berbantuan komputer berdasarkan imaginasi murid</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Memadankan beberapa jenis reka corak dan kesesuaiannya dalam rekaan. ii. Menggunakan bahan, teknik dan corak yang sesuai untuk menghias permukaan 2D dan objek 3D. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menggunakan beberapa perisian komputer bagi membantu menghasilkan corak. ii. Mengolah motif berdasarkan objek alam dan objek buatan manusia bagi menghasilkan corak dan rekaan. <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menguasai beberapa kemahiran, kawalan tatacara dan disiplin kerja dalam menghasilkan corak dan rekaan. ii. Menghasilkan corak dengan menggunakan garisan grid dan warna yang sesuai melalui penerokaan. 	<ol style="list-style-type: none"> a. catan b. filioografi c. kaligrafi d. cetakan sutera saring e. menghias permukaan 2D dan objek 3D f. lipatan dan guntingan g. portfolio h. menggunakan perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word. <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">  <p style="text-align: center;">filioografi</p>  <p style="text-align: center;">lipatan dan guntingan</p>  <p style="text-align: center;">cetakan saring</p> </div>

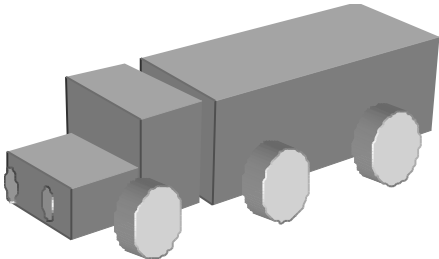

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>catan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>menghias objek</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>mencorak dengan komputer</p> </div> </div>


**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
3	Membentuk dan Membuat Binaan	<p>Membentuk dan membuat binaan secara manual dan berbantuan komputer. berdasarkan imaginasi murid.</p> <p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Menggunakan Asas Seni Reka dalam membentuk dan membuat binaan yang kompleks. ii. Menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses merekabentuk. <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Mengetahui bahasa Seni Visual berkaitan penghasilan hasil kerja 3D. ii. Mempertingkat kemahiran menggunakan alat, bahan dan teknik dalam membentuk dan membuat binaan. <p>Aras 3</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Membuat model yang kompleks dengan menggunakan pelbagai alat, bahan, teknik, struktur dan hiasan mengikut tatacara secara kreatif. ii. Membuat pernyataan perasaan tentang hasil kerja sendiri dan rakan secara kritis. 	<ul style="list-style-type: none"> a. arca b. model c. boneka d. asemblaj e. alat muzik f. hiasan diri g. pembungkusan h. aplikasi perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word <p>Cadangan bahan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. kotak/tin/botol b. dawai c. buluh/lidi d. kain/span e. kulit kerang/kacang f. kayu g. <i>Plaster Of Paris</i> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>arca</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>assemblaj</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>binaan</p> </div> </div>






**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>contoh hasil komputer dalam gubahan membentuk</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>mobail</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
4	Mengetahui Kraf Tradisional	<p>Membuat kraf tradisional mengikut tatacara.</p> <p>Aras 1</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengenali dan menghargai sumbangan tokoh kraf. ii. Mengetahui istilah dalam Kraf Tradisional. iii. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan Kraf Tradisional. <p>Aras 2</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menggunakan komputer dalam proses merekabentuk penghasilan Kraf Tradisional. ii. Membuat Kraf Tradisional menggunakan bahan sebenar dengan kemas dan mengikut tatacara / proses sebenar. <p>Aras 3</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Menghasilkan Kraf Tradisional dengan menguasai kemahiran penggunaan alat, bahan dan teknik. ii. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan secara kritis dan kreatif. 	<ol style="list-style-type: none"> a. batik b. ukiran c. tenunan d. peralatan domestik e. anyaman f. tembikar g. kuda kepang h. lawatan i. demonstrasi j. aplikasi perisian komputer seperti Paintbrush, Photoshop dan Microsoft Word <p>Cadangan bahan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. buluh b. lidi c. kain d. pandan e. mengkuang f. lilin g. pewarna batik h. canting i. kayu ukiran j. tanah liat k. pisau ukiran l. tempurung <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>batik</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>kuda kepang</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>anyaman</p> </div> </div>

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>tenunan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ukiran</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>tembikar</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center;">contoh rekaan (design) batik menggunakan komputer</p>