



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Pendidikan Seni Visual

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 2

Bahagian Pembangunan Kurikulum

APRIL 2016

Terbitan 2016

© Kementerian Pendidikan Malaysia

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

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan.....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan.....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Fokus.....	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	5
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	9
Elemen Merentas Kurikulum.....	11
Pentaksiran Sekolah.....	14

KANDUNGAN

Organisasi Kandungan.....	16
Bidang: Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	
Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.....	18
Bidang: Seni Halus	
Seni Lukisan.....	23
Seni Catan.....	28
Seni Cetakan.....	32
Bidang: Reka Bentuk	
Reka Bentuk Landskap.....	37
Reka Bentuk Hiasan Dalaman.....	41
Reka Bentuk Industri.....	45
Bidang: Seni Kraf	
Seni Sulaman.....	49
Seni Seramik.....	53
Bidang: Komunikasi Visual	
Seni Reka Grafik.....	57
Seni Foto.....	61
Panel Penggubal.....	65
Penghargaan.....	66



RUKUN NEGARA

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

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

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

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

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

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

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

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1996
[PU(A)531/97]

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah standing dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Pentaksiran.

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 mengenalpasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

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

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

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL

Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2 adalah kesinambungan daripada DSKP Pendidikan Seni Visual Tingkatan 1 Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM).

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

Keempat-empat kandungan ini melibatkan domain kognitif, afektif dan psikomotor yang saling berhubungan dalam proses pembelajaran. Kandungan Standard Pembelajaran merangkumi bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual. Kandungan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual memperihalkan Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.

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

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

MATLAMAT

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

OBJEKTIF

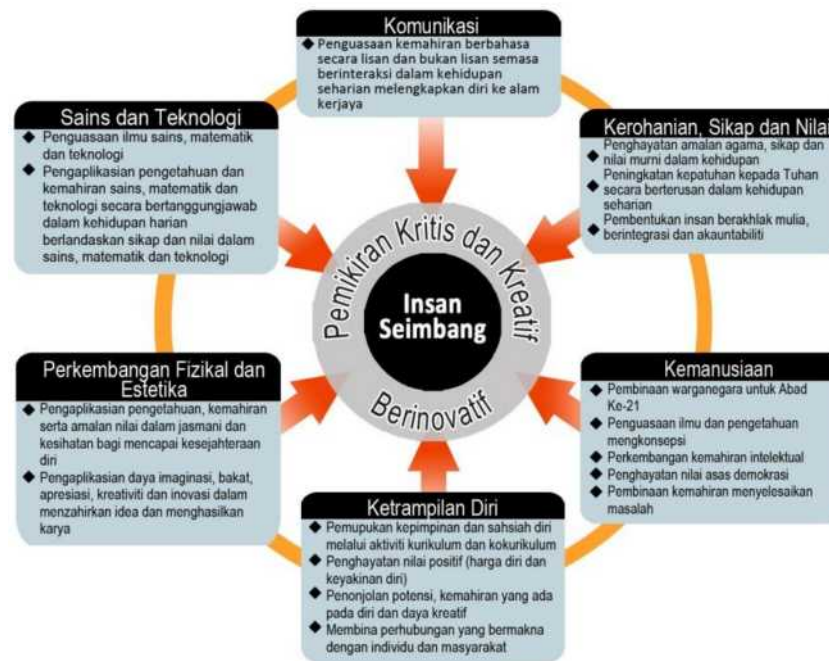
KSSM Pendidikan Seni Visual bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

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

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

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

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



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

KSSM Pendidikan Seni Visual memberi fokus pada perkembangan pemikiran seni visual dalam kalangan murid. Bagi mencapai objektif yang dihasratkan, murid perlu diberi pengukuhan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber serta eksperimentasi pelbagai media dan teknik dalam penghasilan karya atau produk seni.

Pengukuhan pengetahuan dan pemahaman terhadap bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual mengkhusus tentang Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik. Bidang ini berupaya melahirkan murid yang menghargai dan melestarikan warisan kebangsaan melalui pengetahuan terhadap jenis dan ciri ragam hias serta tokoh dan sumbangannya.

Dalam bidang Seni Halus, tumpuan utama diberikan pada Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Cetakan. Bidang ini menggalurkan sejarah serta menjelaskan tentang tokoh, karya dan sumbangan pengkarya dalam bidang seni halus.

Reka Bentuk Landskap, Reka Bentuk Hiasan Dalaman dan Reka Bentuk Industri menjelaskan tentang prinsip dalam Bidang Reka Bentuk yang merangkumi jenis, peranan dan fungsi, prinsip dan elemen, konsep serta ergonomik dalam penghasilan produk seni.

Bidang Seni Kraf menampilkan Seni Sulaman dan Seni Seramik yang menjelaskan tentang prinsip asas, jenis, alatan dan bahan serta teknik dalam penghasilan produk seni. Seterusnya, Seni Reka Grafik dan Seni Foto menumpukan pada aspek perkembangan sejarah serta definisi, jenis dan ciri yang diketengahkan dalam bidang Komunikasi Visual.

Pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi melalui eksperimentasi dan penerokaan media, teknik dan proses dalam pelbagai bidang seni visual berupaya mencabar murid untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sebenar. Bidang Pemikiran Seni Visual yang diimplementasikan dalam bidang ini dapat melahirkan murid yang mempunyai pemikiran aras tinggi, kreatif dan inovatif serta inventif.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

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

Jadual 1: Kemahiran Abad Ke-21 dan Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
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 pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru.
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
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka mengalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semulajadi 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.
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etik/undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2:

Jadual 2: Tahap Pemikiran dalam KBAT

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

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu.

KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul dan strategi berfikir.

Kemahiran Berfikir Kritis

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

Kemahiran Berfikir Kreatif

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

Kemahiran Menaakul

Keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

Strategi Berfikir

Cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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

Dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2, strategi pembelajaran secara inkuiri yang berasaskan projek lebih mendominasi. Pada peringkat ini, murid-murid didedahkan dengan aktiviti eksperimentasi media dan teknik melalui Standard Kandungan Eksplorasi Seni bagi pengukuhan pemahaman khususnya terhadap aspek bahasa seni visual.

Pembelajaran Inkuiri

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

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

Pembelajaran secara inkuiri amat relevan diserapkan sebagai strategi utama dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2. Hal demikian bertujuan untuk merangsang pemikiran berfokus dan berstruktur dalam kalangan murid selari dengan aplikasi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang berfokus kepada empat tahap pemikiran iaitu mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta.

Berikut adalah antara jenis inkuiri yang terkandung dalam DSKP KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2:

Inkuiri Terbuka

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

Inkuiri Terbimbing/ Berstruktur

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

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

Inkuiri Pengesahan

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

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

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) 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 P&P 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 P&P 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 p&p 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 p&p.

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 p&p.

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen TMK dalam p&p memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan p&p lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.

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 p&p 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 kompoun. 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 diperolehi 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 p&p, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir setiap unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun.

Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).

Standard Prestasi Pendidikan Seni Visual dibina berasaskan tiga domain iaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Pentaksiran bagi menentukan tahap penguasaan murid perlu merujuk kepada Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual merangkumi kelima-lima bidang Pendidikan Seni Visual.

Tahap Penguasaan murid merujuk kepada tahap pemikiran berdasarkan Taksonomi Bloom semakan Anderson. Tahap Penguasaan ini menunjukkan pemeringkatan bermula dari aras tahap pemikiran mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, menilai dan mencipta.

Jadual 3: Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Seni Visual

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

ORGANISASI KANDUNGAN

Organisasi kandungan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2 terbahagi kepada lima bidang utama pembelajaran iaitu Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual.

Kandungan bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual memberi tumpuan khusus terhadap Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik. Bidang Seni Halus memberi penekanan terhadap Seni Lukisan, Seni Catan dan Seni Cetakan. Bidang Reka Bentuk mengkhusus Reka Bentuk Landskap, Reka Bentuk Hiasan Dalaman dan Reka Bentuk Industri. Seni Sulaman dan Seni Sulaman diketengahkan dalam Bidang Seni Kraf. Bidang Komunikasi Visual pula menampilkan Seni Reka Grafik dan Seni Foto.

Peruntukan waktu bagi melaksanakan kesemua bidang tersebut adalah selama 36 minggu seperti yang tertera dalam Jadual 4.

Jadual 4: Pemetaan KSSM Pendidikan Seni Visual Tingkatan 2

Bidang	Tajuk	Cadangan Masa
Sejarah dan Apresiasi Seni Visual	Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik	2 Jam
Seni Halus	Seni Lukisan	4 Jam
	Seni Catan	3 Jam
	Seni Cetakan	3 Jam
Reka Bentuk	Reka Bentuk Landskap	4 Jam
	Reka Bentuk Hiasan Dalaman	3 Jam
	Reka Bentuk Industri	3 Jam
Seni Kraf	Seni Sulaman	4 Jam
	Seni Seramik	4 Jam
Komunikasi Visual	Seni Reka Grafik	4 Jam
	Seni Foto	2 Jam

Organisasi Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran boleh dibahagikan kepada tiga komponen iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti dalam Jadual 5:

Jadual 5: Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

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

Organisasi kandungan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran dalam tiga bidang tersebut disusun berasaskan kepada empat standard kandungan iaitu:

Standard Kandungan 1: Persepsi Seni

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

Standard Kandungan 2: Eksplorasi Seni

Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan serta pemahaman terhadap Sejarah dan Apresiasi Seni Visual, Seni Halus, Reka Bentuk, Seni Kraf dan Komunikasi Visual melalui penggunaan pelbagai media, proses dan teknik.

Standard Kandungan 3: Ekspresi Seni

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

Standard Kandungan 4: Apresiasi Seni

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

Bidang	Sejarah dan Apresiasi Seni Visual
Tajuk	Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik
Masa	2 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan jenis ragam hias pengangkutan, alat permainan rakyat dan alat domestik di Malaysia dan fungsinyaii. Memperihalkan tokoh dan sumbangannyaiii. Mengidentifikasikan jenis motif dalam Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestikiv. Menjana hasil persembahan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestikv. Mempamerkan karya dan menjelaskan pengalaman sendiri dengan menumpukan pada aspek media dan teknik berpandukan Bahasa Seni Visual

1.0 SENI RAGAM HIAS PENGANGKUTAN, ALAT PERMAINAN RAKYAT DAN ALAT DOMESTIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.1 Persepsi Seni dalam Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik</p> <p>Pemahaman terhadap Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menjelaskan Seni Ragam Hias:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Pengangkutan (ii) Alat Permainan Rakyat (iii) Alat Domestik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot <p>Nota:</p> <p>Contoh Pengangkutan Tradisional:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Beca (ii) Lanca (iii) Perahu <p>Contoh Alat Permainan Rakyat:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Wau (ii) Gasing <p>Contoh Alat Domestik:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Rehal (ii) Kukuran (iii) Acuan Putu (iv) Jebak Puyuh

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik</p> <p>Eksplorasi maklumat daripada pelbagai sumber bagi pengukuhan terhadap Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik</p>	<p>1.2.1 Menenal pasti tokoh Seni Ragam Hias: (i) Pengangkutan (ii) Alat Permainan Rakyat (iii) Alat Domestik</p> <p>1.2.2 Meneroka motif Seni Ragam Hias (i) Pengangkutan (ii) Alat Permainan Rakyat (iii) Alat Domestik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat kajian tokoh dan motif Seni Ragam Hias dengan menggunakan pendekatan kaedah stesen: <ul style="list-style-type: none"> - Pengangkutan - Alat Permainan Rakyat - Alat Domestik
<p>1.3 Ekspresi Seni dalam Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>1.3.1 Menjana tugas perkembangan Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan dokumentasi berdasarkan maklumat yang diperoleh dalam bentuk: <ul style="list-style-type: none"> - Lembaran kerja - Persembahan multimedia - Peta <i>i-Think</i> (peta alir) - <i>Artist book</i> - Poster

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>1.4 Apresiasi Seni dalam Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni dalam Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>1.4.1 Mempamerkan hasil karya</p> <p>1.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik</p> <p>1.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenalpasti Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dalam bidang Sejarah dan Apresiasi Seni Visual.
2	Menjelaskan jenis, tokoh dan sumbangan dalam bidang Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan menghasilkan dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penggunaan media, proses dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam penghasilan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap dokumentasi Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik melalui penerokaan media, proses dan teknik dalam persembahan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik.
6	Menghasilkan portfolio Seni Ragam Hias Pengangkutan, Alat Permainan Rakyat dan Alat Domestik dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

Bidang	Seni Halus
Tajuk	Seni Lukisan
Masa	4 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Lukisanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya Seni Lukisaniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya Seni Lukisan dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Lukisan

2.0 SENI LUKISAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.1 Persepsi Seni dalam Seni Lukisan</p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Lukisan dalam bidang Seni Halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menjelaskan definisi lukisan</p> <p>2.1.2 Memperihalkan tentang perkembangan seni lukisan dari aspek:</p> <p>(i) Sejarah Lukisan Gua Tempatan</p> <p>(ii) Pelukis Tempatan</p> <p>(iii) Karya Lukisan Pelukis Tempatan</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia tentang perkembangan contoh karya pelukis Tempatan • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot <p>Nota:</p> <p>Contoh Gua Tempatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gua Niah - Gua Tambun <p>Perkembangan Seni Lukis Tempatan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tahun: 1930-an hingga 1950-an
<p>2.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Lukisan</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Lukisan</p>	<p>2.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan seni lukisan menggunakan:</p> <p>(i) Media</p> <p>(ii) Teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Berpasangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat lakaran ekspresi wajah rakan sebaya • Jenis ekspresi wajah: <ul style="list-style-type: none"> - Gembira - Marah - Sedih

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p>Nota:</p> <p>Contoh Media: pensel, arang, pen, marker, pensel warna, <i>oil pastel</i> dan <i>soft pastel</i></p> <p>Contoh Teknik: Lorekan, gosokan, conteng/ coreng, garisan selari, silang pangkah dan titik/ sembur</p>
<p>2.3 Ekspresi Seni dalam Seni Lukisan</p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugas</p>	<p>2.3.1 Menterjemahkan lakaran asas dan perspektif dengan berpandukan gambar secara kreatif berdasarkan subjek pilihan:</p> <p>(i) Figura manusia dan haiwan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skala tubuh manusia dan haiwan - Aksi <p>(ii) Lukisan Perspektif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Satu titik lenyap - Dua titik lenyap - Tiga titik lenyap 	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <p>Nota:</p> <p>Lakaran Asas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendokumentasikan gambar aksi manusia dan haiwan daripada pelbagai media • Meniru dengan cara melakar semula struktur berdasarkan koleksi gambar aksi manusia dan haiwan • Menghasilkan lakaran figura dalam bentuk <i>artist book</i> <p>Lakaran Perspektif:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendokumentasikan gambar bangunan dan landskap yang mempunyai jenis perspektif berbeza daripada pelbagai media

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti dan membuat catatan jenis perspektif berpandukan gambar bangunan dan landskap • Melakar perspektif berdasarkan koleksi gambar bangunan dan landskap • Menghasilkan lakaran perspektif dalam bentuk <i>artist book</i>
<p>2.4 Apresiasi Seni dalam Seni Lukisan</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Lukisan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>2.4.1 Mempamerkan hasil karya</p> <p>2.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik</p> <p>2.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

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

Bidang	Seni Halus
Tajuk	Seni Catan
Masa	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Catanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya Seni Cataniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya Seni Catan dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Catan

3.0 SENI CATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 Persepsi Seni dalam Seni Catan</p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Catan dalam bidang Seni Halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menjelaskan definisi catan</p> <p>3.1.2 Memperihalkan tentang perkembangan seni catan dari aspek:</p> <p>(i) Pelukis Cat Air Tempatan</p> <p>(ii) Karya catan Pelukis Tempatan</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot <p>Nota:</p> <p>Perkembangan Seni Catan Pelukis Tempatan Tahun: 1930-an hingga 1950-an</p>
<p>3.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Catan</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Catan</p>	<p>3.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan seni catan menggunakan:</p> <p>(i) Media</p> <p>(ii) Teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demo penghasilan teknik cat air oleh guru sebelum aktiviti penghasilan oleh murid • Meneroka teknik basah atas basah, kering atas kering, basah atas kering dan kering atas basah di atas permukaan bahan berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Kertas <i>cartridge</i> - Kertas cat air (<i>water colour paper</i>)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
		<p>Nota:</p> <p>Contoh Media: - Cat Air</p> <p>Contoh Teknik: - Basah Atas Basah - Kering Atas Kering - Basah Atas Kering - Kering Atas Basah</p>
<p>3.3 Ekspresi Seni dalam Seni Catan</p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaan tugas</p>	<p>3.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya seni catan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan seni catan dengan media cat air bertemakan alam semulajadi: <ul style="list-style-type: none"> - Flora - Fauna
<p>3.4 Apresiasi Seni dalam Seni Catan</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Catan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>3.4.1 Mempamerkan hasil karya 3.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik 3.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

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

Bidang	Seni Halus
Tajuk	Seni Cetakan
Masa	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, sejarah, tokoh dan karya Seni Cetakanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan karya Seni Cetakaniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya Seni Cetakan dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Cetakan

4.0 SENI CETAKAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 Persepsi Seni dalam Seni Cetak</p> <p>Pemahaman terhadap konsep Seni Cetak dalam bidang Seni Halus</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menjelaskan definisi cetakan</p> <p>4.1.2 Memperihalkan tentang sejarah perkembangan seni cetakan:</p> <p>(i) Pelukis Cetak</p> <p>(ii) Karya Cetakan</p> <p>4.1.3 Menerangkan prinsip dan konsep seni cetakan konvensional</p> <p>4.1.4 Menjelaskan kaedah dan teknik Seni cetakan</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah (pilihan): <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot <p>Nota:</p> <p>Perkembangan Seni Cetak:Tempatan Sebelum dan selepas kemerdekaan</p> <p>Contoh Kaedah dan Teknik Seni Cetak</p> <p>Timbulan (<i>Relief</i>) Benaman (<i>Intaglio</i>) Permukaan (<i>Planografi</i>) Sutera Saring</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Cetakan</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan Seni Cetakan</p>	<p>4.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam seni cetakan menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Alat (ii) Media (iii) Teknik 	<p>Cadangan Aktiviti: Kembara Visual (Secara Kolaboratif)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenalpasti kesan jalinan pada permukaan bahan pada alam semula jadi dan objek buatan manusia menggunakan teknik capan sebelum diterjemahkan kepada teknik cetakan <p>Nota:</p> <p>Contoh Alat: kertas pendua, kertas lukisan, cermin, penggelek, tisu, pisau palit, sutera saring, sekuji, pita <i>masking</i> dan pisau</p> <p>Contoh Media: dakwat cetak, minyak turpentin dan cat air</p> <p>Contoh Teknik:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Monotaip (Potongan Kertas Pendua) - Basah Atas Kering - Kering Atas Basah

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.3 Ekspresi Seni dalam Seni Cetakan</p> <p>Menzahirkan idea dan konsep melalui pelbagai sumber dalam penjanaaan tugas</p>	<p>4.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya seni cetakan dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan seni cetakan dengan media cat air bertemakan alam semulajadi: <ul style="list-style-type: none"> - Flora - Fauna
<p>4.4 Apresiasi Seni dalam Seni Cetakan</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Seni Cetakan dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>4.4.1 Mempamerkan hasil karya 4.4.2 Menghayati hasil karya sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek media dan teknik 4.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil karya • Membuat pemerhatian terhadap hasil karya yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya

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

Bidang	Reka Bentuk
Tajuk	Reka Bentuk Landskap
Masa	4 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan sejarah dan prinsip Reka Bentuk Landskapii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam Reka Bentuk Landskapiii. Menterjemahkan lukisan simbol dan pelan induk landskap dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk Landskap

5.0 REKA BENTUK LANDSKAP

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>5.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</p> <p>Pemahaman terhadap Reka Bentuk Landskap dalam bidang Reka Bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Memperihalkan sejarah perkembangan Reka Bentuk Landskap</p> <p>5.1.2 Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Landskap dari aspek:</p> <p>(i) Jenis Landskap</p> <p> a. Landskap Lembut (<i>softscape</i>)</p> <p> b. Landskap Kejur (<i>hardscape</i>)</p> <p>(ii) Peranan dan Fungsi</p> <p>(iii) Prinsip dan Elemen</p> <p>(iv) Konsep</p> <p>(v) Ergonomik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot <p>Nota:</p> <p>Contoh konsep Landskap: Islam Bali, Thai, Jepun, Taman Inggeris dan lain-lain</p>
<p>5.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lukisan simbol dan pelan landskap dalam Reka Bentuk Landskap</p>	<p>5.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan simbol pelan Reka Bentuk Landskap</p> <p>(i) Proses mereka bentuk landskap</p> <p>5.2.2 Pendedahan alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Landskap</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal alat dan bahan • Mengenal dan melukis simbol dalam Reka Bentuk Landskap • Meneroka teknik mewarna pelan landskap

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>5.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>5.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan, konsep dan simbol dalam penghasilan:</p> <p>(i) Lukisan pelan Reka Bentuk Landskap menggunakan skala yang sesuai</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <p>Cadangan Tajuk Reka Bentuk Landskap "Halaman Rumah Saya"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan Tulisan Seni Bina <i>Architecture Lettering</i> • Penghasilan Pelan Induk Landskap menggunakan pembaris skala (metrik) • Teknik pengolahan warna (<i>rendering</i>)
<p>5.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Landskap</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Landskap dengan menggunakan istilah dan Bahasa Seni Visual</p>	<p>5.4.1 Mempamerkan hasil produk seni</p> <p>5.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan Menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>5.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni

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

Bidang	Reka Bentuk
Tajuk	Reka Bentuk Hiasan Dalaman
Masa	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan sejarah dan prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalamanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam Reka Bentuk Hiasan Dalamaniii. Menterjemahkan lukisan simbol dan pelan lantai dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk Hiasan Dalaman

6.0 REKA BENTUK HIASAN DALAMAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>6.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p> <p>Pemahaman terhadap Reka Bentuk Hiasan Dalaman dalam bidang Reka Bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>6.1.1 Memperihalkan sejarah perkembangan Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p> <p>6.1.2 Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Hiasan Dalaman dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Jenis Ruang Dalaman (ii) Peranan dan Fungsi (iii) Prinsip dan Elemen (iv) Konsep (v) Ergonomik 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot
<p>6.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lukisan simbol dan pelan lantai dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p>	<p>6.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lukisan pelan lantai sebuah rumah kediaman</p> <p>6.2.2 Pendedahan alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal alat dan bahan dan melukis simbol dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman • Meneroka teknik mewarna pelan lantai <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ruang tamu - Ruang makan - Bilik tidur - Bilik air

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>6.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>6.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, simbol, konsep dan simbol dalam penghasilan:</p> <p>(i) Lukisan pelan lantai Reka Bentuk Hiasan Dalaman menggunakan skala yang sesuai</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <p>Cadangan Tajuk Reka Bentuk Hiasan Dalaman "Rumah Idaman Saya"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan Tulisan Seni Bina <i>Architecture Lettering</i> • Penghasilan Pelan lantai menggunakan pembaris skala <i>scale ruler</i> (metrik) • Teknik pengolahan warna (<i>rendering</i>)
<p>6.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Hiasan Dalaman</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Hiasan Dalaman dengan menggunakan istilah dan Bahasa Seni Visual</p>	<p>6.4.1 Mempamerkan hasil produk seni</p> <p>6.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan Menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>6.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni

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

Bidang	Reka Bentuk
Tajuk	Reka Bentuk Industri
Masa	3 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan sejarah dan prinsip Reka Bentuk Industriii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam Reka Bentuk Industriiii. Menterjemahkan perkembangan idea melalui lakaran dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni Reka Bentuk Industri

7.0 REKA BENTUK INDUSTRI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>7.1 Persepsi Seni dalam Reka Bentuk Industri</p> <p>Pemahaman terhadap Reka Bentuk Industri dalam bidang Reka Bentuk</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>7.1.1 Memperihalkan sejarah perkembangan Reka Bentuk Industri</p> <p>7.1.2 Menjelaskan prinsip Reka Bentuk Industri dari aspek:</p> <p>(i) Bidang Reka Bentuk Industri:</p> <p>a. Reka Bentuk Produk</p> <p>b. Reka Bentuk Perabut</p> <p>c. Reka Bentuk Automotif</p> <p>(ii) Peranan dan Fungsi</p> <p>(iii) Prinsip dan Elemen</p> <p>(iv) Ergonomik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot
<p>7.2 Eksplorasi Seni dalam Reka Bentuk Industri</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi pengetahuan dalam penghasilan lakaran dan lukisan perincian dalam Reka Bentuk Industri</p>	<p>7.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan proses dalam penghasilan lakaran Reka Bentuk Produk</p> <p>7.2.2 Membanding beza penentuan Reka Bentuk Produk berdasarkan:</p> <p>(i) bentuk mengikut fungsi</p> <p>(ii) fungsi mengikut bentuk</p> <p>7.2.3 Pendedahan alatan dan bahan dalam penghasilan model 3D Reka Bentuk Industri</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal alat dan bahan • Mengolah idea melalui lakaran • Meneroka teknik mewarna lakaran perincian

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>7.3 Ekspresi Seni dalam Reka Bentuk Industri</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>7.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan proses dalam penghasilan reka bentuk produk melalui lakaran dan lukisan perincian</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <p>Cadangan Tajuk Reka Bentuk Produk "Bekas Serbaguna"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penghasilan lakaran dan lukisan perincian • Teknik pengolahan warna (<i>rendering</i>)
<p>7.4 Apresiasi Seni dalam Reka Bentuk Industri</p> <p>Penghayatan terhadap hasil karya Reka Bentuk Industri dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>7.4.1 Mempamerkan hasil produk seni</p> <p>7.4.2 Menghayati hasil produk seni sendiri dan rakan dengan Menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>7.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk seni • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk seni yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk seni

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

Bidang	Seni Kraf
Tajuk	Seni Sulaman
Masa	4 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan teknik Seni Sulamanii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan Seni Sulamaniii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk Seni Sulaman dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Sulaman

8.0 SENI SULAMAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>8.1 Persepsi Seni dalam Seni Sulaman</p> <p>Pemahaman terhadap prinsip Seni Sulaman dalam bidang Seni Kraf</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>8.1.1 Menjelaskan prinsip asas Seni Sulaman</p> <p>8.1.2 Menyatakan jenis, alatan dan bahan Seni Sulaman</p> <p>8.1.3 Menerangkan teknik Seni Sulaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah (pilihan): <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot <p>Nota:</p> <p>Jenis Seni Sulaman: Sulaman Tangan Sulaman Mesin</p> <p>Contoh Jenis Alatan dan Bahan: Jarum <i>Trapestry</i> Kain <i>Velvet</i> Reben</p> <p>Contoh Teknik: Bunga <i>Sakura</i> Bunga <i>Carnation</i></p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>8.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Sulaman</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi teknik Seni Sulaman bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas sulaman</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>8.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan seni sulaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencerakinkan komponen prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan teknik seni sulaman dengan menggunakan peta pemikiran • Menjelaskan peta pemikiran yang dihasilkan melalui sesi pembentangan
<p>8.3 Ekspresi Seni dalam Seni Sulaman</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugasan</p>	<p>8.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni sulaman dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta memilih satu daripada produk seni berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Uncang - Napkin meja - Hiasan dinding
<p>8.4 Apresiasi Seni dalam Seni Sulaman</p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Sulaman dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>8.4.1 Mempamerkan hasil produk Seni Sulaman</p> <p>8.4.2 Menghayati hasil produk Seni Sulaman sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>8.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Sulaman</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk Seni Sulaman • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk Seni Sulaman yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Sulaman

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

Bidang	Seni Kraf
Tajuk	Seni Seramik
Masa	4 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan teknik Seni Seramikii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik berdasarkan kefahaman terhadap prinsip penghasilan Seni Seramikiii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik dalam penghasilan produk Seni Seramik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Seramik

9.0 SENI SERAMIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>9.1 Persepsi Seni dalam Seni Seramik</p> <p>Pemahaman terhadap prinsip Seni Seramik dalam bidang Seni Kraf</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>9.1.1 Menjelaskan prinsip asas Seni Seramik</p> <p>9.1.2 Menyatakan jenis Seni Seramik (i) Tradisional (ii) Kontemporari</p> <p>9.1.3 Menerangkan teknik Seni Seramik: (i) Teknik Picit (ii) Teknik Lingkaran (iii) Teknik Acuan (iv) Teknik Kepingan (v) Teknik Lempar Alin</p> <p>9.1.4 Menjelaskan fungsi Seni Seramik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Aktiviti secara kolaboratif melalui kaedah (pilihan): <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang saran - Soal jawab - Perbincangan - Nota anekdot
<p>9.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Seramik</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi teknik Seni Seramik bagi pengukuhan pemahaman terhadap prinsip asas seramik</p>	<p>9.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan, bahan dan teknik berdasarkan kefahaman terhadap konsep penghasilan seni seramik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencerakinkan komponen prinsip asas, jenis, alatan, bahan dan teknik seni tembikar dengan menggunakan peta pemikiran • Menjelaskan peta pemikiran yang dihasilkan melalui sesi pembentangan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>9.3 Ekspresi Seni dalam Seni Seramik</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>9.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan alat, bahan dan teknik dalam penghasilan produk seni seramik dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<p>: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta memilih satu daripada produk seni berikut: <ul style="list-style-type: none"> - Pasu bunga meja - Aksesori wanita - Mangkuk kecil (gula/ potpuri)
<p>9.4 Apresiasi Seni dalam Seni Seramik</p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Seramik dengan menggunakan Bahasa Seni Visual</p>	<p>9.4.1 Mempamerkan hasil produk Seni Seramik</p> <p>9.4.2 Menghayati hasil produk Seni Seramik sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>9.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Seramik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk Seni Seramik • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk Seni Seramik yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Seramik

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

Bidang	Komunikasi Visual
Tajuk	Seni Reka Grafik
Masa	4 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, jenis serta ciri simbol dan logoii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan rekaan simbol dan logo dengan pelbagai media dan teknikiii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan rekaan simbol dan logo dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Reka Grafik

10.1 SENI REKA GRAFIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>10.1 Persepsi Seni dalam Seni Reka Grafik</p> <p>Pemahaman terhadap Seni Reka Grafik dalam bidang Komunikasi Visual</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>10.1.1 Menjelaskan definisi Simbol dan Logo 10.1.2 Menyatakan jenis Simbol dan Logo i) Alam Semula Jadi ii) Objek Buatan Manusia 10.1.3 Menjelaskan ciri Simbol dan Logo</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Maklumat tentang jenis Simbol dan Logo diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote <p>Nota:</p> <p>Contoh Alam Semula Jadi Kosmos Flora Fauna</p>
<p>10.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Reka Grafik</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi rekaan Simbol dan Logo bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Reka Grafik</p>	<p>10.2.1 Membuat eksperimentasi dan Penerokaan rekaan Simbol dan Logo dengan pelbagai media dan teknik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan jenis Simbol dan Logo • Mengkategorikan rekaan Simbol dan Logo • Mendokumentasikan rekaan Simbol dan Logo dalam portfolio

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>10.3 Ekspresi Seni dalam Seni Reka Grafik Menzahirkan idea dan Konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjaanaan tugas</p>	<p>10.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan rekaan simbol dan logo untuk menghasilkan karya dengan menggunakan imaginasi dan idea secara kreatif</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Individu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan rekaan simbol dan logo berdasarkan imej visual berunsurkan kosmos, flora dan fauna (edaran guru)
<p>10.4 Apresiasi Seni dalam Seni Reka Grafik Penghayatan terhadap hasil produk Seni Reka Grafik</p>	<p>10.4.1 Mempamerkan hasil produk Seni Reka Grafik 10.4.2 Menghayati hasil produk Seni Reka Grafik sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual 10.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Reka Grafik</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk Seni Reka Grafik • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk Seni Reka Grafik yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Reka Grafik

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

Bidang	Komunikasi Visual
Tajuk	Seni Foto
Masa	2 Jam
Objektif	<ul style="list-style-type: none">i. Menjelaskan definisi, jenis serta fungsi <i>pin hole</i>ii. Membuat eksperimentasi dan penerokaan Seni Foto dengan pelbagai media dan teknikiii. Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan media dan teknik dalam penghasilan karya Seni Foto dengan menggunakan imaginasi dan idea dengan kreatifiv. Mempamerkan, menghayati dan menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan karya Seni Foto

11.0 SENI FOTO

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>11.1 Persepsi Seni dalam Seni Foto Pemahaman terhadap Seni Foto dalam bidang Komunikasi Visual</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>11.1.1 Menjelaskan definisi dan fungsi <i>pinhole</i> dalam fotografi</p> <p>11.1.2 Menjelaskan ciri imej yang terhasil daripada <i>pinhole</i></p> <p>11.1.3 Memperihalkan sejarah <i>pinhole</i> dalam fotografi</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan multimedia • Maklumat tentang jalinan diperolehi daripada: <ul style="list-style-type: none"> - Sumbang Saran - Soal Jawab - Perbincangan - Nota Anekdote
<p>11.2 Eksplorasi Seni dalam Seni Foto</p> <p>Eksplorasi dan aplikasi penghasilan <i>pinhole</i> bagi pengukuhan pemahaman terhadap Seni Foto</p>	<p>11.2.1 Membuat eksperimentasi dan penerokaan alatan dan bahan dalam penghasilan <i>pinhole</i></p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat lakaran <i>pinhole</i> • Melabelkan bahagian <i>pinhole</i> • Mencatatkan fungsi <i>pinhole</i>
<p>11.3 Ekspresi Seni dalam Seni Foto</p> <p>Penzahiran idea dan konsep melalui pelbagai sumber dan teknologi dalam penjanaan tugas</p>	<p>11.3.1 Menterjemahkan hasil daripada eksperimentasi dan penerokaan penghasilan <i>pinhole</i> dengan berpandukan tatacara yang disediakan melalui edaran oleh guru</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Secara Kolaboratif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid diminta untuk menghasilkan <i>pinhole</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>11.4 Apresiasi Seni dalam Seni Foto</p> <p>Penghayatan terhadap hasil produk Seni Foto</p>	<p>11.4.1 Mempamerkan hasil produk Seni Foto</p> <p>11.4.2 Menghayati hasil produk Seni Foto sendiri dan rakan dengan menumpukan pada aspek Bahasa Seni Visual</p> <p>11.4.3 Menjelaskan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Foto</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Tumpu Galeri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjana persembahan pameran hasil produk Seni Foto • Membuat pemerhatian terhadap hasil produk Seni Foto yang dipamerkan • Mengemukakan pengalaman sendiri dalam penghasilan produk Seni Foto

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenalpasti Seni Foto dalam bidang Komunikasi Visual.
2	Menjelaskan definisi, jenis dan ciri Seni Foto.
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman untuk membuat eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik.
4	Menganalisis dan memanipulasi hasil eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk Seni Foto.
5	Menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif hasil daripada eksperimentasi serta penerokaan terhadap Seni Foto melalui penggunaan pelbagai media dan teknik dalam penghasilan produk Seni Foto.
6	Menghasilkan produk Seni Foto dengan menggunakan idea sendiri secara kreatif dan inovatif serta membuat apresiasi berpandukan Bahasa Seni Visual.

PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN SENI VISUAL

- | | |
|---|---|
| 1. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 2. Muhd. Nizam bin Mohd. Yusoff | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 3. Dr. Harleny binti Abd Arif | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 4. Mohd Nor Nizam bin Ramli | Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM |
| 5. Dr. Mohammad Rusdi bin Mohd Nasir | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 6. Sholihin bin Osman | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 7. Dr. Mazlan bin A. Karim | IPG Kampus Tun Hussein Onn, Johor |
| 8. Suzarina binti Suboh | Politeknik Premier Ibrahim Sultan, Johor |
| 9. Mohd Yusof bin Abd Rani | Institut Kraf Negara, Selangor |
| 10. Mustaffal Kamal bin Abdul Holed | SMK Tun Perak, Selangor |
| 11. Puziah binti Tuban | SMK Kampung Jawa, Selangor |
| 12. Rozainora binti Mat Nashir @ Mohd Nasir | SMK Seksyen 19, Selangor |
| 13. Sariana binti Roslan | SMK Bandar Baru Sungai Buloh, Selangor |
| 14. Siti Rosni binti Nik Mohd Zaid | SMK TTDI Jaya, Selangor |
| 15. Qaryanis binti A. Aziz | SMK Sultan Salahuddin Abdul Aziz Shah, Selangor |

PENGHARGAAN**Penasihat**

Dr. Sariah binti Abd Jalil	Pengarah
Shamsuri bin Sujak	Timbalan Pengarah
Datin Dr. Ng Soo Boon	Timbalan Pengarah

Penasihat Editorial

Dr. A'azmi bin Shahri	Ketua Sektor
Mohamed Zaki bin Abd. Ghani	Ketua Sektor
Naza Idris bin Saadon	Ketua Sektor
Chetrilah binti Othman	Ketua Sektor
Zaidah binti Mohd Yusof	Ketua Sektor
Mohd. Faudzan bin Hamzah	Ketua Sektor
Dr. Rusilawati binti Othman	Ketua Sektor
Mohamed Salim bin Taufix Rashidi	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>