



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Kesenian

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

TAHUN 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Kesenian

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 2

Bahagian Pembangunan Kurikulum

APRIL 2016

Terbitan 2016

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa juga 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 Rendah	3
Fokus	4
Projek Kesenian	5
Kemahiran Abad Ke-21	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi	8
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	9
Elemen Merentas Kurikulum	11
Pentaksiran	14
Organisasi Kandungan	18
Modul Bahasa Seni	19
Modul Kemahiran Seni	22
Modul Kreativiti dan Inovasi Seni	26
Modul Apresiasi Seni	29
Glosari	34
Panel Penggubal	39



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

Usaha memasukkan Standard Prestasi 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 KSSR, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran,

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

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

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

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

KSSR Pendidikan Kesenian merupakan komponen penting dalam kurikulum kebangsaan di peringkat sekolah rendah. Mata pelajaran ini menyumbang kepada usaha Kementerian Pendidikan Malaysia untuk membentuk kemenjadian murid yang holistik dan seimbang selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Menerusi kurikulum ini, murid didedahkan dengan disiplin ilmu seni visual dan muzik. Murid melalui pelbagai aktiviti seni yang membolehkan mereka berfikir aras tinggi, membina kemahiran seni, serta mengaplikasikan ilmu yang diperolehi dalam menzahirkan idea kreatif.

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

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

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

MATLAMAT

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

OBJEKTIF UMUM PENDIDIKAN KESENIAN SEKOLAH RENDAH

KSSR Pendidikan Kesenian bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

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

OBJEKTIF PENDIDIKAN KESENIAN TAHUN 2

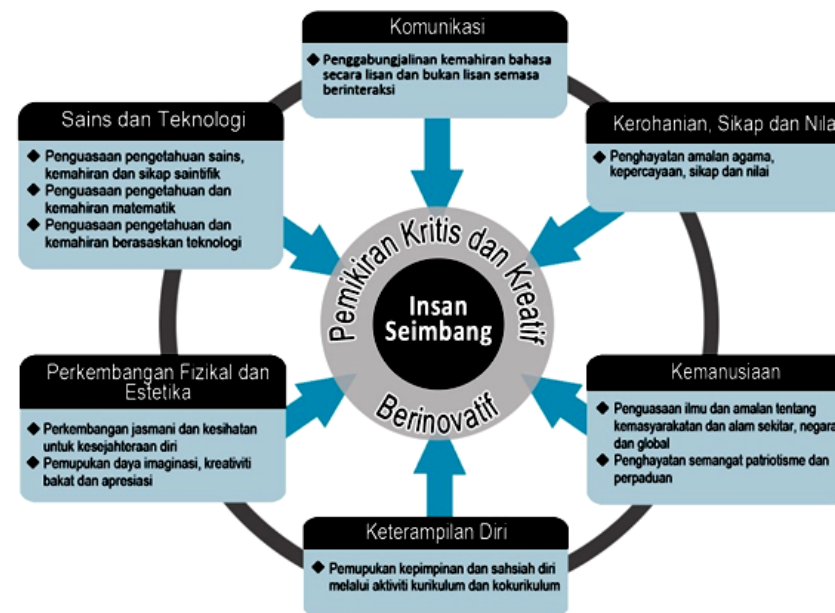
KSSR Pendidikan Kesenian Tahun 2 bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui dan memahami bahasa seni.
2. Menguasai kemahiran asas dalam lakaran, membentuk serta mencipta.
3. Mengaplikasikan kemahiran asas dan pengetahuan bahasa seni visual untuk menghasilkan karya yang kreatif.
4. Menghasilkan karya seni dengan menggunakan pelbagai sumber dan teknologi.
5. Menyanyikan lagu dengan postur, sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.
6. Memainkan corak irama dan detik lagu mengikut tempo berdasarkan skor ikon.
7. Membuat pergerakan berdasarkan muzik yang didengar.
8. Menghasilkan pelbagai bunyi menggunakan pelbagai sumber.
9. Mencipta corak irama mudah berdasarkan ikon.
10. Mengenal pasti jenis muzik daripada muzik yang didengar.
11. Mengenal dan menghargai tokoh seni dan budaya tanah air.
12. Mengamalkan nilai murni semasa aktiviti kesenian.
13. Menghargai dan mensyukuri keindahan alam ciptaan Tuhan melalui aktiviti kesenian.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

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

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



Rajah 1 : Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah

FOKUS

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



Rajah 2 : Model Kurikulum Pendidikan Kesenian KSSR

Modul Bahasa Seni

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

Modul Kemahiran Seni

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

Modul Kreativiti dan Inovasi Seni

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

Modul Apresiasi Seni

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

PROJEK KESENIAN

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

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

Jadual 1: Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Projek Kesenian

Projek:	Satu	
Tema:	Seni di Sekeliling Ku (Contoh)	
Minggu 1	Pengajaran dan Pembelajaran Seni Visual	Pengajaran dan Pembelajaran Muzik
Minggu 2		
Minggu 3		
Minggu 4		
Minggu 5		
Minggu 6		
Minggu 7		
Minggu 8		
Minggu 9		
Minggu 10		
Minggu 11		
Minggu 12	Pra Persediaan Pameran Seni	Pra Persediaan Persembahan Seni
Minggu 13	Aplikasi Pengetahuan dan Kemahiran Seni Visual	Aplikasi Pengetahuan dan Kemahiran Muzik
Minggu 14		
Minggu 15	Pameran dan Persembahan Seni	

KEMAHIRAN ABAD KE- 21

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

Jadual 2: Profil Murid Abad Ke-21

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

Profil Murid	Penerangan
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai 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.
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 semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

Profil Murid	Penerangan
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika/undang-undang berkaitan maklumat yang diperoleh.
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 3.

Jadual 3: 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 adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

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

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

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

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

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

Pembelajaran Berasaskan Masalah

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

Pendekatan Bertema

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

Pendekatan Antara Disiplin

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

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

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

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

3. Nilai Murni

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

4. Sains dan Teknologi

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

- iii) Penggunaan teknologi dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran

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 21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam pengajaran dan pembelajaran.

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

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

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

9. Kelestarian Global

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

10. Pendidikan Kewangan

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

PENTAKSIRAN SEKOLAH

Pentaksiran Sekolah (PS) adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap penguasaan sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inklusif, autentik dan setempat (*localised*). Maklumat yang 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 suatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).

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

Standard Prestasi Pendidikan Kesenian

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

Penilaian Projek Kesenian

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

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

PERNYATAAN UMUM TAHAP PENGUASAAN PENDIDIKAN KESENIAN

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

Jadual 4: Pernyataan Umum Tahap Penguasaan Pendidikan Kesenian

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

PERNYATAAN UMUM PENILAIAN PROJEK KESENIAN

Pernyataan umum penilaian projek Pendidikan Kesenian berdasarkan rubrik yang dijadikan sebagai panduan kepada guru untuk menilai prestasi murid. Pernyataan umum penilaian projek Kesenian digambarkan dalam Jadual 5.

Jadual 5: Penilaian Projek Kesenian

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

ORGANISASI KANDUNGAN

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Kesenian sekolah rendah, diorganisasikan berasaskan modul kurikulum dengan agihan masa seperti Jadual 6:

Jadual 6: Organisasi Kandungan Kurikulum

AGIHAN PERUNTUKAN MASA (SETAHUN)		
MODUL	SENI VISUAL	MUZIK
Bahasa Seni	3 jam	1½ jam
Kemahiran Seni	12 jam	6 jam
Kreativiti dan Inovasi Seni	12 jam	6 jam
Apresiasi Seni	3 jam	1½ jam

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

Jadual 7: Organisasi DSKP

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

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

1.0 MODUL BAHASA SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Bahasa Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam bidang menggambar berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) garisan, rupa, imbangan dan kepelbagaian yang ada pada lukisan. (ii) bentuk, warna, kontra dan kepelbagaian yang ada pada catan. (iii) garisan, rupa, imbangan dan kepelbagaian yang ada pada gosokan. (iv) garisan, warna, kontra serta ritma dan pergerakan yang ada pada resis. <p>1.1.2 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam bidang membuat corak dan rekaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) rupa, warna, kontra dan harmoni yang ada pada lipatan dan guntingan. (ii) rupa, warna, kontra dan kepelbagaian yang ada pada cetakan. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada karya 2 dimensi dan 3 dimensi <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bahasa Seni Visual: <ol style="list-style-type: none"> 1. Unsur Seni: <ul style="list-style-type: none"> - Garisan - Rupa - Bentuk - Warna - Jalinan - Ruang


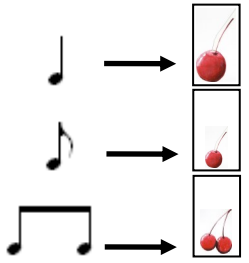
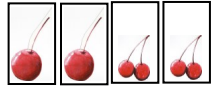
STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.3 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam bidang membentuk dan membuat binaan berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bentuk, warna,imbangan dan kepelbagaian yang ada pada stabil. (ii) bentuk, jalinan,imbangan dan penegasan yang ada pada topeng. <p>1.1.4 Mengenal dan menerangkan bahasa seni visual dalam bidang mengenal kraf tradisional berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) bentuk, jalinan,imbangan dan kontra yang ada pada alat permainan. (ii) bentuk, jalinan,imbangan dan kepelbagaian yang ada pada tembikar. 	<p>2. Prinsip Rekaan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imbangan - Ritma dan Pergerakan - Kesatuan - Kontra - Penegasan - Harmoni - Kepelbagaian

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.2 Bahasa Muzik	<p>Murid boleh:</p> <p>1.2.1 Mengenal dan membezakan tempo cepat dan lambat.</p> <p>1.2.2 Mengenal dan membezakan pergerakan melodi bertangga dan melodi mendatar.</p> <p>1.2.3 Mengaplikasikan pemahaman berkaitan tempo cepat dan lambat menerusi aktiviti muzik</p> <p>1.2.4 Mengaplikasikan pemahaman berkaitan pergerakan melodi dalam aktiviti muzik</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengar dan membezakan tempo cepat dan lambat. • Mendengar dan membezakan pergerakan melodi. • Memainkan alat perkusi dengan tempo cepat dan lambat

2.0 MODUL KEMAHIRAN SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Kemahiran Seni Visual	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam bidang menggambar menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teknik garisan selari (ii) teknik basah atas kering (iii) teknik gosokan (iv) teknik resis <p>2.1.2 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam bidang membuat corak dan rekaan menggunakan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teknik lipatan dan guntingan (ii) teknik cetakan blok 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerokaan pelbagai media serta teknik dan proses dalam penghasilan karya. Contoh: <p>Menggambar</p> <p>Bahan: Warna pensel, oil pastel, cat air dan kertas warna atau kertas majalah</p> <p>Alatan: berus lukisan, palet dan gunting</p> <p>Teknik: Lukisan, catan, gosokan dan resis</p> <p>Mencorak dan Membuat Rekaan</p> <p>Bahan: Kertas warna, kertas majalah dan cat air</p> <p>Alatan: Gunting, gam dan berus lukisan, palet, blok cetakan</p> <p>Teknik: Lipatan dan guntingan, cetakan</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam bidang membentuk dan membuat binaan menggunakan:</p> <p>(i) teknik binaan dalam penghasilan arca stabail</p> <p>(ii) teknik binaan dalam penghasilan topeng.</p> <p>2.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual melalui media dan proses untuk menghasilkan karya dalam bidang mengenal kraf tradisional menggunakan:</p> <p>(i) teknik binaan dalam penghasilan alat permainan</p> <p>(ii) teknik picitan dalam penghasilan tembikar.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>Membentuk dan Membuat Binaan</p> <p>Bahan: kotak, kad bod, Kad manila, kertas warna kain dan bahan kutipan</p> <p>Alatan: gunting dan alat lain yang sesuai</p> <p>Teknik: Binaan</p> <p>Mengenal Kraf Tradisional</p> <p>Bahan: kotak, kad bod, kad manila, kertas warna , tanah liat atau doh dan bahan kutipan</p> <p>Alatan: gunting dan alat lain yang sesuai</p> <p>Teknik: Binaan, picitan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid menganalisa media, teknik dan proses yang akan digunakan dalam penghasilan karya. <ul style="list-style-type: none"> - penerokaan - aplikasi



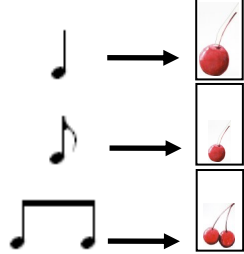
STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.2 Kemahiran Seni Muzik	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Bernyanyi dengan postur yang betul.</p> <p>2.2.2 Bernyanyi dengan pic yang betul.</p> <p>2.2.3 Bernyanyi mengikut tempo.</p> <p>2.2.4 Bernyanyi dengan perubahan tempo.</p> <p>2.2.5 Memainkan alat perkusi mengikut tempo.</p> <p>2.2.6 Memainkan alat perkusi mengikut detik lagu berdasarkan skor ikon.</p> <p>2.2.7 Memainkan alat perkusi mengikut corak irama berdasarkan skor ikon yang mewakili nilai </p> <p>2.2.8 Membuat pergerakan berdasarkan melodi dari muzik yang didengar.</p> <p>2.2.9 Membuat pergerakan berdasarkan tempo cepat dan lambat.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengenal dan mengaplikasi postur duduk dan berdiri semasa aktiviti bernyanyi. Latihan mendengar dan mengajuk pic. Guru memperkenalkan ikon berdasarkan nilai not. Contoh: <div data-bbox="1601 654 1848 917" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Murid memainkan corak irama berdasarkan skor ikon. Contoh: <div data-bbox="1612 1021 1825 1109" style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pergerakan dengan meninggikan atau merendahkan badan berdasarkan melodi yang didengar. Merancang pergerakan dari muzik yang didengar yang melibatkan aspek tempo, melodi dan ekspresi.

PENTAKSIRAN MODUL BAHASA SENI DAN KEMAHIRAN SENI

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal bahasa seni visual pada karya. • Mengenal bahasa muzik pada karya
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan penggunaan bahasa seni visual yang terdapat pada karya. • Menerangkan penggunaan bahasa muzik yang terdapat pada karya.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasi kemahiran dan pengetahuan bahasa seni dalam aktiviti penerokaan. • Mengaplikasi kemahiran dan pengetahuan bahasa muzik dalam aktiviti muzik.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis karya seni menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni dalam aktiviti penerokaan • Menganalisis karya seni menggunakan pengetahuan dan kemahiran seni dalam aktiviti muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses yang sesuai dalam aktiviti penerokaan. • Menentukan penggunaan elemen muzik yang sesuai dalam aktiviti muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menjana idea kreatif dalam aktiviti penerokaan. • Menjana idea kreatif dalam aktiviti muzik.

3.0 MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Penghasilan karya kreatif	<p>Murid boleh:</p> <p>Menghasilkan karya yang kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Memilih dan memanipulasi media secara kreatif. (ii) Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya secara kreatif (iii) Mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman, dan kemahiran bahasa seni visual dalam menghasilkan karya secara kreatif (iv) Membuat kemasan pada hasil karya. 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan karya mengikut kreativiti. <ul style="list-style-type: none"> - penjanaan idea - pelaksanaan proses - kemasan karya

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.2 Menghasilkan idea muzikal kreatif</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Menghasilkan pelbagai bunyi menggunakan bahan improvisasi.</p> <p>3.2.2 Mencipta corak irama mudah menggunakan ikon mewakili nilai </p> <p>3.2.3 Memainkan ciptaan sendiri.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> Murid meneroka pelbagai bunyi yang boleh dihasilkan dari bahan yang bukan alat muzik. Contoh: kotak, tin kosong, gelas berisi air dan botol plastik <p>a. Guru memperkenalkan kad ikon seperti berikut:</p> <div data-bbox="1615 719 1944 772" style="text-align: center;">  </div> <p>b. Murid menyusun kad ikon dan menghasilkan bunyi menggunakan bahan improvisasi berdasarkan corak pada kad tersebut</p> <p>c. Guru memperkenalkan ikon yang mewakili nilai seperti contoh berikut:</p> <div data-bbox="1630 1023 1872 1278" style="text-align: center;">  </div> <p>d. Murid menyusun kad ikon dan memainkan corak irama tersebut.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.3 Projek Persembahan Kesenian	<p>Murid boleh:</p> <p>3.3.1 Merancang pameran dan persembahan seni.</p> <p>3.3.2 Membuat pameran dan persembahan seni.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kreativiti dalam merancang pameran seni melalui proses seperti berikut: <ul style="list-style-type: none"> - mengumpul karya untuk dipamer. - merancang susun atur pameran. - melabelkan kapsyen pada karya. - memastikan keselamatan bahan dan alatan pameran. - memastikan keselamatan bahan dan alatan semasa pameran berlangsung. - menyimpan bahan dan alatan di tempat penyimpanan. - membersihkan ruang pameran. • Menggunakan kreativiti dalam merancang persembahan seni melalui proses seperti berikut: <ul style="list-style-type: none"> - merancang dan membuat persediaan - latihan persembahan - persembahan • Contoh persembahan: <ul style="list-style-type: none"> - menyanyikan lagu-lagu yang telah dipelajari. - mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari dalam nyanyian, muzik dan gerakan serta perkusi semasa prsembahan. - menggunakan hasil kerja seni visual sebagai prop persembahan.

PENTAKSIRAN MODUL KREATIVITI DAN INOVASI SENI

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Melakar idea menggunakan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya. • Mengenal corak irama dan bunyi yang didengar.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Melukis menggunakan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya. • Mengajuk corak irama dan bunyi yang didengar
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengilustrasi dengan memanipulasi media, teknik dan proses dalam penghasilan karya. • Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran muzik untuk menghasilkan karya.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Mengolah dan menyusun idea dalam penghasilan karya. • Memilih bahan terpakai dalam menghasilkan karya muzik kreatif.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan kesesuaian antara komposisi serta gubahan dalam pengkaryaan. • Mengimprovisasi idea muzik dalam penghasilan karya muzik yang kreatif
6	<ul style="list-style-type: none"> • Mencipta karya kreatif dan inovatif dengan kemasam yang betul. • Mencipta dan mempersembahkan karya muzik

PANDUAN PENILAIAN PROJEK KESENIAN

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

4.0 MODUL APRESIASI SENI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Penghayatan Karya Seni	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan.</p> <p>4.1.2 Membuat kritikan karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, teknik dan proses dengan menghubungkan kait seni dengan diri sendiri dan alam sekitar.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid membuat apresiasi terhadap karya <ul style="list-style-type: none"> - mempamerkan karya yang dihasilkan - menceritakan karya sendiri secara lisan - menceritakan kegunaan karya dalam persembahan - menghargai karya sendiri dan rakan • Guru membimbing murid dalam membuat apresiasi terhadap: <ul style="list-style-type: none"> - karya sendiri dan rakan - penggunaan bahasa seni visual dalam pengkaryaan - Penggunaan teknik dan proses penghasilan karya. - karya digunakan dalam Persembahan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.2 Penghayatan Karya Muzik	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Membuat ulasan terhadap muzik masyarakat Malaysia yang didengar daripada aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Jenis muzik (ii) Masyarakat yang mengamalkan muzik tersebut <p>4.2.2 Membuat ulasan terhadap persembahan kesenian rakan dari aspek:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) kreativiti (ii) kerjasama 	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengar muzik secara aktif. • Berbincangan dan bersoaljawab tentang muzik yang didengar. <p>Contoh:</p> <p>Jenis Muzik : Muzik Tarian Singa</p> <p>Masyarakat yang mengamalkan muzik ini : Kaum Cina</p> <p>Unsur penting bagi muzik ini : Muzik ini dimainkan untuk mengiringi tarian singa</p> <p>Jenis Muzik : Ensembel Kulintangan</p> <p>Masyarakat yang mengamalkan muzik ini : Kaum Bajau dan Kadazan Dusun di Sabah</p> <p>Unsur penting bagi muzik ini : Muzik ini dimainkan sebagai hiburan.</p> <p>Jenis Muzik : Ensembel Engkerumong</p> <p>Masyarakat yang mengamalkan muzik ini : Kaum Iban di Sarawak</p> <p>Unsur penting bagi muzik ini : Muzik ini dimainkan untuk majlis tertentu.</p> <p>Contoh:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gawai - mengiringi tarian ngajat

PENTAKSIRAN MODUL APRESIASI SENI

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti penggunaan bahasa seni visual pada karya sendiri yang dipamerkan • Mengenal jenis muzik yang didengar.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan. • Mengecam dan menyatakan jenis muzik.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan. • Menjelaskan tentang muzik dengan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran muzik.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menaakul dan mencirikan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan. • Membuat analisis terhadap muzik yang didengar dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menghuraikan penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan. • Menilai karya muzik pilihan sendiri dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat kritikan terhadap penggunaan bahasa seni visual, media, teknik dan proses pada karya yang dipamerkan. • Membuat perbandingan dua jenis muzik dengan menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik.

GLOSARI PENDIDIKAN KESENIAN TAHUN 2


PERKATAAN	PENERANGAN
Aktiviti Kesenian	Aktiviti Muzik dan seni visual
Aktiviti Muzik	Aktiviti yang dijalankan semasa pengajaran dan pembelajaran muzik contohnya, bernyanyi, memainkan alat perkusi dan membuat gerakan mengikut muzik.
Persembahan	Aktiviti pameran seni dan persembahan seni
Projek Kesenian	Aktiviti gabungan seni visual dan muzik.
Prop	Hasil karya dari aktiviti pengajaran dan pembelajaran seni visual yang digunakan semasa persembahan



GLOSARI PENDIDIKAN KESENIAN TAHUN 2 (SENI VISUAL)

PERKATAAN	PENERANGAN
Alatan	Alat yang digunakan untuk membantu menghasilkan sebuah karya. Kebiasaannya alat yang digunakan 'tidak luak'.
Bahan	Bahan digunakan untuk menghasilkan sesebuah karya dan ianya ada pada hasil akhir karya.
Bahasa Seni Visual	Unsur seni dan prinsip rekaan dalam pengkaryaan.
Catan	Penghasilan imej 2D menggunakan media basah.
Cetakan	Proses penerapan imej yang serupa dengan menggunakan blok tertentu
Lipatan dan Guntingan	Proses melipat dan mengunting bahan mengikut corak dan hasilnya ditampal di atas kertas yang lain.
Lukisan	Penghasilan imej 2D menggunakan media kering.
Resis	Proses menghasilkan karya melalui kaedah penolakan warna air terhadap bahan berasaskan minyak
Stabail	Arca yang dibina di atas tapak tetap dan boleh bergerak.

GLOSARI PENDIDIKAN KESENIAN TAHUN 2 (MUZIK)

PERKATAAN	PENERANGAN
Detik (<i>pulse</i>)	Tekanan atau bit berkala yang berulang dalam sesuatu muzik seperti detik pada jam.
Irama (<i>Rhythm</i>)	<p>Pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi panjang dan pendek.</p> <p>Contoh irama:</p> 
Melodi (<i>Melody</i>)	<p>Pergerakan bunyi bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi tinggi dan rendah dengan bunyi panjang dan pendek.</p> <p>Contoh Melodi :</p> 
Melodi mendatar	<p>Aliran melodi yang tidak atau kurang melibatkan perubahan pic antara satu not ke satu not berikutnya.</p> <p>Contoh melodi mendatar:</p> 

PERKATAAN	PENERANGAN
Melodi bertangga	<p>Aliran melodi yang melibatkan perubahan pic yang berdekatan antara satu not dengan not berikutnya, sama ada melodi menaik atau menurun.</p> <p>Contoh melodi bertangga:</p> 
Muzik Malaysia / Muzik Masyarakat Malaysia	<p>Muzik yang diamalkan oleh masyarakat di Malaysia.</p> <p>Contoh: Muzik masyarakat Cina, India serta Muzik etnik Sabah dan Sarawak.</p>
Muzik Tradisional Malaysia	<p>Muzik yang beridentitikan masyarakat melayu di Malaysia.</p> <p>Contoh: kompang, rebana ubi, wayang kulit dan dikir barat.</p>
Perkusi (<i>Percussion</i>)	<p>Alat muzik yang dipalu, ketuk atau goncang untuk menghasilkan bunyi.</p> <p>Contoh: kompang, kerincing, kastenet dan tamborin.</p>
Pic (<i>Pitch</i>)	<p>Bunyi tinggi, rendah dan sederhana.</p>
Repertoar Lagu (<i>Repertoire</i>)	<p>Koleksi lagu.</p>

PERKATAAN	PENERANGAN
<p>Skor Ikon</p> <p>Tempo (<i>Tempo</i>)</p>	<p>Notasi muzik yang menggunakan gambar untuk mewakili notasi standard.</p> <p>Contoh Ikon:  </p> <p>Kelajuan sesuatu karya muzik.</p> <p>Contoh: Tempo cepat atau lambat.</p>

PANEL PENGGUBAL PENDIDIKAN KESENIAN

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

PENGHARGAAN

Penasihat

Dr. Sariah binti Abd. Jalil		Pengarah
Shamsuri bin Sujak	Pentaksiran	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
Haji 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>