



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah



**PANDUAN PENGAJARAN**  
**DUNIA SENI VISUAL**



**TAHUN**







KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH**

**PANDUAN PENGAJARAN**

# **DUNIA SENI VISUAL**

**Terbitan**

Kementerian Pelajaran Malaysia

Bahagian Pembangunan Kurikulum

2012

Cetakan Pertama 2012

© Kementerian Pelajaran 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 ara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

# KANDUNGAN

Muka Surat

RUKUN NEGARA	v
FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN	vi
PENDAHULUAN	vii
MATLAMAT	vii
OBJEKTIF	viii
FOKUS MATA PELAJARAN	ix
PENTAKSIRAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN	xii
ORGANISASI KANDUNGAN	xiii
AKTIVITI DUNIA SENI VISUAL TAHUN TIGA	xiv
<b>MENGGAMBAR</b>	
MODUL 1 Lukisan	1
MODUL 2 Catan	4
MODUL 3 Kolaj	7
MODUL 4 Montaj	10
<b>MEMBUAT CORAK DAN REKAAN</b>	
MODUL 5 Capan	13
MODUL 6 Lipatan dan Guntingan	16
MODUL 7 Renjisan dan Percikan	20
<b>MEMBENTUK DAN MEMBUAT BINAAN</b>	
MODUL 8 Mobail	24
MODUL 9 Boneka	27
MODUL 10 Topeng	31
<b>MENGENAL KRAF TRADISIONAL</b>	
MODUL 11 Anyaman	34
MODUL 12 Alat Pertahanan Diri	38
MODUL 13 Alat Perhiasan Diri	42





## **rukun NEGARA**

**BAHAWASANYA** negara kita Malaysia

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

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

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

# 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.



## **PENDAHULUAN**

Bahan Panduan Dunia Seni Visual Tahun 3 bertujuan memberi panduan kepada guru Pendidikan Seni Visual untuk mempertingkatkan daya kreativiti melalui aktiviti eksplorasi media serta proses dan teknik dalam proses pengajaran. Bahan panduan pengajaran ini dapat memperkembangkan keperibadian, memberikan kesedaran dan kepekaan guru terhadap nilai-nilai kesenian dan alam sekitar serta kaitannya dengan mata pelajaran lain.

Bahan Panduan Pengajaran Dunia Seni Visual Tahun 3 merangkumi tajuk-tajuk yang menekankan aspek penerokaan, proses penghasilan, pengertian seni secara menyeluruh, dan aspek kritikan. Diharapkan dengan adanya kurikulum ini dapat membentuk keperibadian generasi Malaysia yang celik budaya dan kesenian.

## **MATLAMAT**

Bahan Panduan Dunia Seni Visual bermatlamat melahirkan insan yang harmonis, kritis, kreatif, dan produktif menerusi Bahan Panduan Pengajaran Dunia Seni Visual Tahun 3 disediakan untuk memberi panduan kepada guru menjana idea bagi mewujudkan proses pengajaran yang lebih kreatif dan efektif. Kandungan bahan panduan pengajaran ini dapat membantu guru untuk mengaplikasikan proses dan teknik dalam penghasilan karya serta meningkatkan rasa kesyukuran terhadap Tuhan, menghargai keindahan alam persekitaran, keindahan seni dan warisan bangsa serta dapat menyumbang ke arah pembangunan diri, keluarga, masyarakat, dan negara, selaras dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

## OBJEKTIF

Bahan Panduan Pengajaran Pendidikan Seni Visual membolehkan guru:

1. peka dan bertanggungjawab terhadap perkembangan pendidikan negara melalui Dunia Seni Visual
2. menghayati kesedaran fitrah kanak-kanak dalam mewujudkan suasana pembelajaran dan pengajaran yang lebih berkesan
3. meningkatkan keyakinan diri dalam pengajaran secara sistematik dan kreatif
4. menyedari adanya pelbagai media dan teknik dalam pengajaran Pendidikan Seni Visual
5. menanam sifat adil dan bertanggungjawab dalam pengendalian pentaksiran
6. meningkatkan semangat patriotisme melalui proses penghayatan warisan budaya bangsa
7. memperkembangkan kemahiran berfikir dalam situasi dan kehidupan harian ke arah pembentukan modal insan
8. memupuk sifat sabar dan dedikasi untuk membantu murid dalam penghasilan karya yang lebih kreatif dan bermakna
9. menerapkan elemen merentas kurikulum (EMK) dalam pembelajaran dan pengajaran

## FOKUS MATA PELAJARAN

Tumpuan mata pelajaran ini merangkumi empat aspek utama iaitu:

- a. pemerhatian secara aktif
- b. interaksi yang kritis dan kreatif dengan alat dan bahan
- c. apresiasi seni visual secara mudah
- d. menghargai nilai baik dalam semua aspek kehidupan

### a. **Pemerhatian secara aktif**

Pemerhatian secara aktif adalah aspek perkembangan deria penglihatan, yang merangkumi pemerhatian keseluruhan, berfokus, dan terperinci untuk menajamkan persepsi murid. Selain itu, aspek ini juga melibatkan pancaindera lain dalam membantu perkembangan emosi melalui kajian perbandingan. Faktor ini, dapat membantu pemahaman murid tentang asas seni visual dalam membuat pemerhatian terhadap alam benda dan alam semula jadi secara konkrit bagi mendapatkan imej mental. Umumnya secara keseluruhan kegiatan ini akan dapat membantu murid menyelaraskan idea, imaginasi, dan alam fantasinya ke arah perkembangan persepsi dan pemikiran abstrak.

### b. **Interaksi yang kritis dan kreatif dengan alat dan bahan**

Peringkat ini menggalakkan murid membuat penerokaan dan percubaan dalam mempelbagaikan kegiatan kreatif dengan menggunakan alat dan bahan. Proses ini akan memperkembangkan aspek psikomotor dan kemahiran asas seni visual berhubung dengan manipulasi alat dan bahan serta teknik-teknik mudah. Semasa berinteraksi dengan alat dan bahan, murid membuat interpretasi, dan menyelaraskan konsepsi visualnya dengan objek yang dilihat. Proses pembelajaran ini amat penting kerana memberikan peluang kepada murid belajar secara tidak langsung. Murid juga dapat mengenali perubahan yang mereka boleh lakukan dalam penghasilan seni pada masa akan datang.

### **c. Apresiasi seni visual secara mudah**

Apresiasi seni visual memberi pengalaman kepada murid mengenali aspek pengetahuan seni visual dan kegunaannya dalam pelbagai kegiatan kehidupan dari segi keindahan dan fungsi. Murid terlibat dalam kajian perbandingan dan menyatakan apa yang dilihat dari aspek seni melalui hasil kerja. Pernyataan tentang hasil kerja pula boleh dibuat dalam pelbagai cara seperti lisan, cerita, lakonan, nyanyian, karangan, dan puisi. Murid diperkenalkan kepada tokoh-tokoh seni dan menghargai sumbangan mereka.

### **d. Menghargai nilai baik dalam semua aspek kehidupan**

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

## PENTAKSIRAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Penilaian dalam Seni Visual bukan hanya melibatkan pengujian dan pengukuran tetapi penilaian secara keseluruhan. Penilaian secara keseluruhan membolehkan murid menggabungkan kefahaman mereka kepada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Secara tidak langsung, penilaian menitikberatkan fokus pada perbuatan murid yang mencungkil kemahiran berfikir serta melahirkan murid yang mampu membuat keputusan. Keberkesanan program mata pelajaran ini dapat diukur melalui Penilaian Kendalian Berasaskan Sekolah yang dilaksanakan di peringkat sekolah.

Penilaian Seni Visual KSSR mempunyai **empat** unsur iaitu **penilaian berasaskan sekolah, penilaian yang fleksibel, penilaian yang mempunyai akauntabiliti, dan penilaian yang adil.**

Penilaian berasaskan sekolah perlu dirancang dan dikendalikan secara berterusan dari segi pembinaan alat penilaian dan pentadbirannya. Penilaian yang fleksibel menitikberatkan penilaian yang mengambil kira keperluan sekolah serta ciri murid itu sendiri dari segi gaya pembelajaran dan kecerdasan murid. Penilaian boleh dilakukan secara individu atau berkumpulan. Guru bertanggungjawab sepenuhnya untuk melaksanakan penilaian yang mempunyai akauntabiliti seperti perancangan, penentuan instrumen serta pelaksanaannya. Selain itu, guru juga harus merekod pencapaian murid, menganalisis markah tersebut serta membuat laporan untuk membuat tindakan susulan yang berkaitan. Penilaian dalam Seni Visual bersifat adil kerana cara, bentuk, dan kandungannya harus mengikut keadaan dan ciri murid. Murid dinilai dari segi pengetahuan mereka, cara mereka berfikir, dan kemampuan psikomotor mereka.

Terdapat tiga kaedah penilaian dalam Seni Visual secara khususnya, iaitu pemerhatian, lisan dan interaksi, dan penulisan. Kaedah pemerhatian melibatkan pemerhatian proses dan pemerhatian hasil kerja. Pemerhatian yang dilakukan oleh guru semasa murid membuat kerja dikenali sebagai pemerhatian proses berguna kerana guru dapat menilai penguasaan kemahiran amali dan perkembangan bakat murid. Selain itu, guru juga dapat menilai penguasaan kemahiran sosial, amalan murid serta memerhati pengaliran emosi dan perasaan. Tahap kreativiti murid juga dapat dikesan melalui pemerhatian. Pencapaian kebolehan dan kemahiran murid yang diperlihatkan pada hasil kerja dilakukan dengan melihat kriteria-kriteria tertentu pada hasil kerja bagi tujuan penilaian. Antara kriteria yang dipilih untuk penilaian ialah gubahan, interpretasi, kemahiran, fungsi, keaslian, kreativiti, dan kemas. Ini dikenali sebagai pemerhatian hasil kerja.

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

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

# ORGANISASI KANDUNGAN

Kurikulum Dunia Seni Visual untuk Tahun 3 sekolah rendah mengandungi empat bidang iaitu menggambar, membuat corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan serta mengenal kraf tradisional. Organisasi kandungan dalam empat bidang tersebut disusun berasaskan kepada empat standard kandungan iaitu persepsi estetik, aplikasi seni, ekspresi kreatif, dan apresiasi seni. Standard pembelajaran digubal dan diperincikan bagi tujuan pengajaran berasaskan standad kandungan.

## **STANDARD KANDUNGAN 1 : PERSEPSI ESTETIK**

Standard kandungan ini membolehkan murid membuat persepsi dan memahami bahasa seni visual (unsur seni dan prinsip rekaan) yang terdapat pada alam ciptaan Tuhan, objek buatan manusia, dan karya seni.

## **STANDARD KANDUNGAN 2 : APLIKASI SENI**

Standard kandungan ini membolehkan murid mengaplikasikan pengetahuan, pemahaman, dan bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam aktiviti seni.

## **STANDARD KANDUNGAN 3 : EKSPRESI KREATIF**

Standard kandungan ini mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penzahiran idea melalui pelbagai sumber, kajian, dan teknologi dalam penghasilan karya seni.

## **STANDARD KANDUNGAN 4 : APRESIASI SENI VISUAL**

Standard kandungan ini membolehkan murid membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni, dan budaya. Murid juga boleh membuat penghayatan dan penghargaan seni warisan serta hubung kait seni visual dengan disiplin ilmu yang lain, kehidupan, dan kerjaya.

**Aktiviti di Tahun 3 bagi kurikulum Dunia Seni Visual meliputi**

MODUL /BIDANG	AKTIVITI
<p><b>1. MENGGAMBAR</b></p>	<p>1. Lukisan 2. Catan 3. Kolaj 4. Montaj</p>
<p><b>2. MEMBUAT CORAK DAN REKAAN</b></p>	<p>Terancang 1. Capan 2. Lipatan dan Guntingan Tidak Terancang 1. Renjisan dan Percikan</p>
<p><b>3. MEMBENTUK DAN MEMBUAT BINAAN</b></p>	<p>1. Mobail 2. Boneka 3. Topeng</p>
<p><b>4. MENGENAL KRAF TRADISIONAL</b></p>	<p>1. Anyaman 2. Alat Pertahanan Diri 3. Alat Perhiasan Diri</p>



<b>Tahun</b>	:	<b>3</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Bidang Menggambar</b>
<b>Aktiviti</b>	:	<b>Lukisan</b>
<b>Tema</b>	:	<b>Alam Semula Jadi</b>
<b>Tajuk</b>	:	<b>Buah Epal dan Oren</b>
<b>Masa</b>	:	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	:	<b>Alat : Tiada</b> <b>Bahan : kertas lukisan dan pensel warna atau <i>oil pastel</i></b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	:	<b>Contoh lukisan, bahan maujud, gambar buah epal dan oren</b>
<b>EMK</b>	:	<b>Keusahawanan, Kreativiti dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, garisan, warna, ruang,imbangan, dan kepelbagaian yang terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dalam penghasilan lukisan.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan lukisan.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan lukisan.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, memahami, dan menyatakan bahasa seni visual yang ada pada lukisan.
- 1.1.1 Unsur seni
    - 1.1.1.1 Bentuk - ilusi
    - 1.1.1.2 Garisan - tebal dan nipis
    - 1.1.1.3 Warna - primer dan sekunder
    - 1.1.1.4 Ruang - ilusi
  - 1.1.2 Prinsip rekaan
    - 1.1.2.1 Imbangan - simetri atau tidak simetri atau gabungan imbangan
    - 1.1.2.2 Kepelbagaian - hal benda (*subject matter*)
- 1.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan lukisan.
- 1.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 1.2.1.1 Alat - tiada
    - 1.2.1.2 Bahan - kertas lukisan dan pensel warna atau *oil pastel*
  - 1.2.2 Mengetahui penggunaan media serta proses dan teknik dalam penghasilan lukisan
    - 1.2.2.1 Teknik – garisan selari atau garisan bersilang atau gabungan kedua-dua garisan
- 1.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 1.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 1.3.2 Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya
  - 1.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 1.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 1.4.1 Mempamerkan hasil karya yang dihasilkan
  - 1.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan

## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan buah epal dan oren serta contoh contoh lukisan.
- Guru bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada beberapa contoh lukisan buah-buahan menggunakan pelbagai media kering.
- Guru menyatakan definisi lukisan.

### Aplikasi seni

- Guru memperkenalkan dan menyatakan media yang akan digunakan.
- Guru menunjuk cara melakar gambar buah epal dan buah oren dengan memberikan penekanan pada ruang danimbangan.
- Guru menunjuk cara mewarna lakaran dengan menekankan penggunaan ton warna untuk menimbulkan bentuk.

### Ekspresi kreatif

- Murid melakar dan mewarna lukisan dengan bimbingan guru.
- Murid menghasilkan lukisan mengikut kreativiti.

### Apresiasi seni

- Murid mempamerkan karya masing-masing.
- Murid menceritakan karya sendiri dan rakan.

## ILUSTRASI AKTIVITI




<b>Tahun</b>	<b>: 3</b>
<b>Modul</b>	<b>: Bidang Menggambar</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>: Catan</b>
<b>Tema</b>	<b>: Alam Semula Jadi</b>
<b>Tajuk</b>	<b>: Rama-Rama</b>
<b>Masa</b>	<b>: 60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>: Alat : berus lukisan dan palet</b> <b>Bahan : kertas lukisan dan cat air atau cat poster atau</b> <b>cat tempera</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>: Gambar rama-rama, contoh catan</b>
<b>EMK</b>	<b>: Keusahawanan, Kreativiti dan Inovasi</b>

## **STANDARD KANDUNGAN**

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, warna, ruang,imbangan, dan kepelbagaian yang terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia dan karya seni dalam penghasilan catan.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan catan.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan catan.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, memahami, dan menyatakan bahasa seni visual yang ada pada catan.
- 1.1.1 Unsur seni
    - 1.1.1.1 Bentuk - ilusi
    - 1.1.1.2 Warna - sekunder atau tertier atau gabungan kedua-dua warna
    - 1.1.1.3 Ruang - ilusi
  - 1.1.2 Prinsip rekaan
    - 1.1.2.1 Imbangan - simetri atau tidak simetri atau gabungan imbangan
    - 1.1.2.2 Kepelbagaian - warna
- 1.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan catan.
- 1.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 1.2.1.1 Alat - berus lukisan dan palet
    - 1.2.1.2 Bahan - kertas lukisan dan cat air atau cat poster atau cat tempera
  - 1.2.2 Mengetahui penggunaan media, serta proses dan teknik dalam penghasilan catan
    - 1.2.2.1 Teknik - basah atas kering
- 1.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman kemahiran bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 1.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 1.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu dalam penghasilan karya
  - 1.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 1.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 1.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 1.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan

STANDARD PEMBELAJARAN	ILUSTRASI AKTIVITI
<p><b>Persepsi Estetik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan gambar rama-rama.</li> <li>• Guru menunjukkan contoh catan.</li> <li>• Guru bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada catan menggunakan pelbagai media basah.</li> <li>• Guru menyatakan definisi catan.</li> </ul> <p><b>Aplikasi seni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperkenalkan dan menyatakan media yang akan digunakan.</li> <li>• Guru menunjuk cara melakar gambar rama-rama dengan memberikan penekanan pada ruang danimbangan.</li> <li>• Guru menunjuk cara mewarna lakaran dengan menekankan penggunaan ton warna untuk menimbulkan bentuk.</li> </ul> <p><b>Ekspresi kreatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan catan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Murid menghasilkan catan mengikut kreativiti.</li> </ul> <p><b>Apresiasi seni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid mempamerkan karya masing-masing.</li> <li>• Murid menceritakan karya sendiri dan rakan.</li> </ul>	   

<b>Tahun</b>	:	<b>3</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Bidang Menggambar</b>
<b>Aktiviti</b>	:	<b>Kolaj</b>
<b>Tema</b>	:	<b>Alam Semula Jadi</b>
<b>Tajuk</b>	:	<b>Kumbang <i>Ladybird</i></b>
<b>Masa</b>	:	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	:	<b>Alat : gunting</b>
		<b>Bahan : Kertas lukisan, gam, kertas warna, kertas majalah dan bahan-bahan lain yang sesuai</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	:	<b>Contoh-contoh kolaj, gambar kumbang <i>ladybird</i></b>
<b>EMK</b>	:	<b>Keusahawanan, Kreativiti dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu rupa, jalinan, warna, kepelbagaian, dan kontra yang terdapat pada alam semula jadi, objek buatan manusia, dan karya seni dalam penghasilan gambar dengan teknik kolaj.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam aktiviti menghasilkan gambar teknik kolaj.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan gambar teknik kolaj.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, memahami, dan menyatakan bahas seni visual yang ada pada kolaj.
- 1.1.1 Unsur seni
    - 1.1.1.1 Rupa – organik atau geometri atau gabungan rupa
    - 1.1.1.2 Jalinan – sentuh dan tampak
    - 1.1.1.3 Warna – primer atau sekunder atau kedua-dua warna
  - 1.1.2 Prinsip rekaan
    - 1.1.2.1 Kepelbagaian - bahan
    - 1.1.2.2 Kontra - warna
- 1.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan kolaj.
- 1.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 1.2.1.1 Alat - gunting
    - 1.2.1.2 Bahan - kertas lukisan, gam, majalah, dan surat khabar
  - 1.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik, dan proses dalam penghasilan karya
    - 1.2.2.1 Teknik - kolaj
- 1.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual, media serta proses dalam penghasilan karya.
- 1.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 1.3.2 Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya
  - 1.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 1.3 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 1.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 1.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan



## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru mempamerkan gambar serangga.
- Guru bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada beberapa contoh kolaj.
- Guru menyatakan definisi kolaj.

### Aplikasi Seni

- Guru memperkenalkan media yang digunakan.
- Guru menunjuk cara melakar rupa kumbang *ladybird*.
- Guru menunjuk cara membuat kolaj kumbang *ladybird*.

### Ekspresi Kreatif

- Murid menghasilkan kolaj dengan bimbingan guru.
- Murid menghasilkan kolaj mengikut kreativiti.

### Apresiasi Seni

- Murid mempamerkan karya masing-masing.
- Murid menceritakan pengalaman semasa menghasilkan karya.
- Murid memberikan pendapat tentang karya rakan.

## ILUSTRASI AKTIVITI



<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Menggambar</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Montaj</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Objek Buatan Manusia</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Suasana di Jalan Raya</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : gunting</b>
		<b>Bahan : kertas lukisan, gam, majalah, dan surat khabar</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh montaj, dan gambar pelbagai jenis kenderaan</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, ruang, kepelbagaian, dan kesatuan objek buatan manusia, dan karya seni dalam penghasilan gambar teknik montaj.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan gambar teknik montaj.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan gambar teknik montaj.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 1.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, memahami dan menyatakan bahasa seni visual yang ada pada gambar teknik montaj.
- 1.1.1 Unsur seni
    - 1.1.1.1 Bentuk - ilusi
    - 1.1.1.2 Ruang - ilusi
  - 1.1.2 Prinsip rekaan
    - 1.1.2.1 Kepelbagaian - imej
    - 1.1.2.2 Kesatuan - komposisi
- 1.2 Aplikasi seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan gambar teknik montaj.
- 1.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 1.2.1.1 Alat - gunting
    - 1.2.1.2 Bahan - kertas lukisan, gam majalah, dan surat khabar
  - 1.2.2 Mengetahui penggunaan media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya
    - 1.2.2.1 Teknik - montaj
- 1.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 1.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 1.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu bentuk, ruang,imbangan, kepelbagaian, dan kesatuan dalam penghasilan karya
  - 1.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 1.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 1.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 1.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan

## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru mempamerkan gambar pelbagai kenderaan dan murid mengenal pasti jenis kenderaan darat.
- Guru menunjukkan contoh-contoh montaj.
- Guru meminta murid menyatakan bahasa seni visual yang ada pada gambar teknik montaj.
- Guru menyatakan definisi montaj.

### Aplikasi seni

- Guru memperkenalkan media yang digunakan.
- Guru menunjuk cara menggunting dan menampal gambar kenderaan secara tersusun menjadi satu komposisi yang menarik.
- Guru meminta murid menyatakan media lain yang boleh digunakan untuk menghasilkan gambar teknik montaj.

### Ekspresi kreatif

- Murid menghasilkan montaj mengikut kreativiti.
- Murid menghasilkan montaj dengan bimbingan guru.

### Apresiasi Seni

- Murid mempamerkan karya masing-masing.
- Murid menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan.

## ILUSTRASI AKTIVITI



# MEMBUAT CORAK DAN REKAAN

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Membuat Corak dan Rekaan</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Capan</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Objek Buatan Manusia</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Pembalut Buku</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : berus lukisan, palet dan tumbuh-tumbuhan, dan bahan kutipan yang sesuai.</b> <b>Bahan : kertas lukisan dan cat air atau cat poster atau cat tempera</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh-contoh capan, contoh buku yang telah dibalut, dan bahan-bahan kutipan</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu rupa, jalinan, warna, harmoni, serta ritma dan pergerakan yang terdapat pada objek buatan manusia dan karya seni dalam penghasilan corak menggunakan teknik capan.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penggunaan media dan teknik dalam aktiviti menghasilkan corak teknik capan.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan corak teknik capan.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, memahami, dan menyatakan bahasa seni visual yang ada pada corak teknik capan.
- 2.1.1 Unsur seni
    - 2.1.1.1 Rupa - organik atau geometri atau gabungan rupa
    - 2.1.1.2 Jalinan - tampak
    - 2.1.1.3 Warna - primer dan sekunder
  - 2.1.2 Prinsip Rekaan
    - 2.1.2.1 Harmoni - warna dan rupa
    - 2.1.2.2 Ritma dan pergerakan - susunan motif
- 2.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan corak teknik capan.
- 2.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 2.2.1.1 Alat - berus lukisan, palet dan tumbuh-tumbuhan, dan bahan kutipan yang sesuai
    - 2.2.1.2 Bahan - kertas lukisan dan cat air atau cat poster atau cat tempera
  - 2.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik, dan proses dalam penghasilan karya
    - 2.2.2.1 Teknik - capan
- 2.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 2.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 2.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu rupa, jalinan, warna, harmoni serta ritma dan pergerakan dalam penghasilan karya
  - 2.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 2.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 2.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 2.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan



## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan contoh corak teknik capan.
- Guru meminta murid mengenal pasti dan menyatakan bahasa seni visual yang ada pada corak teknik capan.
- Guru menyatakan definisi capan.

### Aplikasi seni

- Guru memperkenalkan media yang digunakan.
- Guru menunjuk cara bancuhan warna dan mengecap pada kertas lukisan secara terancang.

### Ekspresi kreatif

- Murid menggunakan bahan secara kreatif.
- Murid menghasilkan corak teknik capan mengikut kreativiti.

### Apresiasi Seni

- Murid mempamerkan karya yang dihasilkan.
- Murid menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan.
- Murid menyatakan hasil corak teknik capan boleh dijadikan hiasan pada rekaan lain.

## ILUSTRASI AKTIVITI



# MEMBUAT CORAK DAN REKAAN

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Membuat Corak dan Rekaan</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Lipatan dan Guntingan</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Objek Buatan Manusia</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Hiasan Dinding</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : gunting</b>
		<b>Bahan : kertas lukisan, kertas warna, majalah dan gam</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh-contoh corak teknik lipatan dan guntingan</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>



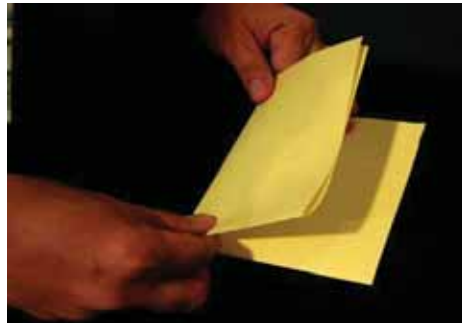
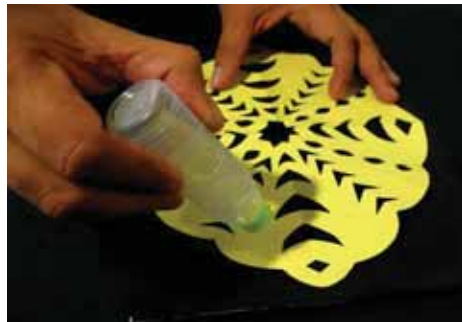
## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu rupa, jalinan, imbangan, kontra, dan harmoni yang terdapat pada alam semula jadi dan karya seni dalam penghasilan corak menggunakan teknik lipatan dan guntingan.
2. Aplikasi pengetahuan, kefahaman, dan bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam aktiviti penghasilan corak teknik lipatan dan guntingan.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan corak teknik lipatan dan guntingan.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual sejarah seni dan budaya.



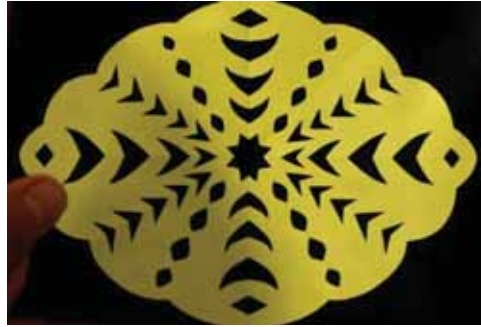
## STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, memahami dan menyatakan bahasa seni visual yang ada pada lipatan dan guntingan.
- 2.1.1 Unsur seni
    - 2.1.1.1 Rupa - organik dan geometri
    - 2.1.1.2 Jalinan – sentuh dan tampak
  - 2.1.2 Prinsip rekaan
    - 2.1.2.1 Imbangan - simetri
    - 2.1.2.2 Kontra - warna
    - 2.1.2.3 Harmoni - rupa
- 2.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media serta proses dan teknik penghasilkan corak teknik lipatan dan guntingan.
- 2.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 2.2.2.1 Alat - gunting
    - 2.2.2.2 Bahan - kertas lukisan, kertas warna, majalah dan gam
  - 2.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya
    - 2.2.2.1 Teknik - lipatan dan guntingan
- 2.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 2.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 2.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu rupa, jalinan, imbangan, kontra, dan harmoni dalam penghasilan karya
  - 2.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 2.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 2.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 2.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan

STANDARD PEMBELAJARAN	ILUSTRASI AKTIVITI
<p><b>Persepsi estetik</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru menunjukkan contoh corak yang terhasil daripada teknik lipatan dan guntingan.</li> <li>• Guru memperkenalkan teknik lipatan dan guntingan.</li> <li>• Guru bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada contoh corak.</li> </ul> <p><b>Aplikasi seni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memperkenalkan media yang digunakan.</li> <li>• Guru mencadangkan pilihan kertas warna yang sesuai digunakan.</li> <li>• Guru menunjuk cara menghasilkan corak menggunakan teknik lipatan dan guntingan.</li> <li>• Guru menunjukkan contoh hiasan dinding corak teknik lipatan dan guntingan.</li> </ul> <p><b>Ekspresi kreatif</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid menghasilkan corak lipatan dan guntingan dengan bimbingan guru.</li> <li>• Murid melipat kertas warna dan melakar motif pada lipatan kertas.</li> <li>• Murid menggunting hasil lakaran.</li> <li>• Murid menampal corak lipatan dan guntingan pada kertas yang berlainan warna.</li> <li>• Murid membinkaikan hasil karya untuk dijadikan hiasan dinding.</li> </ul>	   

### Apresiasi seni

- Murid mempamerkan karya yang dihasilkan.
- Murid menceritakan karya sendiri dan rakan-rakan.
- Murid menyatakan hasil corak lipatan dan guntingan boleh dijadikan rekaan lain.



# MEMBUAT CORAK DAN REKAAN

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Membuat Corak dan Rekaan</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Renjisan dan Percikan</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Objek Buatan Manusia</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Penanda Buku</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Jenis-jenis Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : berus lukisan, palet, berus gigi, dan sikat</b> <b>Bahan : kertas lukisan dan cat air atau cat poster atau cat tempera</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh corak Renjisan dan Percikan</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu jalinan, warna, harmoni dan kepelbagaian yang terdapat pada objek buatan manusia dan karya seni dalam penghasilan corak menggunakan teknik renjisan dan percikan.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penggunaan media dan teknik dalam penghasilan corak untuk dijadikan penanda buku.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber, kajian, dan teknologi dalam penghasilan corak.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 2.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada renjisan dan percikan.
- 2.1.1 Unsur seni
    - 2.1.1.1 Jalinan - tampak
    - 2.1.1.2 Warna - primer dan sekunder
  - 2.1.2 Prinsip Rekaan
    - 2.1.2.1 Harmoni - warna dan jalinan
    - 2.1.2.2 Kepelbagaian - warna
- 2.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik menggunakan dalam penghasilan renjisan dan percikan.
- 2.2.1 Mengenal dan menyatakan jenis-jenis media
    - 2.2.1.1 Alat - berus lukisan, berus gigi, palet dan sikat
    - 2.2.1.2 Bahan - kertas lukisan dan cat air atau cat poster atau cat tempera
  - 2.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik, dan proses dalam penghasilan karya
    - 2.2.2.1 Teknik - renjisan dan percikan
- 2.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman bahasa seni visual media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 2.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 2.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu jalinan, warna, harmoni dan kepelbagaian dalam penghasilan karya
  - 2.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 2.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 2.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 2.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan

## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan contoh corak yang terhasil daripada teknik renjisan dan percikan.
- Guru menyatakan definisi renjisan dan percikan.
- Guru membincangkan bahasa seni visual yang ada pada karya.

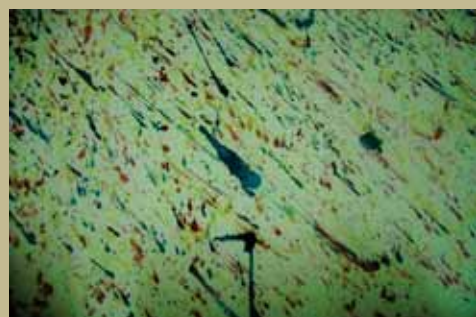
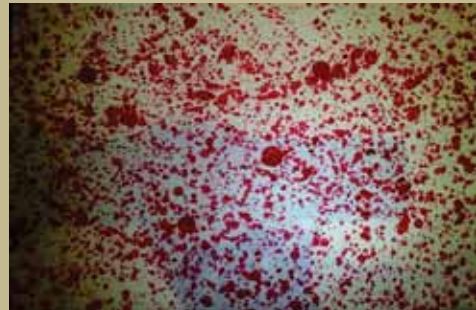
### Aplikasi seni

- Guru memperkenalkan media yang digunakan untuk menghasilkan corak teknik renjisan dan percikan.
- Guru menunjukkan proses membuat corak teknik renjisan dan percikan:
  - menunjuk cara bancuhan warna yang betul
  - merenjis warna menggunakan berus pada permukaan kertas lukisan
  - menunjukkan contoh penanda buku yang terhasil daripada teknik renjisan dan percikan

### Ekspresi kreatif

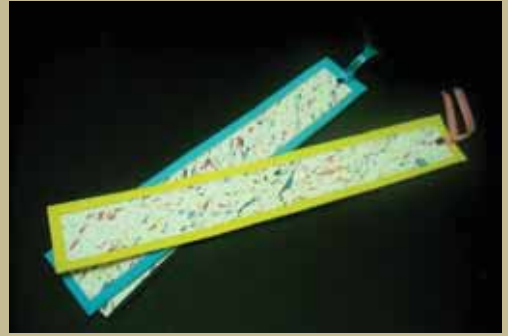
- Murid menghasilkan corak renjisan dan percikan mengikut langkah yang ditunjukkan oleh guru.
- Murid mengulangi aktiviti renjisan dengan pelbagai warna sehingga memenuhi permukaan kertas lukisan.
- Murid menghasilkan penanda buku mengikut kreativiti.

## ILUSTRASI AKTIVITI



### Apresiasi Seni

- Murid mempamerkan karya yang dihasilkan.
- Murid menghargai dan menceritakan hasil karya sendiri dan rakan secara lisan.



# MEMBENTUK DAN MEMBUAT BINAAN

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Membentuk dan Membuat Binaan</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Mobail</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Alam Semula Jadi</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Lingkaran Ular</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : gunting</b> <b>Bahan : gam, tali, benang, kad manila, kertas warna,dawai kasar, <i>straw board</i>, dan bahan - bahan lain yang sesuai.</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh mobail</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, ruang, kepelbagaian,imbangan, serta ritma dan pergerakan yang terdapat pada objek alam semula jadi dan karya seni dalam penghasilan mobail.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penggunaan media dan teknik dalam penghasilan mobail.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber, kajian, dan teknologi dalam penghasilan mobail.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni



## STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada mobail.
- 3.1.1 Unsur seni
    - 3.1.1.1 Bentuk - konkrit
    - 3.1.1.2 Ruang - nyata
  - 3.1.2 Prinsip rekaan
    - 3.1.2.1 Kepelbagaian - bentuk
    - 3.1.2.2 Imbangan - simetri atau tidak simetri atau gabungan imbangan
    - 3.1.2.2 Ritma dan pergerakan - susun atur objek pada mobail
- 3.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam menghasilkan mobail.
- 3.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 3.2.1.1 Alat - gunting
    - 3.2.1.2 Bahan - gam, tali, benang dan kad manila, kertas warna, dawai kasar, *straw board*, dan bahan lain yang sesuai
  - 3.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik, dan proses dalam penghasilan karya.
- 3.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 3.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 3.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu bentuk, ruang, imbangan serta ritma dan pergerakan dalam penghasilan karya
  - 3.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 3.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 3.4.1 Mempamerkan hasil karya yang dihasilkan
  - 3.4.2 Menceritakan karya sendiri dan rakan secara lisan
  - 3.4.3 Mengantungkan mobail yang dihasilkan.

## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru mempamerkan contoh mobail.
- Guru menyatakan definisi mobail.
- Guru membincangkan bahasa seni visual yang ada pada mobail.

### Aplikasi seni

- Guru menyatakan media yang akan digunakan dalam penghasilan mobail.
- Guru menunjuk cara menghasilkan mobail “Lingkar Ular”.
  - melakar lingkaran ular pada kertas lukisan
  - mewarna atau menampal kertas warna untuk menghias lingkaran ular
  - menggunting mengikut garisan lingkaran ular
  - mengikat tali pada bahagian ekor ular untuk digantung sebagai mobail

### Ekspresi kreatif

- Murid menghasilkan lingkaran ular.
- Murid menghasilkan mobail lingkaran ular berpandukan cara yang ditunjukkan oleh guru secara berkumpulan.
- Murid menggunakan kreativiti dalam menghasilkan mobail.

## ILUSTRASI AKTIVITI



**Apresiasi seni visual.**

- Murid mempamerkan mobail kumpulan masing-masing.
- Murid menceritakan pengalaman menghasilkan mobail.
- Murid menggantung mobail di dalam kelas.



# MEMBENTUK DAN MEMBUAT BINAAN

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Membentuk dan Membuat Binaan</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Boneka</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Alam Semula Jadi</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Kucing</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : gunting</b>
		<b>Bahan : span, gam, gelang getah, bahan kutipan, dan bahan lain yang sesuai.</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh boneka</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, jalinan, danimbangan yang terdapat pada alam semula jadi dan karya seni dalam penghasilan boneka.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan boneka.
3. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penzahiran idea melalui pelbagai sumber, kajian, dan teknologi dalam penghasilan boneka.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada boneka.
- 3.1.1 Unsur seni
    - 3.1.1.1 Bentuk - konkrit
    - 3.1.1.2 Jalinan - tampak dan sentuh
  - 3.1.2 Prinsip rekaan
    - 3.1.2.1 Imbangan - simetri
- 3.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 3.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 3.2.1.1 Alat - gunting
    - 3.2.1.2 Bahan - span, gam, bahan kutipan dan bahan lain yang sesuai
  - 3.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya
- 3.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 3.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 3.3.2 Menggunakan bahasa seni visual iaitu bentuk, jalinan dan imbangan dalam penghasilan karya
  - 3.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 3.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 3.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 3.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan

## STANDARD PEMBELAJARAN

## ILUSTRASI AKTIVITI

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan beberapa contoh boneka.
- Guru bersoal jawab tentang bahasa seni visual yang ada pada boneka.
- Guru menyatakan definisi boneka.

### Aplikasi Seni

- Guru menyatakan media yang akan digunakan dalam penghasilan boneka.
- Guru menunjuk cara membuat boneka.
  - mengikat span dengan gelang getah untuk membentuk bahagian badan, kepala, telinga, dan kaki kucing

### Ekspresi Kreatif

- Murid menghasilkan boneka berpandukan langkah-langkah yang telah dinyatakan dengan bimbingan guru.
- Murid melukis dan menghias muka kucing.

### Apresiasi Seni

- Murid memberikan pendapat tentang karya rakan.
- Murid membuat persembahan boneka yang dihasilkan.



# MENGENAL KRAF TRADISIONAL

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Membentuk dan Membuat Binaan</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Topeng serkup</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Alam Semula Jadi</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Arnab</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
		<b>Alat : gunting</b>
		<b>Bahan : brown paper, krayon atau</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>pensel warnan atau <i>oil pastel</i>,</b>
		<b>gam dan bahan hiasan yang sesuai.</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh topeng serkup</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, ruang, jalinan, dan imbangan, yang ada pada objek alam semula jadi dan karya seni dalam penghasilan topeng serkup.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan topeng serkup.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber, kajian, dan teknologi dalam penghasilan topeng serkup.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 3.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada topeng serkup.
- 3.1.1 Unsur seni
    - 3.1.1.1 Bentuk - konkrit
    - 3.1.1.2 Ruang - jalinan
    - 3.1.1.3 Jalinan - tampak dan sentuh
  - 3.1.2 Prinsip rekaan
    - 3.1.2.1 Imbangan - simetri
- 3.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan topeng serkup.
- 3.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis-jenis media
    - 3.2.1.1 Alat - gunting
    - 3.2.1.2 Bahan - kertas yang sesuai atau kad manila, krayon, pensel warna atau *oil pastel*, gam dan bahan hiasan yang sesuai
  - 3.2.2 Mengetahui penggunaan media, teknik dan proses dalam penghasilan karya
- 3.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 3.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 3.3.2 Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya
  - 3.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 3.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 3.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 3.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan



## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan beberapa contoh topeng serkup.
- Guru menerangkan bahasa seni visual yang ada pada topeng serkup.
- Guru menyatakan definisi topeng.

### Aplikasi Seni

- Guru menyatakan media yang akan digunakan dalam penghasilan topeng.
- Guru menerangkan dan menunjuk cara membuat serkup untuk topeng.
  - membuat serkup mengikut saiz kepala
- Guru menunjukkan cara melukis dan menghias muka topeng serkup.

### Ekspresi Kreatif

- Murid menghasilkan serkup seperti yang ditunjukkan oleh guru.
- Murid mengaplikasi unsur rupa, bentuk,imbangan dan penegasan dalam penghasilan topeng.
- Murid membuat kemasan pada topeng serkup yang telah siap.

### Apresiasi Seni

- Murid menceritakan karya sendiri dan rakan-rakan.
- Murid menggayakan dan melakonkan topeng serkup yang dihasilkan.

## ILUSTRASI AKTIVITI



<b>Tahun</b>	:	<b>3</b>
<b>Tema</b>	:	<b>Alam Semula Jadi</b>
<b>Modul</b>	:	<b>Bidang Mengenal Kraf Tradisional</b>
<b>Aktiviti</b>	:	<b>Anyaman</b>
<b>Tajuk</b>	:	<b>Anyaman Siku Keluang</b>
<b>Masa</b>	:	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	:	<b>Alat : gunting dan pembaris</b> <b>Bahan : kertas warna, kertas lukisan, gam,</b> <b>dan kad manila</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	:	<b>Contoh anyaman kelarai siku keluang.</b>
<b>EMK</b>	:	<b>Keusahawanan, Kreativiti, dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu garisan, rupa, jalinan, warna, harmoni dan kontra yang terdapat pada objek alam semula jadi dan karya seni dalam penghasilan anyaman siku keluang.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan anyaman siku keluang.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan anyaman.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budava.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 4.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan dan memahami, bahasa seni visual yang ada pada anyaman.
- 4.1.1 Unsur seni
    - 4.1.1.1 Garisan - lurus
    - 4.1.1.2 Rupa - geometri
    - 4.1.1.3 Jalinan - tampak dan sentuh
    - 4.1.1.4 Warna - primer atau sekunder atau gabungan kedua-dua warna
  - 4.1.2 Prinsip rekaan
    - 4.1.2.1 Harmoni - kelarai
    - 4.1.2.2 Kontra - warna
- 4.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan anyaman.
- 4.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis media
    - 4.2.1.1 Alat – gunting
    - 4.2.1.2 Bahan - mengkuang atau pandan atau kertas warna, dan gam
  - 4.2.2 Memahami teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 4.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya
- 4.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 4.3.2 Menghasilkan anyaman kelarai secara kreatif dengan menggunakan bahan sebenar atau bahan gantian
  - 4.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 4.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 4.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 4.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan

## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan contoh anyaman.
- Guru menerangkan kepada murid bahan sebenar menghasilkan anyaman.

### Aplikasi Seni

- Guru menyatakan media yang akan digunakan dalam penghasilan anyaman.
- Guru menunjuk cara membuat anyaman kelarai siku keluang.

#### Langkah 1

- Guru menunjukkan contoh anyaman kelarai siku keluang.
- Guru memberikan penerangan kepada murid bahan gantian yang sesuai untuk menghasilkan anyaman.

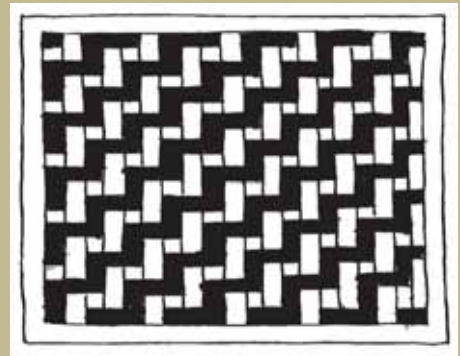
#### Langkah 2

- Guru menunjuk cara mengukur dan memotong tapak anyaman.
- Guru memotong kertas untuk dijadikan jalur sisip anyaman.

#### Langkah 3

- Guru menunjuk cara menganyam kelarai siku keluang.
- Guru menunjukkan contoh anyaman kelarai siku keluang yang telah dijadikan alas pinggan atau cawan.

## ILUSTRASI AKTIVITI



## STANDARD PEMBELAJARAN

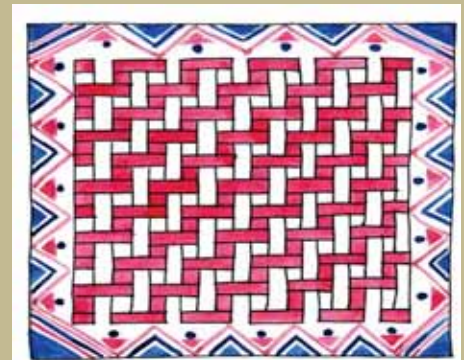
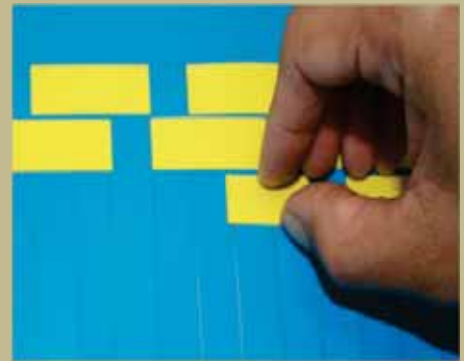
### Ekspresi Kreatif

- Murid menghasilkan anyaman berpanduan langkah-langkah yang telah ditunjukkan oleh guru.
- Murid melekatkan hasil anyaman kelarai pada kad manila untuk dijadikan alas pinggan atau cawan.

### Apresiasi Seni

- Murid mempamerkan dan bercerita tentang hasil karya sendiri.
- Murid menceritakan tentang fungsi kraf anyaman dalam kehidupan harian.

## ILUSTRASI AKTIVITI



<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Mengenal Kraf Tradisional</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Alat Pertahanan Diri</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Objek Buatan Manusia</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Parang</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : gunting</b> <b>Bahan : kad atau kertas tebal, cat poster /oil pastel, gam, dan bahan hiasan yang sesuai</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh gambar-gambar alat pertahanan diri</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu bentuk, warna, danimbangan yang terdapat pada objek alam benda dalam penghasilan model parang.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam penghasilan model parang.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber dan kajian dalam penghasilan karya.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 4.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada alat pertahanan diri.
- 4.1.1 Unsur seni
    - 4.1.1.1 Bentuk – konkrit
    - 4.1.1.2 Warna – tertiar dan neutral
  - 4.1.2 Prinsip rekaan
    - 4.1.2.1 Imbangan - tidak simetri
- 4.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan alat pertahanan diri.
- 4.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis media
    - 4.2.1.1 Alat - gunting
    - 4.2.1.2 Bahan - kad atau kertas tebal, cat poster atau *oil pastel*, gam, dan bahan hiasan yang sesuai
  - 4.2.2 Memahami teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 4.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 4.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 4.3.2 Menggunakan bahasa seni visual dalam penghasilan karya
  - 4.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 4.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 4.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 4.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan



## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan gambar alat pertahanan diri.
- Guru menyatakan fungsi alat pertahanan diri.
- Guru menerangkan bahasa seni visual yang ada pada gambar alat pertahanan diri.

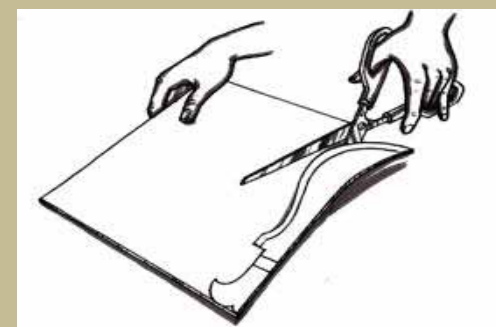
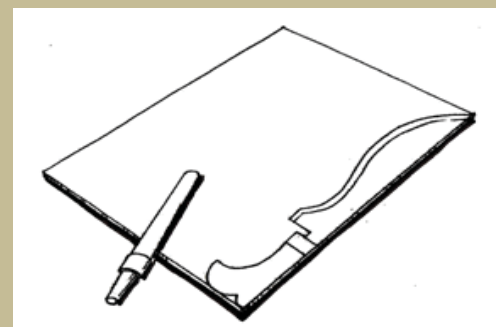
### Aplikasi Seni

- Guru menyatakan media yang akan digunakan dalam penghasilan model alat pertahanan diri.
- Guru menunjuk cara membuat model parang
  - melakar rupa parang pada kertas tebal
  - menggunting rupa parang mengikut lakaran
  - membuat kemasan pada model parang

### Ekspresi Kreatif

- Murid menghasilkan model parang berpandukan langkah yang ditunjukkan oleh guru.
- Murid menghias hulu model parang mengikut kreativiti.

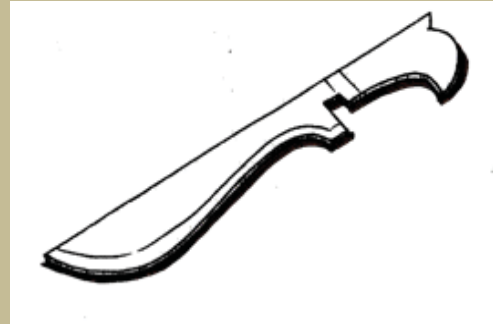
## ILUSTRASI AKTIVITI





### Apresiasi Seni Visual

- Murid mempamerkan hasil kerja dan bercerita mengenainya.
- Murid bercerita tentang karya sendiri dan rakan secara lisan.
- Murid menceritakan tentang langkah keselamatan penggunaan alat pertahanan diri.



# MENGENAL KRAF TRADISIONAL

<b>Tahun</b>	<b>:</b>	<b>3</b>
<b>Modul</b>	<b>:</b>	<b>Bidang Mengenal Kraf Tradisional</b>
<b>Aktiviti</b>	<b>:</b>	<b>Alat Perhiasan Diri</b>
<b>Tema</b>	<b>:</b>	<b>Objek Buatan Manusia</b>
<b>Tajuk</b>	<b>:</b>	<b>Rantai Leher</b>
<b>Masa</b>	<b>:</b>	<b>60 minit</b>
<b>Media</b>	<b>:</b>	<b>Alat : gunting</b> <b>Bahan : Benang, kertas warna, kertas majalah, kad manila, bahan hiasan yang sesuai dan gam</b>
<b>Bahan Bantu Mengajar</b>	<b>:</b>	<b>Contoh rantai atau contoh gambar-gambar rantai</b>
<b>EMK</b>	<b>:</b>	<b>Keusahawanan, Kreativiti dan Inovasi</b>

## STANDARD KANDUNGAN

1. Persepsi dan pemahaman bahasa seni visual iaitu jalinan, bentuk, ruang, harmoni, serta ritma dan pergerakan yang terdapat pada objek alam benda dalam penghasilan alat perhiasan diri.
2. Aplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni visual menerusi penentuan media dan teknik dalam aktiviti seni.
3. Penzahiran idea melalui pelbagai sumber, kajian, dan teknologi dalam penghasilan karya.
4. Apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual, sejarah seni dan budaya.

## STANDARD PEMBELAJARAN

- 4.1 Persepsi Estetik** Murid dapat mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada rantai leher.
- 4.1.1 Unsur seni
    - 4.1.1.1 Jalinan - tampak dan sentuh
    - 4.1.1.2 Bentuk - konkrit
    - 4.1.1.3 Ruang - nyata
  - 4.1.2 Prinsip rekaan
    - 4.1.2.1 Harmoni - warna
    - 4.1.2.3 Ritma dan pergerakan - susunan manik
- 4.2 Aplikasi Seni** Murid dapat mengetahui dan memahami bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan rantai leher
- 4.2.1 Mengetahui dan menyatakan jenis media
    - 4.2.1.1 Alat - gunting
    - 4.2.1.2 Bahan - benang, kertas warna, kertas majalah, bahan- bahan hiasan yang sesuai dan gam
  - 4.2.2 Mengetahui penggunaan bahan, teknik dan proses dalam penghasilan karya.
- 4.3 Ekspresi Kreatif** Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman bahasa seni visual, media, serta proses dan teknik dalam penghasilan karya.
- 4.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
  - 4.3.2 Menghasilkan alat perhiasan diri secara kreatif
  - 4.3.3 Mengaplikasikan proses dan teknik yang sesuai dalam penghasilan karya
- 4.4 Apresiasi Seni** Murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- 4.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
  - 4.4.2 Menghargai dan menceritakan karya sendiri dan rakan

## STANDARD PEMBELAJARAN

### Persepsi Estetik

- Guru menunjukkan contoh alat perhiasan diri.
- Guru menyatakan kegunaan alat perhiasan diri.
- Guru menerangkan bahasa seni visual yang ada pada alat perhiasan diri.

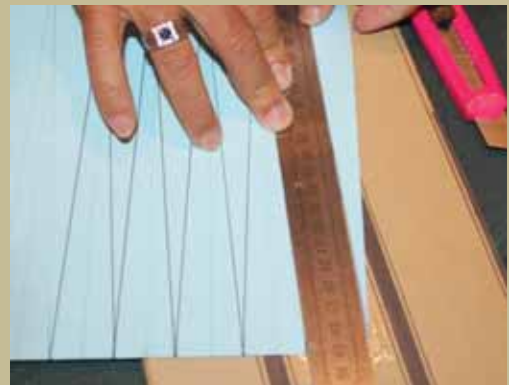
### Aplikasi Seni

- Guru menyatakan media yang akan digunakan dalam penghasilan rantai leher.
- Guru menunjuk cara menghasilkan rantai leher.
  - membuat manik rantai dengan gulungan kertas yang telah digunting tiga segi panjang
  - menunjuk cara membuat karangan rantai
  - membuat proses kemasan

### Ekspresi Kreatif

- Murid menghasilkan rantai leher berpandukan langkah yang ditunjukkan oleh guru.
- Murid membuat kemasan mengikut kreativiti.

## ILUSTRASI AKTIVITI



### Apresiasi Seni Visual

- Memperaga dan bercerita tentang hasil kerja sendiri.
- Menyatakan bahan-bahan lain yang boleh dijadikan manik rantai leher.





# PENGHARGAAN

Bahagian Pembangunan Kurikulum merakamkan ribuan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menyediakan Panduan Pengajaran Dunia Seni Visual Sekolah Rendah Tahun 3 ini. Antara pihak yang terlibat ialah:

- Guru-guru yang menjadi panel penyediaan Panduan Pengajaran Dunia Seni Visual
- Pensyarah Pendidikan Seni Visual, UiTM, UPSI dan IPGM
- Guru-guru Dunia Seni Visual Tahun 3 di sekolah Rintis KSSR Dunia Seni Tahun 2010,
- Pegawai Unit Pendidikan Seni Visual, Bahagian Pembangunan Kurikulum.









KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA  
BAHAGIAN PEMBANGUNAN KURIKULUM  
ARAS 4-8, BLOK E9  
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E  
PUSAT Pentadbiran Kerajaan Persekutuan  
62604 PUTRAJAYA

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917  
<http://www.moe.gov.my/bpk>