



HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

Objektif :





Pada akhir **Tahun Enam** murid dapat:

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




HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

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




HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>Aras 3</p> <p>i. Menggambar dengan menampakkan perspektif dan kadar banding serta mempelbagaikan alat, bahan (media) dan teknik untuk memberi kesan yang lebih kreatif dan kemas.</p> <p>ii. Menyatakan pendapat dan membuat perbandingan secara kritis dengan menggunakan bahasa seni visual.</p> <p>iii. Menghargai sumbangan pelukis tempatan.</p> <p>iv. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman untuk menghasilkan portfolio.</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 50%;">  <p style="text-align: center;">lukisan</p> </div> <div style="width: 50%;">  <p style="text-align: center;">catan menggunakan perisian komputer</p> </div> <div style="width: 50%;">  <p style="text-align: center;">catan</p> </div> <div style="width: 50%;">  <p style="text-align: center;">kolaj</p> </div> </div>




HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

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

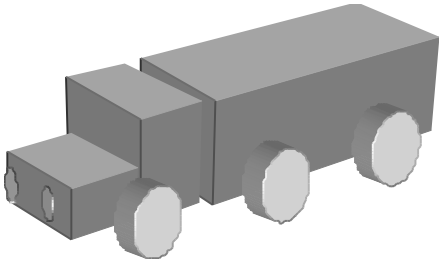

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

Bil.	Bidang	Hasil Pembelajaran	Cadangan Aktiviti Pembelajaran
		<p>iii. Mengumpul dan merekod maklumat serta pengalaman pembelajaran untuk menghasilkan portfolio.</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="text-align: center;">  <p>catan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>menghias objek</p> </div> </div> <div style="margin-top: 20px; text-align: center;">  <p>mencorak dengan komputer</p> </div> </div>

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

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




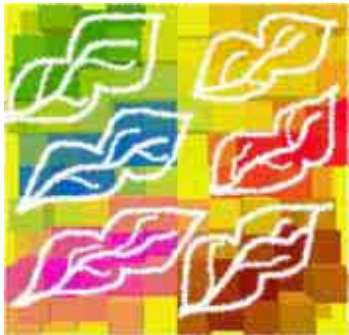

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 6**

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

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

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

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 6

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