


HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR TAHUN 5

Objektif:




Pada akhir **Tahun Lima** murid dapat:

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


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

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

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

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

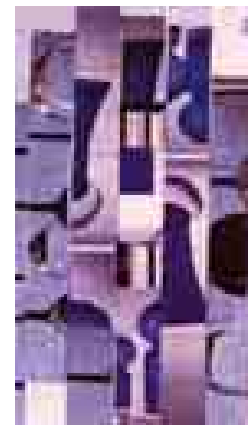
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

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

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



resis







kolaj




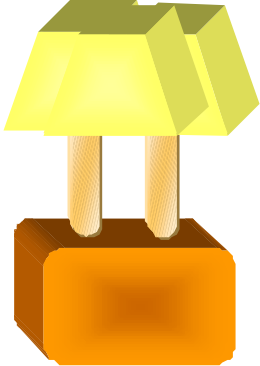


mencorak dengan menggunakan perisian komputer





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

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

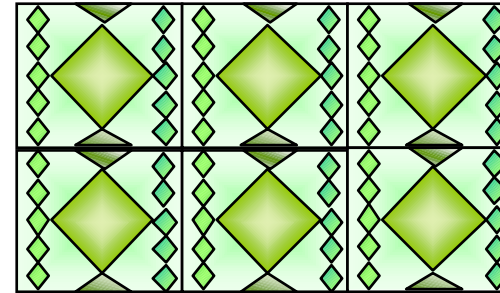
**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN PENDIDIKAN SENI VISUAL KBSR
TAHUN 5**

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

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

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

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



contoh lakaran motif kelarai tampuk pinang menggunakan perisian komputer



tembakar



batik