

### RANCANGAN TAHUNAN PENDIDIKAN SENI VISUAL TAHUN 6

| MINGGU    | BIDANG/TAJUK   | HASIL PEMBELAJARAN  | OBJEKTIF   | STRATEGI P&P:  |
|-----------|--|---|--|--|
| 21        | <p><b>Menggambar</b></p> <p>Tajuk: Makhluk Asing<br/>Menggambar dengan kaedah catan.</p>   | <p><u>Aras 1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memerhati tayangan mengenai cerita makhluk asing.</li> <li>2. Bercerita tentang makhluk asing.</li> </ol> <p><u>Aras 2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meniru dan melakar gambar untuk menghasilkan satu komposisi.</li> </ol> <p><u>Aras 3</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mewarna lakaran makhluk asing dengan teknik catan.</li> </ol>  | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Menggambarkan secara lisan tentang makhluk asing yang telah ditayangkan oleh guru.</li> <li>b. membuat lakaran secara spontan berdasarkan pemerhatian.</li> <li>c. Mewarna lakaran makhluk asing.</li> </ol> | <p>TKP:<br/>Psikomotor<br/>Verbal linguistic<br/>Membuat ramalan</p> <p>TKP :<br/>Psikomotor<br/>Kecerdasan Visual - ruang</p> |
| 22        | <p><b>Membuat Rekaan dan Corak</b></p> <p>Tajuk: Rama – rama<br/>Membuat corak dan rekaan dengan kaedah lipatan dan guntingan.</p> | <p><u>Aras 2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengolah motif berdasarkan objek alam bagi menghasilkan corak dan rekaan.</li> </ol> <p><u>Aras 3</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menguasai beberapa kemahiran, kawalan, tatacara dan disiplin kerja dalam menghasilkan corak dan rekaan.</li> </ol>   | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mengetahui konsep lipatan secara simetri.</li> <li>b. Menghasilkan corak dan rekaan secara simetri.</li> <li>c. Mengunting hasil lipatan yang telah dibuat.</li> </ol>                                       | <p>TKP :<br/>Logik matematik<br/>Kecerdasan Visual – Ruang.</p>  |
| 23 dan 24 | <p><b>Membentuk Dan Membuat Binaan</b></p> <p>Tajuk: Beg Kertas<br/>Membentuk dan membuat binaan dengan kaedah pembungkusan.</p>   | <p><u>Aras 1</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan asas seni reka dalam membentuk dan membuat binaan yang kompleks.</li> </ol> <p><u>Aras 2</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui bahasa seni visual yang berkaitan hasil kerja 3D</li> </ol> <p><u>Aras 3</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat beg kertas menggunakan pelbagai alat, bahan, teknik, struktur dan hiasan mengikut tatacara secara kreatif.</li> <li>2. Membuat pernyataan perasaan tentang hasil kerja dengan rakan secara</li> </ol> | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Menghasilkan beg kertas melalui teknik pembungkusan.</li> <li>b) Menghargai hasil kerja sendiri dan rakan.</li> </ol>  | <p>TKP :<br/>Logik matematik<br/>Kecerdasan Visual – Ruang.<br/>Interpersonal<br/>Interapersonal</p>                           |

|        |   | kreatif.  |  |   |
|--------|---|---|--|---|
| MINGGU | BIDANG/TAJUK  | HASIL PEMBELAJARAN  | OBJEKTIF   | STRATEGI P& P:  |
| 25     | <p><b>Mengenal kraf Tradisional</b></p> <p>Tajuk: Kuda Kepang<br/>Mengenal kraf tradisional dengan kaedah lakaran dan guntingan</p>           | <p><u>Aras 1</u></p> <p>1. Mengetahui istilah dalam kraf tradisional.</p> <p><u>Aras 2</u></p> <p>1. Mengaplikasi Asas Seni Reka dalam penghasilan kraf tradisional.</p> <p>2. Membuat lakaran bentuk kuda.</p> <p><u>Aras 3</u></p> <p>1. Mengunting lakaran yang telah dihasilkan.</p> <p>2. Menghasilkan kraf tradisional dengan menguasai kemahiran penggunaan alat dan teknik.</p> <p>3. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan secara kritis dan kreatif.</p> | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:</p> <p>a. Meningkatkan kemahiran dalam membina sesuatu alat permainan.</p> <p>b. Menari dengan kuda kepang.</p> <p>c. Menghasilkan kuda kepang sebagai alat permainan.</p> <p>d. Berbangga dengan hasil kerja sendiri dan rakan.</p> |   |
| 26     | <p><b>Membuat Corak Dan Rekaan</b></p> <p>Tajuk: Kuda Kepang<br/>Membuat corak dan rekaan dengan kaedah cetakan bermotifkan kulit haiwan.</p> | <p><u>Aras 2</u></p> <p>1. Mengolah motif berdasarkan objek alam dan objek buatan manusia bagi menghasilkan corak dan rekaan.</p> <p><u>Aras 3</u></p> <p>1. Menghasilkan corak dengan menggunakan warna yang sesuai.</p>   | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:</p> <p>a. Melatih diri untuk bekerja dengan lebih tekun, teratur dan cermat.</p> <p>b. Menghias kuda kepang dengan corak yang dihasilkan.</p> <p>d. Menimbulkan rasa seronok dalam menjalankan kegiatan</p>                          | TKP :<br>Naturalis<br>Psikomotor  |
| 27     | <p><b>Menggambar</b></p> <p>Tajuk: Keindahan Alam<br/>Menggambar menggunakan kaedah resis</p>   | <p><u>Aras 1</u></p> <p>1. Menggambar dan menggunakan pelbagai bahan dan teknik melalui penerokaan.</p> <p><u>Aras 2</u></p> <p>1. Memilih dan menggunakan alat , bahan dan teknik yang sesuai dengan penghasilan gambar.</p>   | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:</p> <p>a. Memahami konsep resis.</p> <p>b. Meningkatkan kemahiran mengolah warna.</p> <p>c. Menerapkan nilai mencintai alam sekitar.</p> <p>d. Menyatakan perasaan diri terhadap kegiatan yang dijalankan.</p>                       | TKP :<br>Interpersonal<br>Intrapersonal<br>Naturalis<br><br>KBKK<br>Mencetus idea |

| MINGGU | BIDANG/TAJUK   | HASIL PEMBELAJARAN   | OBJEKTIF  | STRATEGI P&P:  |
|--------|--|--|---|--|
|        |  | <u>Aras 3</u><br>1. Menghasilkan gambar dengan menggunakan pelbagai alat, bahan dan teknik secara kreatif melalui penerokaan.<br>2. Membuat pernyataan tentang hasil kerja sendiri dan rakan secara kritis dan kreatif.  |   |  |
| 28     | <b>Membentuk Dan Membuat Binaan</b><br><br>Tajuk: Hiasan Dinding<br>Membentuk dan Membuat Binaan menggunakan Kaedah Tampalan, Guntingan Bahan-bahan Terbuang | <u>Aras 1</u><br>1. Mengetahui dan meneroka kegunaan bahan kutipan dan objek alam.<br><br><u>Aras 2</u><br>1. Membentuk dan membuat binaan menggunakan bahan terbuang dengan teknik tampalan serta guntingan.<br><br><u>Aras 3</u><br>1. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan.  | Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br><br>a. Mempelbagaikan serta memanipulasikan bahan terbuang dalam menghasilkan hiasan dinding.<br>b. Meningkatkan koordinasi mata dan tangan.<br>c. Menghasilkan hiasan dinding secara kreatif.<br>d. Berbangga dengan hasil kerja sendiri | TKP :<br>Psikomotor<br>Interpersonal<br>Naturalis                                |
| 29     | <b>Mengenal kraf Tradisional</b><br><br>Tajuk: Labu sayong<br>Mengenal kraf tradisional menggunakan kaedah picitan.  | <u>Aras 1</u><br>1. Mengaplikasi asas seni reka dalam penghasilan tembikar.<br><br><u>Aras 2</u><br>1. Menghasilkan kraf tradisional menggunakan plastisin dengan mengikut proses sebenar.<br><br><u>Aras 3</u><br>1. Menghasilkan kraf tradisional dengan menguasai kemahiran penggunaan bahan dan teknik.<br>2. Membuat pernyataan secara lisan tentang hasil kerja sendiri dan rakan. | Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br><br>a. Meningkatkan kemahiran dan pengetahuan tentang tembikar.<br>b. Membentuk tembikar melalui proses lingkaran dan picitan.<br>c. Menghasilkan labu sayong secara kreatif.<br>d. Berbangga dengan hasil kerja sendiri                  | TKP :<br>Psikomotor<br>Interpersonal<br><br>KBKK:<br>Imaginasi<br>Dan Kreativiti |
| 30     | <b>Menggambar</b>  | <u>Aras 1</u><br>1. Memilih, meniru, memadan   | Pada akhir pembelajaran murid dapat:  |  |

|        |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|
|        | Tajuk: Kampung saya<br>Menggambar menggunakan kaedah kolaj  | dan menyusun gambar untuk menghasilkan satu komposisi.  | a. Meningkatkan kemahiran memotong dan menyusun.<br>b. Menyedari bahawa kolaj   | TKP :<br>Psikomotor<br>Interpersonal                                    |
| MINGGU | BIDANG/TAJUK  | HASIL PEMBELAJARAN  | OBJEKTIF  | STRATEGI P& P:  |
|        |   | <u>Aras 2</u><br>1. Mencari sumber rujukan sebagai pencetus idea untuk menggambar.<br><br><u>Aras 3</u><br>1. Menghargai sumbangan pelukis tempatan.  | dapat menimbulkan permukaan yang timbul.<br>c. menghasilkan kolaj kampung saya daripada pelbagai bahan kekacang.  | Konstruktivisme<br><br>KBKK<br>- mereka cipta                           |
| 31     | <b>Membuat Corak Dan Rekaan</b><br><br>Tajuk: Hiasan dinding<br>Membentuk dan membuat binaan dengan kaedah filioografi          | <u>Aras 1</u><br>1. Memadankan beberapa jenis rekaan corak dan kesesuaiannya dalam rekaan.<br><br><u>Aras 2</u><br>1. Mengolah motif berdasarkan objek alam dan objek buatan manusia bagi menghasilkan corak dan rekaan.<br><br><u>Aras 3</u><br>1. Menguasai beberapa kemahiran , kawalan, tatacara dan disiplin kerja dalam menghasilkan corak dan rekaan.                                      | Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br><br>a. Membuat corak dengan menyilangkan benang pada nombor yang sama pada arah yang bertentang.<br>b. Meningkatkan kemahiran mengira.<br>c. Menghasilkan filioografi secara kreatif. | TKP :<br>Logik matematik<br><br>KBKK<br>Imaginasi dan kreatif           |
| 32     | <b>Membentuk Dan membuat Binaan</b><br><br>Tajuk: Perabot<br>Membentuk dan membuat binaan dengan kaedah cantuman pengepit baju. | <u>Aras 1</u><br>1. Menggunakan Asas Seni Reka dalam membentuk dan membuat binaan yang kompleks.<br><br><u>Aras 2</u><br>1. Mempertingkatkan kemahiran menggunakan alat, bahan dan teknik dalam membentuk dan membuat binaan.<br><br><u>Aras 3</u><br>1. Menghasilkan model perabot yang kompleks dengan menggunakan penyepit baju, teknik, struktur dan hiasan mengikut tatacara secara kreatif. | Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br><br>a. Meningkatkan kemahiran mencantun dan membentuk dengan teknik-teknik yang sesuai.<br>b. meningkatkan daya kreativiti dalam penghasilan kerja.                                   | TKP :<br>Psikomotor<br><br>Konstruktivisme<br><br>KBKK<br>Mencetus idea |
| 33     | <b>Mengenal Kraf Tradisional</b>  | <u>Aras 1</u>   | Pada akhir pembelajaran murid   |   |

|                 |   |  |   |  |
|-----------------|---|--|---|--|
| Dan<br>34       | Tajuk: Keris<br>Mengenal Kraf Tradisional dengan kaedah melukis, menggunting dan mencantum.   | 1. Melihat dan memerhati gambar pelbagai jenis keris dan bahagiannya.  | dapat:<br>a. Mengetahui bahagian-bahagian yang terdapat pada keris.   | TKP :<br>Verbal linguistic   |
| <b>MINGGU</b>   | <b>BIDANG/TAJUK</b>   | <b>HASIL PEMBELAJARAN</b>  | <b>OBJEKTIF</b>   | <b>STRATEGI P&amp;P:</b>   |
|                 |   | <p><u>Aras 2</u><br/>1. Membuat model keris dengan menggunakan elephant kad. ( melukis, menggunting dan mencantum )</p> <p><u>Aras 3</u><br/>1. Mewarnakan keris dengan menggunakan warna pilihan sendiri ( krayon dan warna poster )</p>  | <p>b. Memahami cara menghasilkan keris menggunakan bahan gantian.<br/>c. Menghargai keris sebagai bahan warisan Melayu.</p>   | KBKK<br>Mengikut urutan.   |
| 35              | <b>Menggambar</b><br><br>Tajuk: Hidupan laut<br>Menggambar dengan kaedah mozek.   | <p><u>Aras 1</u><br/>1. Memilih dan melakar hidupan laut.</p> <p><u>Aras 2</u><br/>1. Membuat aktiviti mozek dengan bimbingan guru tentang teknik susunan.</p> <p><u>Aras 3</u><br/>1. Membuat mounting secara mozek pada gambar yang telah disediakan.</p>                            | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br/>a. Menghargai alam sekitar.<br/>b. menyusun dan memanipulasi bahan secara kreatif.</p>  | <p>TKP :<br/>Verbal linguistic</p> <p>KBKK<br/>Membuat gambaran mental</p>           |
| 36              | <b>Membuat Rekaan Dan Corak</b><br><br>Tajuk: Kertas Pembalut Hadiah<br>Membuat Rekaan dan Corak dengan kaedah lipatan dan gosokan warna air. | <p><u>Aras 1</u><br/>1. Mengetahui konsep gabungan lipatan dan gosokan menghasilkan tona warna yang menarik.</p> <p><u>Aras 2</u><br/>1. Menggunakan gabungan warna air yang sesuai untuk penghasilan tona warna</p> <p><u>Aras 3</u><br/>1. Menghasilkan corak bunga yang menarik</p> | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br/>a. Menghasilkan tona warna yang menarik hasil gabungan beberapa warna.<br/>b. Meningkatkan kemahiran menggunakan campuran warna untuk menghasilkan tona warna yang menarik.</p> | <p>TKP :<br/>Psikomotor</p> <p>Kontekstual</p> <p>KBKK<br/>Imaginasi dan kreatif</p> |
| 37<br>Dan<br>38 | <b>Membentuk Dan Membuat Binaan</b><br><br>Tajuk: Kereta mainan<br>Membentuk dan membuat binaan dengan kaedah susunan dan cantuman            | <p><u>Aras 1</u><br/>1. Memilih bahan yang sesuai seperti kotak.</p> <p><u>Aras 2</u><br/>1. Menyusun dan membina model kereta.</p>  | <p>Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br/>a. Mempertingkatkan kemahiran memilih dan menggunakan alat, bahan, teknik serta proses</p>  | <p>TKP :<br/>Verbal Linguistik</p> <p>KBKK</p>                                       |

|                 |   | <u>Aras 3</u><br>1. Menghias dan menampal kertas warna pada kereta.  | membuat model kereta.<br>b. Membuat model yang kompleks dengan menggunakan pelbagai alat.   | Membuat gambaran                              |
|-----------------|---|--|---|---|
| MINGGU          | BIDANG/TAJUK  | HASIL PEMBELAJARAN   | OBJEKTIF  | STRATEGI P&P:                                 |
| 39<br>Dan<br>40 | <b>Mengenal kraf Tradisional</b><br><br>Tajuk: Ragam Hias Wau Bulan (alat permainan wau bulan ) | <u>Aras 1</u><br>1. Melihat dan memerhati bentuk wau bulan.<br><br><u>Aras 2</u><br>1. Melipat, menangkap dan menggunting kertas warna.<br><br><u>Aras 3</u><br>1. Menyusun dan menampal hasil corak ke atas permukaan rupa wau bulan. | Pada akhir pembelajaran murid dapat:<br><br>a. Menyatakan bentuk wau bulan dan ragam hiasnya.<br>b. Memahami teknik lipatan dan guntingan dapat menghasilkan corak yang simetri.<br>c. Menghargai kraf tradisional. | TKP :<br>Kinestetik<br><br>KBKK<br>Mencirikan |