



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS (MASALAH PEMBELAJARAN)

Pendidikan Seni Kreatif

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

TAHUN 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS
(MASALAH PEMBELAJARAN)

Pendidikan Seni Kreatif

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 3

Bahagian Pembangunan Kurikulum

APRIL 2017

Terbitan 2017

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa jua bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

KANDUNGAN

Rukun Negara	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan	vii
Kata Pengantar	ix
Pendahuluan	1
Matlamat	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah	3
Fokus	4
Kemahiran Abad Ke-21	5
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi	6
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	7
Rancangan Pendidikan Individu	11
Elemen Merentas Kurikulum	12
Pentaksiran Sekolah	15
Organisasi Kandungan Umum	18
Komponen Pendidikan Seni Visual	21
Komponen Muzik	33
Panel Penggubal	47
Penghargaan	48



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;
Memelihara satu cara hidup demokratik;
Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara
akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;
Menjamin satu cara hidup yang liberal terhadap tradisi-tradisi
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan 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 mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997
[PU(A)531/97.]

KATA PENGANTAR

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

Usaha memasukkan Standard Pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah sistem pendidikan kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSR, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit

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

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

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

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) digubal selaras dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang berlandaskan prinsip-prinsip pendekatan bersepadu, perkembangan individu secara menyeluruh, peluang pendidikan dan kualiti pendidikan yang sama untuk semua murid dan pendidikan seumur hidup. KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Seni Kreatif bersifat holistik, selaras dengan yang dihasratkan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025.

Bagi memenuhi keperluan individu, pengajaran dan pembelajaran di Program Pendidikan Khas Integrasi Masalah Pembelajaran dibentuk secara fleksibel selaras dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013, 8.(1)(c) yang menyatakan bahawa seseorang guru boleh membuat pengubahsuaian kepada kaedah atau teknik pengajaran dan pembelajaran, masa yang diperuntukkan bagi setiap aktiviti, susunan aktiviti dan bahan bantu mengajar. Pengubahsuaian yang dibuat hendaklah mengikut Kurikulum Pendidikan Khas.

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) dibina supaya pembelajaran yang diperolehi di bilik darjah dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Kurikulum ini juga menyediakan pendidikan berkualiti untuk murid bermasalah pembelajaran supaya mereka menjadi insan yang seimbang, berdikari dan berupaya menjalani kehidupan dengan lebih bermakna.

MATLAMAT

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Seni Kreatif digubal untuk memenuhi keperluan dan perkembangan individu bagi melahirkan insan yang harmonis, kritis, kreatif dan produktif menerusi pemupukan asas seni visual dan seni muzik.

OBJEKTIF

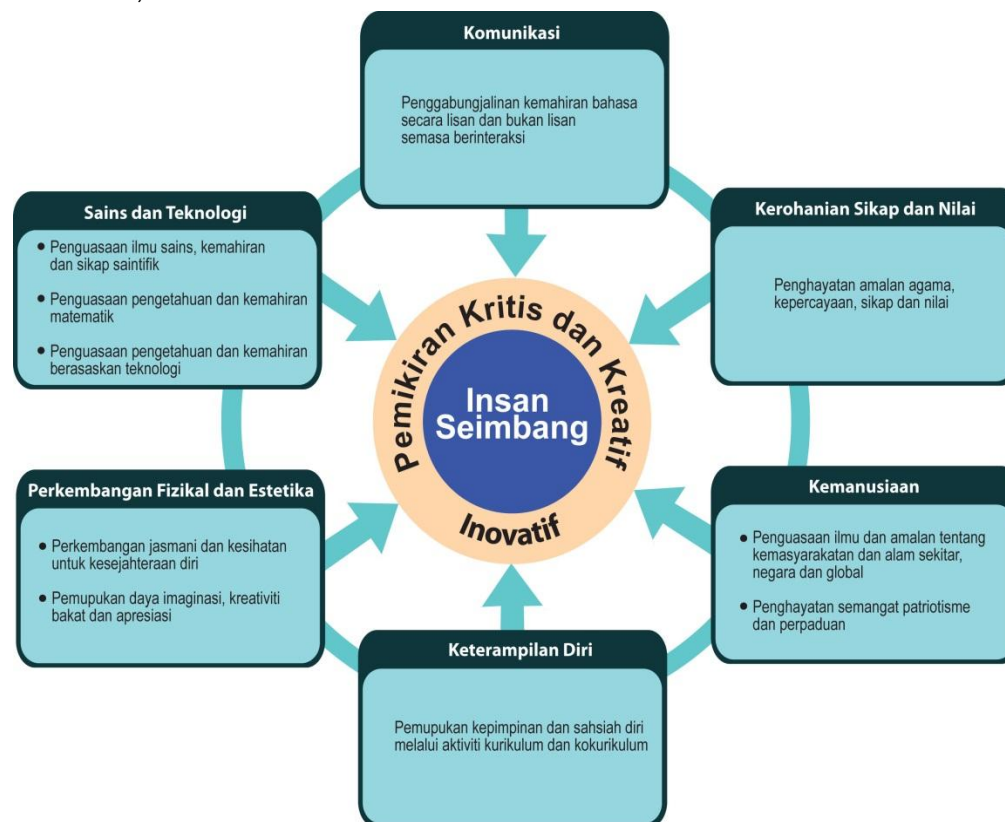
Kurikulum Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Seni Kreatif Tahun 3 bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Menghargai keindahan alam ciptaan Tuhan.
2. Melibatkan diri dalam kegiatan seni secara aktif, kritis, kreatif dan menyeronokkan.
3. Menajamkan daya persepsi dan imaginasi melalui pancaindera.
4. Mengenali asas seni reka dan olahan serta dapat menggunakannya.
5. Mengembangkan kemahiran asas dalam pelbagai kegiatan seni kreatif.
6. Membiasakan diri membuat rekaan seni dengan teratur, cermat dan selamat.
7. Memupuk nilai-nilai kerjasama, yakin diri, disiplin diri dan bertanggungjawab.
8. Menggunakan kemudahan teknologi dalam kegiatan penghasilan seni kreatif.
9. Melibatkan diri dalam kegiatan seni kreatif sebagai aktiviti menarik.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

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

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



Rajah 1: Kerangka KSSR

FOKUS

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Seni Kreatif Tahun Tiga memberi fokus kepada dua komponen iaitu Pendidikan Seni Visual dan Pendidikan Muzik, bagi menghasilkan Murid Berkeperluan Khas (MBK) yang berpengetahuan, berkemahiran, berdikari, bersosialisasi dan mengamalkan nilai murni.

Pendidikan Seni Visual memberi penekanan dalam bidang menggambar, corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan serta pengenalan kraf tradisional.

Kemahiran menggambar menekankan perkembangan persepsi dan kemahiran seseorang murid. Murid dibimbing terhadap aspek melukis dalam membuat gambar dengan menggunakan pelbagai media dan teknik. Ia menekankan aspek ruang, struktur,imbangan dan komposisi dalam sesuatu hasil karya.

Mencorak dan membuat rekaan adalah sebahagian daripada pengetahuan asas dalam Pendidikan Seni Visual. Murid memahami pelbagai cara untuk menghasilkan corak dan mengaplikasikannya menjadi suatu rekaan yang berlainan. Murid dibimbing untuk menghasilkan karya berbentuk tiga dimensi.

Membentuk dan membuat binaan pula memberi perhatian kepada perkembangan persepsi murid terhadap aspek seni dari segi bentuk, ruang, struktur,imbangan dan kestabilan. Bidang pengenalan kraf tradisional pula murid didedahkan mengenai beberapa jenis kraf tradisional dalam budaya tanah air. Aspek apresiasi hasil kerja diadakan sebagai satu proses pembelajaran yang merangkumi pengenalan dan proses pembuatan.

Bagi Pendidikan Muzik memberi pendedahan mengenai nyanyian dengan sebutan, pic dan tempo yang betul secara berkumpulan. Murid juga melakukan gerakan mengikut lirik dan irama lagu berdasarkan mud yang didengar dalam muzik dan gerakan bagi meperkembangkan potensi individu.

Dalam permainan alat muzik murid dapat menonjolkan kemahiran memainkan alat muzik mengikut detik, tempo dan irama lagu. Disamping dapat mencungkil bakat dan kebolehan dalam memainkan pelbagai alat muzik.

Melalui apresiasi muzik murid diperkenalkan dengan aspek budaya tradisional. Murid digalakkan bereksperimentasi dengan penghasilan idea muzik kreatif dan penerokaan bunyi menerusi pelbagai medium.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSR adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam kurikulum Pendidikan Seni Kreatif menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

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

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

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

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap pemikiran dalam KBAT

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
Mengaplikasi	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
Menganalisis	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan.
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran, dan nilai serta memberi justifikasi.
Mencipta	Menghasilkan idea atau produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul dan strategi berfikir.

Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

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

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

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang dirancang perlu memberi penekanan kepada pembelajaran berpusatkan murid dan PdP berasaskan aktiviti. Murid dilibatkan secara aktif dalam PdP yang menyepadukan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan penerapan sikap dan nilai murni. Perancangan, matlamat pendidikan dan strategi PdP ini perlu didokumenkan dalam Rancangan Pendidikan Individu (RPI).

Bagi meningkatkan minat dan keseronokan belajar, guru boleh mempelbagaikan pendekatan pengajaran seperti pembelajaran berasaskan inkuiri, konstruktivisme, pembelajaran kontekstual, pembelajaran masteri, analisis tugas, belajar melalui bermain, pengajaran bertema, pembelajaran pengalaman, pendekatan kolaborasi dan multi sensori.

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan pendekatan yang mementingkan pembelajaran melalui pengalaman. Inkuiri secara am bermaksud mencari maklumat, menyoal dan menyiasat tentang sesuatu fenomena yang berlaku. Pembelajaran secara inkuiri berlaku apabila konsep dan prinsip utama dikaji dan ditemui oleh murid sendiri.

Dalam strategi PdP inkuiri, murid menyoal dan mengemukakan pendapat berlandaskan hasil pemerolehan. Guru boleh bertindak sebagai fasilitator dengan mengemukakan soalan bagi memandu murid ke arah inkuiri. Perbincangan boleh dijalankan sebelum, semasa dan selepas menjalankan aktiviti.

Konstruktivisme

Konstruktivisme membolehkan murid belajar sesuatu dengan cara membina sendiri pemahaman yang bermakna kepada diri mereka. Antara unsur penting dalam konstruktivisme adalah:

- Guru mengambil kira pengetahuan sedia ada murid.
- Pembelajaran adalah hasil usaha murid sendiri.
- Pembelajaran berlaku apabila murid menghubungkan idea asal dengan idea baharu bagi menstruktur semula idea mereka.
- Murid berpeluang bekerjasama, berkongsi idea dan pengalaman serta membuat refleksi.

Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran Kontekstual adalah pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan harian murid. Dalam melaksanakan pendekatan pembelajaran kontekstual, perkaitan antara ilmu yang diajar dengan kehidupan harian dieksplisitkan. Murid tidak hanya

belajar secara teori semata-mata, bahkan dapat menghayati kerelevanan ilmu yang dipelajari dengan kehidupan harian.

Pembelajaran Masteri

Pendekatan Pembelajaran Masteri memastikan semua murid menguasai standard pembelajaran yang ditetapkan sebelum berpindah ke standard pembelajaran seterusnya. Pendekatan ini berpegang kepada prinsip bahawa setiap murid mampu belajar jika diberi peluang. Peluang perlu diberi kepada murid untuk belajar mengikut kadarnya. Aktiviti pemulihan dan pengayaan perlu dilaksanakan bagi murid yang belum menguasai asas masteri, sementara aktiviti pengayaan dilaksanakan oleh murid yang telah mencapai aras masteri.

Analisis Tugas

Pendekatan Analisis Tugas melibatkan proses pembahagian kemahiran kepada beberapa komponen atau langkah mudah untuk dikuasai dan dipelajari oleh seseorang murid. Strategi ini membantu guru menyusun atur kemahiran yang hendak diajar, memberi latihan yang konsisten dan menilai tahap pencapaian murid.

Pendekatan Analisis Tugas dilaksanakan melalui langkah seperti berikut:

1. Memastikan kemahiran yang sesuai diajar pada murid mengikut tahap keupayaan.
2. Menghuraikan secara ringkas kemahiran dipilih.
3. Kemahiran yang dipilih dipecahkan kepada langkah-langkah kecil.
4. Buat penyesuaian langkah pembelajaran mengikut keupayaan dan kebolehan murid.
5. Guru membuat pemerhatian dan penilaian terhadap kemahiran yang dikuasai murid.
6. Membuat penambahan dan perubahan di mana perlu sehingga murid dapat menguasai kemahiran yang hendak diajar.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek merupakan proses PdP yang berasaskan inkuiri. Strategi ini memerlukan murid untuk memberi tumpuan kepada persoalan atau masalah yang kompleks, menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyiasatan secara bekerjasama dalam suatu tempoh waktu. Projek yang dijalankan adalah untuk menyiasat topik atau isu yang dihadapi murid dalam persekitaran sebenar. Semasa menjalankan proses penyiasatan ini, murid dapat mempelajari kandungan, maklumat

dan fakta-fakta yang diperlukan untuk membuat kesimpulan tentang persoalan atau masalah yang ditimbulkan. Melalui PBP murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri.

Belajar Melalui Bermain

Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) ditekankan dalam proses PdP bagi murid khususnya MBK kerana pendekatan ini berupaya menarik minat dan menimbulkan keseronokan ketika belajar. BMB menggalakan MBK melakukan penerokaan, penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor, serta kemahiran mengendalikan emosi.

Ciri-ciri Belajar Melalui Bermain (BMB) adalah seperti berikut:

1. Aktiviti yang menyeronokkan.
2. Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
3. Permainan bebas dan terancang.
4. Keanjalan masa.
5. Percubaan idea sendiri.
6. Peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian.

Pendekatan Bertema

Pendekatan Bertema (PB) digunakan dalam proses PdP murid. Pemilihan topik atau tema mestilah bersesuaian dengan persekitaran murid melibatkan:

- Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajaran.
- Pemilihan tajuk tema berasaskan kesesuaian tahap murid, situasi tertentu atau peristiwa semasa.
- Saling berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baru yang diperoleh secara tersusun dan sistematik.
- Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran.
- Pemeringkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema pula perlu mengambil kira:

- Kesesuaian dengan kehidupan murid.
- Peluang untuk mengaplikasi kemahiran kepada murid-murid seperti kemahiran asas mendengar, membaca, menulis, mengira, penggunaan komputer dan lain-lain.
- Kemahiran yang diperoleh daripada tema yang diajar dapat membantu murid mendapat kemahiran penyelesaian masalah.
- Sumber yang mudah didapati.

- Mengikut musim atau peristiwa untuk memberi kesedaran dan pengukuhan serta meningkatkan pengetahuan murid.

Pembelajaran Pengalamian

Pendekatan Pembelajaran Pengalamian adalah berdasarkan kesediaan dan keupayaan individu murid khususnya MBK. Pendekatan ini meningkatkan keupayaan sendiri individu di mana murid diberi peluang menilai keupayaan diri sendiri.

Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Memastikan sumber untuk proses pembelajaran ada dan mudah diperoleh.
- Menyusun sumber untuk proses pembelajaran.
- Seimbangkan komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.
- Berkongsi perasaan dan pemikiran dengan murid tanpa menguasai dan mengongkong mereka.

Proses pembelajaran bagi Pendekatan Pengalamian ialah:

- Guru menentukan matlamat dan objektif untuk individu dan atau kumpulan.
- Guru merancang aktiviti pembelajaran yang sesuai dengan kesediaan murid.
- Guru perlu menjelaskan tentang tugas atau aktiviti yang akan dijalankan dengan murid dan berbincang mengenai apa yang diharapkan daripada murid.
- Murid perlu ditempatkan dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
- Pembelajaran berlaku melalui pengalaman pembelajaran dan guru memberi maklumat tentang apa yang dilakukan atau dipelajari.
- Guru memberikan bantuan, latihan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang baru dalam kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

- Memperoleh pengalaman sebenar.
- Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal.

- Bersosialisasi dan berkomunikasi.
- Melaksanakan aktiviti yang menggembirakan.
- Meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran.
- Melakukan aktiviti bebas dan aktiviti terancang.

Antara aktiviti di luar bilik darjah termasuk lawatan, perkhemahan/kursus motivasi, perkelahan, aktiviti berkuda, berenang dan aktiviti menjual beli.

RANCANGAN PENDIDIKAN INDIVIDU

Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013 telah menjelaskan bahawa Rancangan Pengajaran Individu (RPI) adalah rekod yang melaporkan butiran rancangan pendidikan berasaskan kepada potensi individu MBK. Guru perlu mengenal pasti keupayaan dan kelemahan murid melalui ujian diagnostik secara lisan, penulisan dan pemerhatian. Perbincangan bersama pihak ibu bapa, penjaga dan juga pakar khusus seperti psikologis, audiologis, terapis pertuturan, terapis cara kerja dan sebagainya juga perlu diadakan bagi membantu guru merancang aktiviti intervensi dan rehabilitasi yang mampu meningkatkan kesediaan murid untuk belajar dengan lebih baik.

Kerjasama dan kolaboratif antara ibu bapa dan kumpulan multidisiplinari yang dianggotai oleh pakar seperti audiologis, psikologis dan sebagainya amat penting dalam menentukan aktiviti intervensi dan rehabilitasi yang bersesuaian berdasarkan kepada masalah ketidakupayaan yang dimiliki murid. Aktiviti intervensi seperti latihan pertuturan, kawalan emosi dan tingkah laku boleh membantu murid meningkatkan tumpuan, minat dan memberi perhatian kepada pembelajaran di dalam bilik darjah. Pada masa yang sama RPI membantu guru mengenal pasti strategi PdP yang bersesuaian yang dapat meningkatkan potensi keupayaan murid samada dalam akademik mahu pun kemahiran vokasional.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

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

3. Nilai Murni

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

4. Sains Dan Teknologi

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

5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, memperbaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran Abad Ke-21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

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

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen Teknologi dan Maklumat (TMK) dalam PdP memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

9. Kelestarian Global

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

- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

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

PENTAKSIRAN SEKOLAH

Pentaksiran Sekolah (PS) adalah sebahagian daripada pendekatan pentaksiran yang merupakan satu proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan sama ada secara formal dan tidak formal supaya guru dapat menentukan tahap penguasaan sebenar murid. PS perlu dilaksanakan secara holistik berdasarkan prinsip inklusif, autentik dan setempat (*localised*). Maklumat yang diperoleh dari PS akan digunakan oleh pentadbir, guru, ibu bapa dan murid dalam merancang tindakan susulan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, penggal atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan DSKP. Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan pencapaian murid, guru harus menggunakan strategi pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- (i) Pelbagai bentuk.
- (ii) Adil kepada semua murid.
- (iii) Mengambil kira pelbagai aras kognitif
- (iv) Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- (v) Mengambil kira pengetahuan dan kemahiran yang telah dipelajari oleh murid dan mentaksir sejauh mana mereka fahami.

PS merupakan antara satu komponen utama dalam PdP kerana ia berperanan mengukuhkan pembelajaran murid, meningkatkan keberkesanan pengajaran guru dan mampu memberi maklumat yang sah tentang apa yang telah dilaksanakan atau dicapai dalam PdP. PS dilaksanakan oleh guru dan pihak sekolah sepenuhnya bermula dengan perancangan, pembinaan item dan instrumen pentaksiran, pentadbiran, pemeriksaan atau penskoran, perekodan hingga pelaporan. PS penting untuk menentukan keberkesanan guru dan pihak sekolah dalam usaha membentuk insan yang harmonis dan seimbang. PS merupakan aktiviti berterusan yang menuntut komitmen yang tinggi, dan hala tuju yang jelas di pihak guru dan sekolah untuk memperkembangkan potensi MBK ke tahap tertinggi mengikut keupayaan masing-masing.

PS mempunyai ciri-ciri berikut:

- Holistik iaitu mampu memberi maklumat menyeluruh tentang penguasaan, pengetahuan, kemahiran, dan pengamalan nilai murni;
- Berterusan iaitu aktiviti pentaksiran berjalan seiring dengan PdP;
- Fleksibel iaitu kaedah pentaksiran yang pelbagai mengikut kesesuaian dan kesediaan murid; dan
- Merujuk Standard Prestasi (SPi) yang dibina berdasarkan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP).

Pentaksiran bagi setiap kelompok SK boleh dijalankan dengan menggunakan SPi sebagai skala rujukan guru bagi menentukan tahap penguasaan MBK pada SK yang ditetapkan. SPi menunjukkan enam Tahap Penguasaan (TP) yang merujuk kepada aras penguasaan yang disusun secara hieraki, dan diguna bagi tujuan pelaporan. Guru boleh membuat pertimbangan profesional untuk menentukan tahap penguasaan murid berdasarkan pengalaman bersama murid dan perbincangan profesional. Jadual 3 menyenaraikan maksud dan tafsiran umum tentang setiap tahap penguasaan bagi mata pelajaran Pendidikan Seni Kreatif.

Jadual 3: Penyataan Tahap Penguasaan Umum KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran)
Pendidikan Seni Kreatif Tahun 3

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal, mengetahui dan menamakan bahasa seni kreatif, media serta proses dan teknik pada karya di samping mengamalkan nilai-nilai murni
2	Mengetahui, memahami dan menyenaraikan bahasa seni kreatif, media serta proses dan teknik pada karya di samping mengamalkan nilai-nilai murni
3	Mengaplikasi pengetahuan dan kefahaman bahasa seni kreatif, media serta proses dan teknik dalam penghasilan karya di samping mengamalkan nilai-nilai murni
4	Menzahirkan idea, pengetahuan dan kefahaman bahasa seni kreatif, media serta proses dan teknik dalam penghasilan karya yang betul dan mengikut disiplin disamping mengamalkan nilai-nilai murni
5	Menzahirkan idea, pengetahuan dan kefahaman bahasa seni kreatif, media serta proses dan teknik dalam penghasilan karya yang betul dan kreatif serta mengikut disiplin dan mengamalkan nilai-nilai murni
6	Menzahirkan idea berpandukan kemahiran seni kreatif, proses dan teknik dalam penghasilan karya yang kreatif dan unit mengikut disiplin yang betul dan boleh dicontohi serta boleh bercerita tentang hasil karya sendiri secara lisan dengan menghubungkan sejarah seni dan warisan seni negara disamping mengamalkan nilai-nilai murni

ORGANISASI KANDUNGAN

Pelaksanaan KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Seni Kreatif Tahun 3 adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang. Mata pelajaran ini dibangunkan berdasarkan seni visual dan seni muzik.

Komponen Pendidikan Seni Visual digubal bertemakan alam semulajadi dan alam benda. Bidang yang diajar adalah menggambar, corak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan serta mengenal kraf tradisional.

Manakala, Komponen Pendidikan Muzik pula merangkumi aktiviti nyanyian, muzik dan gerakan permaian alat muzik dan apresiasi muzik.

Kandungan KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Seni Kreatif Tahun 3 diolah di bawah 3 lajur iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. Susunan aspek-aspek ini adalah bertujuan memudahkan kandungan kurikulum ini diorganisasikan. Penerangan tentang setiap lajur adalah seperti Jadual 3.

Jadual 3: Organisasi DSKP

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

Komponen Seni Visual

1.0 MENGGAMBAR

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.1 Pengenalan unsur-unsur seni	Murid boleh: 1.1.1 Mengenal unsur-unsur seni i. garisan ii. jalinan iii. rupa iv. bentuk	1	Mengenal unsur-unsur seni.
		2	Menyatakan unsur-unsur seni.
		3	Membezakan unsur-unsur seni.
		4	Meenghubungkait unsur-unsur seni.
		5	Mencirikan unsur-unsur seni.
		6	Mempraktikkan unsur-unsur seni secara kreatif.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.2 Unsur seni garisan	Murid boleh: 1.2.1 Menghasilkan garisan i. garisan lurus ii. garisan beralun	1	Mengecam 2 jenis garisan.
		2	Menyatakan alatan dan media yang digunakan untuk menghasilkan garisan.
		3	Menghasilkan garisan dengan menyambung titik-titik.
		4	Menghasilkan garisan lurus atau garisan beralun dengan menggunakan pelbagai media.
		5	Menghasilkan garisan lurus dan garisan beralun dengan menggunakan pelbagai media.
		6	Menghasilkan gambar dengan gabungan garisan menggunakan pelbagai media secara kreatif.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.3 Unsur seni jalinan	Murid boleh: 1.3.1 Menghasilkan jalinan i. jalinan tampak ii. jalinan sentuh	1	Mengecam 2 jenis jalinan.
		2	Menyatakan alatan dan media yang digunakan untuk menghasilkan jalinan.
		3	Membezakan jalinan tampak dan jalinan sentuh.
		4	Menghasilkan jalinan tampak atau jalinan sentuh.
		5	Menghasilkan jalinan tampak dan jalinan sentuh dengan menggunakan pelbagai media.
		6	Menghasilkan gambar dengan gabungan jalinan menggunakan pelbagai media secara kreatif.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.4 Unsur seni rupa	Murid boleh: 1.4.1 Menghasilkan rupa i. rupa organik ii. rupa geometri	1	Mengecam 2 jenis rupa.
		2	Menyatakan rupa organik dan rupa geometri.
		3	Melakar rupa organik dan rupa geometri.
		4	Menghasilkan rupa organik atau rupa geometri.
		5	Menghasilkan corak dengan gabungan rupa organik dan rupa geometri.
		6	Menghasilkan corak dengan gabungan rupa menggunakan pelbagai teknik dan media secara kreatif.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.5 Unsur seni bentuk	Murid boleh: 1.5.1 Menghasilkan bentuk ilusi i. 2D (dua dimensi) ii. 3D (tiga dimensi)	1	Mengecam bentuk 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).
		2	Menyambung titik-titik bentuk 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).
		3	Menekap bentuk 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).
		4	Menghasilkan satu bentuk 2D (dua dimensi) atau 3D (tiga dimensi).
		5	Menghasilkan gabungan bentuk 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi).
		6	Menghasilkan gambar mudah menggunakan gabungan bentuk 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi) secara kreatif.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1.6 Projek seni	Murid boleh: 1.6.1 Menghasilkan karya menggunakan unsur-unsur seni yang telah dipelajari	1	Mengenal bahan dan alatan yang digunakan.
		2	Menyatakan kegunaan bahan dan alatan yang digunakan.
		3	Menghasilkan gambar dengan menggunakan unsur seni.
		4	Menghasilkan gambar dengan gabungan unsur seni.
		5	Menghasilkan gambar bertema dengan gabungan unsur seni.
		6	Menghasilkan gambar bertema dengan gabungan unsur seni dan media secara kreatif.

2.0 CORAK DAN REKAAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.1 Corak tidak terancang	Murid boleh:	1	Mengecam dan menamakan teknik untuk menghasilkan corak tidak terancang.
	2.1.1 Menamakan teknik untuk menghasilkan corak tidak terancang		2
	<ul style="list-style-type: none"> i. resis i. pualaman ii. ikat dan celup 	3	Mengaplikasikan teknik corak tidak terancang.
	2.1.2 Mengaplikasikan teknik corak tidak terancang.	4	Menghasilkan corak tidak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik yang dipelajari.
	2.1.3 Menghasilkan corak tidak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik yang dipelajari.	5	Menghasilkan corak tidak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik dan bahan secara kreatif.
		6	Menghasilkan corak tidak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik dan bahan secara kreatif dan berhemah.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.2 Corak terancang	Murid boleh: 2.2.1 Menamakan teknik untuk menghasilkan corak terancang i. stensilan ii. gurusan 2.2.2 Mengaplikasikan teknik corak terancang 2.2.3 Menghasilkan corak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik yang dipelajari	1	Mengecam dan menamakan teknik untuk menghasilkan corak terancang.
		2	Menyatakan alatan dan bahan yang digunakan untuk menghasilkan corak terancang.
		3	Mengaplikasikan teknik corak terancang.
		4	Menghasilkan corak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik yang dipelajari.
		5	Menghasilkan corak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik dan bahan secara kreatif.
		6	Menghasilkan corak terancang dengan menggunakan pelbagai teknik dan bahan secara kreatif dan berhemah.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
2.3 Projek corak dan rekaan	Murid boleh: 2.3.1 Mengenalpasti produk rekaan menggunakan hasil corak yang telah dipelajari 2.3.2 Menghasilkan produk rekaan yang kreatif	1	Mengecam bahan dan alatan yang digunakan.
		2	Mengenal dan menamakan teknik yang digunakan.
		3	Merancang projek yang dipilih.
		4	Menghasilkan projek menggunakan teknik yang dipelajari.
		5	Membuat kemasan akhir projek secara kreatif.
		6	Menghasilkan projek lain menggunakan pelbagai teknik yang dipelajari secara kreatif.

3.0 MEMBENTUK DAN MEMBUAT BINAAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.1 Binaan mudah • Model	Murid boleh:	1	Mengecam doh.
	3.1.1 Menyatakan cara membentuk model menggunakan doh	2	Membentuk doh secara bebas.
	i. meramas ii. menguli iii. menggentel iv. memicit	3	Mengenal cara : i. meramas ii. menguli iii. menggentel iv. memicit
	3.1.2 Mengaplikasikan cara membentuk doh yang dipelajari	4	Membentuk doh dengan cara yang dipelajari.
	3.1.3 Menghasilkan bentuk binaan mudah	5	Menghasilkan bentuk binaan mudah bertema i. Kuih - muih ii. Buah - buahan iii. Haiwan
	i. Kuih - muih ii. Buah - buahan iii. Haiwan	6	Membuat kemasan pada bentuk binaan mudah dengan menggunakan pelbagai alatan secara kreatif dan berhemah.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
3.2 Binaan mudah <ul style="list-style-type: none"> • Mobail 	Murid boleh:	1	Mengenal mobail.
	3.2.1 Mengenal pasti mobail	2	Mengenal dan mengetahui kemahiran: i. merenyuk ii. mencantum iii. menampal iv. menggunting v. menebuk
	3.2.2 Menghasilkan mobail menggunakan bahan kitar semula dengan kemahiran i. merenyuk ii. mencantum iii. menampal iv. menggunting v. menebuk		Mengaplikasikan kemahiran: i. merenyuk ii. mencantum iii. menampal iv. menggunting v. menebuk
		4	Merancang mobail dengan menggunakan bahan kitar semula.
		5	Menghasilkan mobail menggunakan bahan kitar semula dengan kemahiran yang dipelajari.
		6	Membuat kemasan akhir secara kreatif dan secara berhemah.

4.0 MENGENAL KRAF TRADISIONAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI	
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
4.1 Gasing	Murid boleh:		
	4.1.1 Mengenal dan menamakan gasing	1	Mengenal dan menamakan gasing.
	4.1.2 Mewarna gambar gasing	2	Mewarna gambar gasing.
	4.1.3 Menghasilkan gasing menggunakan bahan kitar semula	3	Merancang projek menggunakan bahan kitar semula.
		4	Menghasilkan gasing menggunakan bahan kitar semula.
		5	Menghias gasing secara kreatif.
	6	Membuat kemasan akhir pada gasing secara kreatif dan berhemah.	

Komponen Muzik

1.0 NYANYIAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Menyanyi secara berkumpulan	Murid boleh: 1.1.1 Menyanyi dengan sebutan yang jelas 1.1.2 Menyanyi dengan pic yang betul i. Tinggi ii. Rendah iii. Sederhana 1.1.3 Menyanyi dengan tempo yang betul i. Cepat ii. Lambat	Cadangan aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Latihan <i>humming</i> sebelum menyanyi • Latihan pernafasan Contoh: i. Meniup belon / meniup lilin ii. Menghidu bunga • Latihan mengajuk pic yang didengar • Latihan menyanyi dengan sebutan huruf vokal

1.0 NYANYIAN

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengeluarkan suara rendah dan tinggi secara bebas.
2	Menyanyikan lagu dengan sebutan yang jelas dalam posisi berdiri dan duduk yang betul.
3	Menyanyikan lagu dengan sebutan yang jelas dan pic yang betul mengikut tempo lagu dengan bimbingan guru.
4	Menyanyikan lagu dengan sebutan yang jelas dan pic yang betul mengikut tempo lagu dengan iringan muzik.
5	Mengamalkan teknik nyanyian dengan sebutan yang jelas, pic dan tempo yang betul.
6	Mengamalkan teknik nyanyian dengan sebutan yang jelas, pic dan tempo yang betul serta boleh membimbing rakan.

2.0 MUZIK DAN GERAKAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Bergerak mengikut lagu	Murid boleh: 2.1.1 Melakukan gerakan mengikut lirik lagu 2.1.2 Melakukan gerakan mengikut irama lagu	Cadangan aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Membuat gerakan badan secara bebas • Menggunakan bahan bantu belajar sewaktu melakukan gerakan Contoh : <ol style="list-style-type: none"> i. Topeng muka ii. Kostum iii. Puppet • Latihan bergerak mengikut mud yang didengar Contoh : <ol style="list-style-type: none"> i. Bergerak dengan riang ii. Bergerak dengan sedih iii. Bergerak dengan bersemangat

2.0 MUZIK DAN GERAKAN

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menunjukkan reaksi terhadap lagu yang diperdengarkan.
2	Menggerakkan anggota badan sebagai respon terhadap lagu yang diperdengarkan dengan bimbingan guru.
3	Melakukan gerakan mengikut irama dan lirik lagu yang diperdengarkan secara terkawal.
4	Melakukan pelbagai gerakan mengikut irama dan lirik lagu yang diperdengarkan menggunakan pelbagai bahan bantu belajar.
5	Membuat persembahan dengan melakukan pelbagai gerakan yang kreatif dan tersusun mengikut irama dan lirik lagu.
6	Membuat persembahan dengan melakukan pelbagai gerakan yang kreatif dan tersusun mengikut irama dan lirik lagu serta boleh membimbing rakan.

3.0 PERMAINAN ALAT MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 Memainkan alat muzik secara berkumpulan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Memainkan alat muzik mengikut detik lagu</p> <p>3.1.2 Memainkan alat muzik mengikut tempo lagu</p> <p>3.1.3 Memainkan alat muzik mengikut corak irama lagu</p>	<p>Cadangan aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latihan tepukan secara bebas • Latihan menepuk detik lagu Contoh : <ul style="list-style-type: none"> i. Tepukan detik pertama ii. Tepukan detik ketiga • Latihan menepuk mengikut tempo cepat dan tempo lambat • Mempelbagaikan alat muzik Contoh : <ul style="list-style-type: none"> i. Perkakasan persekitaran <ul style="list-style-type: none"> - Peralatan bilik darjah (pensel, meja) - Alatan dapur (sudu, garfu, periuk) - Tumbuh-tumbuhan (ranting, daun, buluh) ii. Alat perkusi <ul style="list-style-type: none"> - Kompang - Kayu tik-tok

3.0 PERMAINAN ALAT MUZIK

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Memainkan pelbagai alat muzik secara bebas.
2	Memainkan alat muzik mengikut detik dengan bimbingan guru.
3	Memainkan alat muzik mengikut detik dan tempo dengan bimbingan guru.
4	Memainkan pelbagai corak irama menggunakan alat muzik.
5	Memainkan pelbagai alat muzik dalam kumpulan kecil mengikut corak irama lagu.
6	Membuat persembahan menggunakan pelbagai alat muzik mengikut kreativiti serta boleh membimbing rakan.

4.0 APRESIASI MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 Penghayatan muzik daripada pelbagai genre muzik tradisional</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Menceritakan genre muzik tradisional yang terdapat di Malaysia</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Mengenal pasti genre muzik tradisional ii. Menamakan genre muzik tradisional iii. Menceritakan genre muzik tradisional 	<p>Cadangan aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendengar dan menonton video pelbagai genre muzik tradisional:- <ol style="list-style-type: none"> i. Gamelan ii. Caklempong iii. Wayang kulit iv. Dikir barat v. Kulintangan vi. <i>Ensemble group</i> • Latihan menamakan alat muzik berdasarkan bunyi yang didengar. • Membuat dan membentangkan projek tentang genre muzik tradisional di Malaysia. Contoh : <ol style="list-style-type: none"> i. Buku skrap ii. Poster iii. Album gambar • Membuat persembahan mengikut genre muzik tradisional yang dipilih.

4.0 APRESIASI MUZIK

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Memberi respon terhadap muzik yang didengar.
2	Mengenal pasti genre muzik tradisional dengan bimbingan guru.
3	Mengenal pasti dan menyatakan genre muzik tradisional.
4	Menamakan genre muzik tradisional.
5	Menceritakan genre muzik tradisional yang terdapat di Malaysia.
6	Menceritakan genre muzik tradisional yang terdapat di Malaysia serta boleh membimbing rakan.

5.0 PENGHASILAN MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>5.0 Penghasilan idea muzik kreatif</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Menghasilkan pelbagai bunyi menggunakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> i. Suara ii. Perkusi badan iii. Alat perkusi iv. Bahan persekitaran <p>5.1.2 Membuat persembahan dalam kumpulan kecil</p>	<p>Cadangan aktiviti :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat alat perkusi menggunakan bahan persekitaran Contoh : <ol style="list-style-type: none"> i. Tempurung kelapa ii. Botol plastik / tin • Membuat aktiviti penerokaan suara Contoh : <ol style="list-style-type: none"> i. Meniru bunyi haiwan ii. Meniru bunyi kenderaan iii. Meniru bunyi perlakuan manusia iv. Meniru bunyi alam sekitar v. Meniru bunyi alat muzik • Membuat aktiviti penerokaan bunyi perkusi badan Contoh : <ol style="list-style-type: none"> i. Petik jari ii. Tepuk paha iii. Hentak kaki

		<ul style="list-style-type: none">• Membuat aktiviti penerokaan bunyi alat perkusi Contoh :<ul style="list-style-type: none">i. Kayu tik-tokii. Kerincingiii. Kastanet• Membuat aktiviti penerokaan bunyi perkusi bahan persekitaran Contoh:<ul style="list-style-type: none">i. Peralatan bilik darjahii. Alatan dapuriii. Tumbuh-tumbuhan• Membuat persembahan berkumpulan menggunakan pelbagai alat muzik dan bahan bantu belajar.
--	--	---

5.0 PENGHASILAN MUZIK

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menghasilkan pelbagai bunyi menggunakan suara, perkusi badan, alat perkusi dan bahan persekitaran secara bebas.
2	Menghasilkan bunyi menggunakan suara, perkusi badan, alat perkusi dan bahan persekitaran dengan bimbingan guru.
3	Menghasilkan alat muzik daripada bahan persekitaran dengan bimbingan guru.
4	Memainkan alat muzik yang dihasilkan daripada bahan persekitaran dengan iringan muzik.
5	Membuat persembahan menggunakan pelbagai alat muzik daripada suara, perkusi badan, alat perkusi dan bahan persekitaran.
6	Membuat persembahan berkumpulan menggunakan pelbagai alat muzik dan bahan bantu belajar mengikut kreativiti serta boleh membimbing rakan.

PANEL PENGGUBAL

- | | | |
|----|------------------------------------|---|
| 1. | Paizah binti Zakaria | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. | Haris bin Yusof | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. | Mohd Khairul bin Othman | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 4. | Abu Halifah bin Ibrahim | SK Saint Aidan, Bahau, Negeri Sembilan |
| 5. | Nur Izzatey binti Ibrahim | SK Kerayong Jaya, Bandar Bera, Pahang |
| 6. | Rosfaradila binti Mustafa | SK (F) Tementi, Triang, Pahang |
| 7. | Nurhaslina binti Hasnan | SK Taman Medan, Petaling Jaya, Selangor |
| 8. | Arliza binti Nor Anuar | SK Bandar Temerloh, Temerloh, Pahang |
| 9. | Sharifah Fakhira binti Syed Mahbar | SK Durian Tawar, Banadar Bera, Pahang |

PENGHARGAAN

Penasihat

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------------|
| Dr. Sariah binti Abd. Jalil | - Pengarah |
| Rusnani binti Mohd Sirin | - Timbalan Pengarah (Kemanusiaan) |
| Datin Dr. Ng Soo Boon | - Timbalan Pengarah (STEM) |

Penasihat Editorial

- | | |
|----------------------------------|----------------|
| Mohamed Zaki bin Abd. Ghani | - Ketua Sektor |
| Haji Naza Idris bin Saadon | - Ketua Sektor |
| Dr. Rusilawati binti Othman | - Ketua Sektor |
| Mahyudin bin Ahmad | - Ketua Sektor |
| Mohd Faudzan bin Hamzah | - Ketua Sektor |
| Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | - Ketua Sektor |
| Paizah binti Zakaria | - Ketua Sektor |
| Hajah Norashikin binti Hashim | - Ketua Sektor |



Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
62604 Putrajaya
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my>