



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH  
PENDIDIKAN KHAS (KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN)**

# **Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran  
Tahun 5**





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH  
PENDIDIKAN KHAS (KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN)**

# **Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

## **Tahun 5**

**Bahagian Pembangunan Kurikulum**

**APRIL 2019**

Terbitan 2019

© 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.....   | 4   |
| Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....   | 6   |
| Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....   | 7   |
| Rancangan Pendidikan Individu.....  | 10  |
| Elemen Merentas Kurikulum.....  | 11  |
| Pentaksiran Bilik Darjah.....   | 15  |
| Tahap Penguasaan Umum.....  | 16  |
| Tahap Penguasaan Keseluruhan.....   | 17  |
| Penyataan Tahap Penguasaan Umum Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan..... | 17  |
| Organisasi Kandungan .....  | 19  |
| Bidang 1: Orientasi dan Mobiliti.....   | 21  |
| Bidang 2: Kod Braille, Grafik Taktil dan Peralatan Khas.....                            | 24  |
| Bidang 3: Asas Teknologi Maklumat dan Komunikasi.....                                   | 27  |

|                      |    |
|----------------------|----|
| Panel Penggubal..... | 32 |
| Penghargaan.....     | 33 |



## **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 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 KESUSILAAN**

## **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”

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 lanskap 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. MOHAMED BIN ABU BAKAR**  
Pengarah  
Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia



## PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Pendidikan Khas 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 (Ketidakupayaan Penglihatan) Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan bersifat holistik, selaras dengan yang dihasratkan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025.

Bagi memenuhi keperluan individu, pengajaran dan pembelajaran (PdP) di Program Pendidikan Khas Integrasi Ketidakupayaan Penglihatan 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 (Ketidakupayaan Penglihatan) dibina supaya pembelajaran yang diperolehi di bilik darjah dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Kurikulum ini juga menyediakan pendidikan berkualiti untuk murid ketidakupayaan penglihatan supaya mereka menjadi insan yang seimbang, berdikari dan berupaya menjalani kehidupan dengan lebih bermakna. Fleksibiliti dalam melaksanakan KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) memberi ruang kepada aktiviti untuk meningkatkan kemahiran berfikir, penggunaan teknologi dan penerapan nilai dalam memastikan pembangunan MBK secara holistik.

Mata pelajaran KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) adalah sama dengan mata pelajaran KSSR aliran perdana. Namun begitu, bagi mata pelajaran Pendidikan Kesenian (Suaian) dan Pendidikan Jasmani (Suaian) dan Pendidikan Kesihatan, kurikulum mata pelajaran tersebut disesuaikan mengikut keupayaan murid berkeperluan khas (MBK) ketidakupayaan penglihatan.

## **MATLAMAT**

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) bagi mata pelajaran Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan digubal dengan matlamat untuk melahirkan MBK yang berpengetahuan dan berkemahiran untuk bergerak dan mengorientasikan diri dengan persekitaran; berkebolehan menggunakan kod Braille, dan peralatan khas serta Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam menjalani kehidupan seharian.

## **OBJEKTIF**

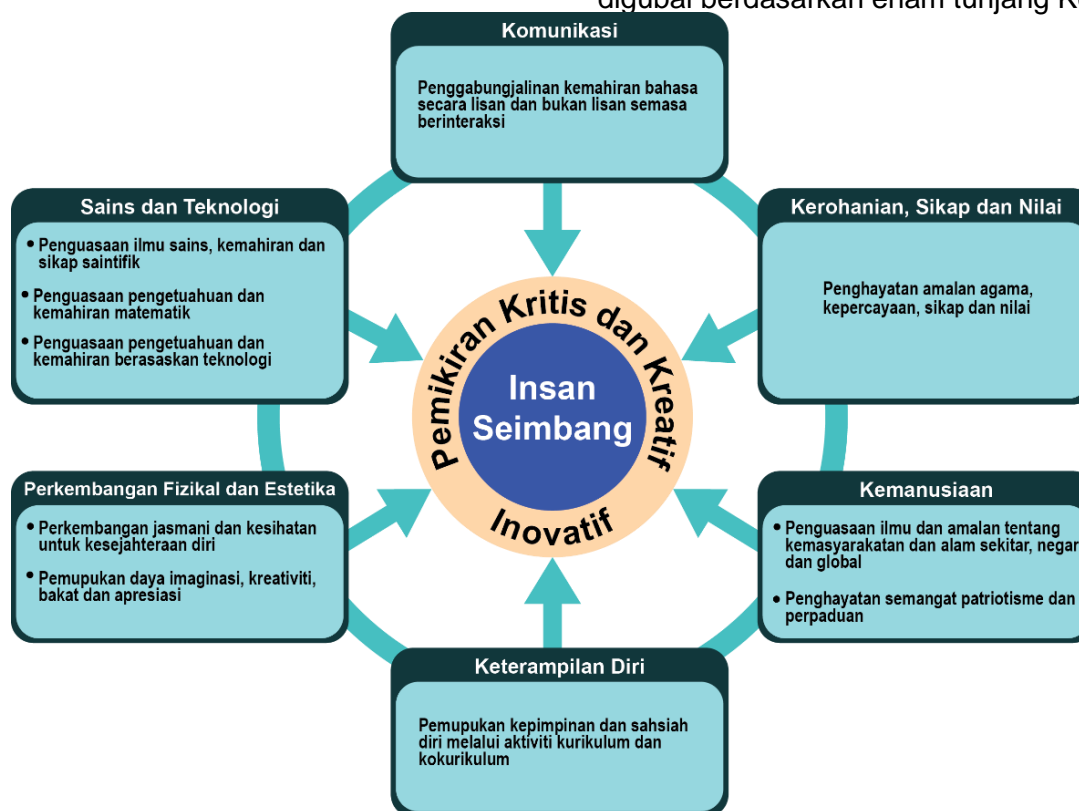
KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) bagi mata pelajaran Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan bertujuan untuk membolehkan MBK mencapai objektif berikut:

1. Menguasai dan mengaplikasikan pengetahuan dan nilai dengan persekitaran untuk bergerak dari satu tempat ke satu tempat yang lain dengan yakin, selesa dan selamat tanpa atau dengan menggunakan alat mobiliti.
2. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran kod Braille serta penggunaan peralatan khas; dan
3. Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran bidang TMK yang bersesuaian dengan kemampuan MBK.

## KERANGKA 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 Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSR.



Rajah 1: Kerangka KSSR

## FOKUS

KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) bagi mata pelajaran Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan berfokus kepada tiga bidang kemahiran asas iaitu Orientasi dan Mobiliti; Kod Braille, Grafik Taktil dan Peralatan Khas serta Asas Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Kemahiran-kemahiran yang diperolehi dapat melahirkan MBK yang berpengetahuan dan berkemahiran untuk bergerak dan mengorientasikan diri dengan persekitaran serta berketerampilan dalam menjalani kehidupan seharian.

## KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSM 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 Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan

menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

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



| PROFIL MURID               | PENERANGAN  |
|----------------------------|---|
| <b>Kerja Sepasukan</b>     | 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. |
| <b>Bersifat Ingin Tahu</b> | Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.                             |
| <b>Berprinsip</b>          | Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.  |
| <b>Bermaklumat</b>         | 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   |

| PROFIL MURID               | PENERANGAN  |
|----------------------------|---|
|                            | dan global. Mereka memahami isu-isu etika/ undang-undang berkaitan maklumat yang diperoleh.   |
| <b>Penyayang/ Prihatin</b> | 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. |
| <b>Patriotik</b>           | Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.  |

## 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   |
|---------------------|--|
| <b>Mengaplikasi</b> | Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.                      |
| <b>Menganalisis</b> | Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubung kait antara bahagian berkenaan. |
| <b>Menilai</b>      | Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran dan nilai serta memberi justifikasi.         |
| <b>Mencipta</b>     | Menghasilkan idea, 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 serta 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 PdP berpusatkan murid. Murid dilibatkan secara aktif dalam PdP yang menyepadukan pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan penerapan sikap dan nilai murni. Dalam melaksanakan PdP, guru perlu menyusun atur kemahiran yang hendak diajar, memberi latihan yang konsisten dan menilai tahap pencapaian murid melalui proses analisis tugas dengan mengambil langkah-langkah berikut:

- Mengenal pasti tahap keupayaan murid.
- Merancang aktiviti PdP yang sesuai mengikut tahap keupayaan murid.
- Menghuraikan secara ringkas aktiviti yang dipilih.
- Menyediakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB) yang sesuai dengan tahap keupayaan murid.
- Mencerakinkan aktiviti kepada langkah-langkah yang lebih kecil.
- Membuat pemerhatian dan penilaian terhadap pencapaian murid.
- Membuat penambahbaikan yang sesuai

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 Berasaskan Projek**

Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) 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:

- Aktiviti yang menyeronokkan.
- Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
- Permainan bebas dan terancang.
- Keanjalan masa.
- Percubaan idea sendiri.
- 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. Pendekatan PB 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
- Pemingkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema perlu mengambil kira:

- 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 merupakan satu kaedah di mana MBK diberi peluang melalui situasi sebenar semasa aktiviti PdP dijalankan. Pendekatan ini membantu murid meningkatkan keupayaan sendiri mereka. Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Menyediakan sumber untuk proses pembelajaran.
- Melakukan simulasi untuk proses pembelajaran.
- Memberi fokus yang sama bagi komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.

- Menyediakan satu persekitaran bagi membolehkan guru dan murid berkongsi perasaan dan pemikiran secara bebas.
- Menempatkan murid dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
- Memberi bantuan, bimbingan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang baharu 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 Pendidikan 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 pemerhatian, lisan dan penulisan. Matlamat RPI adalah untuk meminimalkan halangan belajar dan memaksimumkan potensi diri bagi meningkatkan kesediaan MBK untuk belajar.

Kerjasama dan kolaboratif antara ibu bapa, kumpulan pakar, agensi kerajaan, pusat latihan kemahiran dan agensi bukan kerajaan (NGO) amat penting dalam menentukan aktiviti intervensi, rehabilitasi dan program transisi yang sesuai dengan ketidakupayaan murid. Aktiviti intervensi dan rehabilitasi seperti latihan pertuturan, kawalan emosi dan tingkah laku boleh membantu murid meningkatkan tumpuan, minat dan perhatian kepada PdP di dalam bilik darjah. Program transisi pula dapat membantu MBK mengadaptasi dan menyesuaikan diri dengan keluarga, persekitaran, komuniti, tempat latihan dan tempat kerja untuk advokasi diri dan sokongan psikologi. Justeru, gabungan aktiviti intervensi, rehabilitasi dan program transisi akan dapat membantu guru membina RPI dengan lebih berkesan.

## ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses PdP selain yang ditetapkan dalam SK dan SP. Elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. 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, membaiki 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 Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdPc memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdPc 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 bertanggung-jawab.

- 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.

## 11. Kemahiran Transisi

Pelaksanaan KSSRPK perlu menyepadukan modul transisi bagi meningkatkan kesediaan MBK untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam perkembangan fizikal, corak kehidupan harian, membina hubungan dengan ahli keluarga, rakan sebaya, guru dan komuniti baru apabila mereka mengalami peralihan. Sepanjang sesi persekolahan, MBK akan mengalami peralihan atau transisi dari peringkat prasekolah ke sekolah rendah dan seterusnya ke sekolah menengah termasuk peralihan apabila mereka naik darjah dan tingkatan.

Proses transisi di sepanjang persekolahan memerlukan MBK melalui perubahan lokasi (sekolah & kelas), mendapat rakan dan guru baru serta perubahan kurikulum dan perubahan pemikiran dan fizikal. Perubahan ini memberi tekanan kepada MBK untuk menyesuaikan diri mereka agar mereka lebih bersedia untuk belajar di dalam bilik darjah.

Kandungan modul transisi pada peringkat sekolah rendah ini mengandungi 4 komponen iaitu:

1. Kemahiran Adaptasi Persekitaran.

Guru membantu MBK untuk memahami dan mematuhi perkara seperti berikut:

- i) Peraturan dalam bilik darjah dan sekolah
- ii) Jadual
- iii) Rutin Harian
- iv) Keperluan mengikut giliran
- v) Keperluan mengikut dan mematuhi arahan

2. Kemahiran Ketrampilan Sosial

Guru membantu MBK untuk memahami dan menguasai kemahiran berikut:

- i) Memenuhi tanggungjawab sebagai anak, murid dan rakan sebaya.

- ii) Menanam tingkah laku sosial yang positif di mana MBK boleh membezakan batasan hubungan dalam masyarakat.
- iii) Mengawal emosi dan tingkah laku khususnya apabila mereka menghadapi perasaan takut, sedih, gelisah dan sebagainya.

3. Kemahiran Pra-akademik

Guru membantu MBK dengan kemahiran membaca dan kemahiran asas literasi dengan memahami objektif pembelajaran dalam arahan yang dipecahkan kepada langkah yang lebih kecil (small steps).

4. Kemahiran Membina Hubungan dan Komunikasi

Guru membantu MBK melalui proses transisi dengan sokongan ahli keluarga melalui proses berikut:

- i) Memahami latar belakang dan keperluan individu MBK dari segi minat, aktiviti kegemaran, sifat individu mereka dan amalan di rumah.
- ii) Mendapatkan sokongan ibu bapa dan ahli keluarga serta staff sekolah dalam memahami rutin MBK di sekolah dan di rumah.

- iii) Penyediaan akomodasi dan penyesuaian dalam aspek persekitaran, jadual waktu dan aktiviti rutin harian.
- iv) Berkomunikasi dengan ahli keluarga dan warga sekolah.

Faktor hubungan dan interaksi di antara MBK, ahli keluarga dan guru akan mempengaruhi bagaimana MBK belajar dan tahap pencapaian MBK (sosial dan akademik) dalam melalui prose transisi. Menurut pelbagai kajian peringkat antarabangsa, ciri amalan transisi yang berkesan adalah aktiviti yang dapat membantu MBK membina karektor / sifat berikut:

- i) MBK merasakan mereka sesuai dan suka berada di sekolah (*sense of belonging*).
- ii) MBK memahami dan menghargai budaya di sekolah.
- iii) MBK menghormati dan bergaul dengan rakan, guru dan staf sekolah.
- iv) MBK melibatkan diri secara aktif dalam kelas (*engagement in learning*).
- v) MBK mengetahui identiti dan peranan mereka sebagai murid.
- vi) Ekpektasi positif dari guru.
- vii) MBK secara berterusan membina sifat yang positif di sekolah dan rumah.

## PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilaporkan oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrumen pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan melaporkan tahap penguasaan yang diajar berdasarkan DSKP.

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan penguasaan murid, guru haruslah melaksanakan pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.
- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.

- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.
- Mengambil tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan.

PBD juga perlu mengambil kira kemajuan MBK berdasarkan pelaksanaan intervensi yang dirancang menggunakan RPI. RPI merupakan dokumen yang menjelaskan tahap 5 domain perkembangan murid: kognitif, komunikasi, socio-emosi, tingkah laku, motor kasar dan motor halus. Peningkatan kesediaan MBK untuk belajar boleh dikenal pasti dan direkodkan dalam RPI yang mana akan membantu guru menentukan strategi dan kaedah PdP bersesuaian dengan potensi individu murid.

### TAHAP PENGUSAAN UMUM

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam

kurikulum. Jadual 3 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Guru boleh mencatat perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Perekodan tahap penguasaan dibuat ke dalam templat pelaporan yang disediakan setelah PdP bagi setiap bidang, tema, kemahiran atau kelompok Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran selesai dilaksanakan.

Jadual 3: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

| Tahap  | Tafsiran  |
|--|---|
| 1<br>(Tahu)                                      | Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas                                 |
| 2<br>(Tahu dan faham)                            | Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi                                      |
| 3<br>(Tahu, faham dan boleh buat)                | Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi   |
| 4<br>(Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab) | Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik |

| Tahap  | Tafsiran   |
|--|--|
| 5<br>(Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji) | Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif  |
| 6<br>(Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali) | Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh dicontohi |

### TAHAP PENGUASAAN KESELURUHAN

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi setiap mata pelajaran perlu ditentukan pada setiap akhir tahun. Tahap Penguasaan Keseluruhan ini merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan tahap penguasaan keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid, serta perbincangan bersama rakan sejawat.

### PERNYATAAN TAHAP PENGUASAAN UMUM KSSR PENDIDIKAN KHAS KEMAHIRAN ASAS INDIVIDU KETIDAKUPAYAAN PENGLIHATAN

Standard Prestasi Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan digunakan untuk melihat kemajuan dan perkembangan murid dalam pembelajaran, serta prestasi seseorang murid. Pentaksiran Rujukan Standard merupakan proses mendapatkan maklumat tentang sejauh mana murid tahu, faham dan boleh buat atau telah menguasai apa yang dipelajari berdasarkan pernyataan standard prestasi yang ditetapkan. Pentaksiran sedemikian tidak membandingkan pencapaian seseorang murid dengan murid lain. Perkembangan murid dilaporkan dengan menerangkan tentang kemajuan dan pertumbuhan murid dalam pembelajaran. Murid dinilai secara adil dan saksama sebagai individu dalam masyarakat berdasarkan keupayaan, kebolehan, bakat, kemahiran dan potensi diri tanpa dibandingkan dengan orang lain.

Pihak sekolah berupaya mendapatkan maklum balas yang lengkap dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Maklumat yang diperolehi membolehkan pihak yang bertanggungjawab mengenali, memahami, menghargai, serta mengiktiraf murid sebagai insan

yang berguna, penting dan mempunyai potensi untuk menyumbang kepada pembangunan negara dan bangsa.

Pentaksiran bagi setiap kelompok Standard Kandungan boleh dijalankan dengan menggunakan Standard Prestasi sebagai skala rujukan guru bagi menentukan tahap penguasaan MBK bagi Standard Kandungan yang ditetapkan.

Standard Prestasi 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 dengan rakan sejawat. Pentaksiran yang dibuat seharusnya mengintegrasikan kandungan, kemahiran dan nilai untuk melihat sejauh mana murid menguasai Standard Kandungan tertentu secara holistik. Jadual 4 menyenaraikan maksud dan tafsiran umum tentang setiap tahap penguasaan bagi mata pelajaran Prestasi Kemahiran Asas Ketidakupayaan Penglihatan.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Umum KSSR Pendidikan Khas (Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan).

| TAHAP PENGUASAAN | TAFSIRAN   |
|------------------|--|
| 1                | Menyatakan pengetahuan dan kemahiran asas MBK penglihatan.   |
| 2                | Menjelaskan pengetahuan dan kemahiran MBK penglihatan dengan pelbagai cara.  |
| 3                | Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran MBK penglihatan untuk melaksanakan aktiviti pada sesuatu situasi.  |
| 4                | Menganalisis pengetahuan dan kemahiran MBK penglihatan untuk diaplikasikan dalam sesuatu situasi dengan cara sistematik.   |
| 5                | Menganalisis dan mensintesis pengetahuan kemahiran MBK penglihatan untuk diaplikasikan dalam melaksanakan aktiviti pada sesuatu situasi dengan cara sistematik, tekak atau bersikap positif.                   |
| 6                | Menganalisis dan mensintesis pengetahuan kemahiran MBK penglihatan untuk diaplikasikan dalam mereka cipta, menilai atau mengkonsepsikan sesuatu yang baharu dengan kreatif dan inovatif serta boleh dicontohi. |

**ORGANISASI KANDUNGAN**

Kandungan dokumen KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Tahun 5 disusun dalam tiga bidang iaitu:

**Bidang 1: Orientasi dan Mobiliti**

MBK akan mempelajari tema berkaitan pergerakan iaitu:

1. Kemahiran Hidup Harian.
2. Persekitaran Saya.
3. Keselamatan Diri.

**Bidang 2: Kod Braille, Grafik Taktil dan Peralatan Khas**

MBK dapat mengaplikasikan konsep, prinsip dan strategi penggunaan peralatan khas melalui:

1. Kod Braille.
2. Peralatan Khas.

**Bidang 3: Asas Teknologi Maklumat dan Komunikasi**

MBK akan mempelajari tentang:

1. Perisian Pengimbas Teks.
2. Perisian persembahan Multimedia.
3. Perisian Pelayar Internet.
4. Perisian Pemain Media.

Kesemua bidang ini diorganisasikan melalui Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. Jadual 5 di bawah memberikan tafsiran maksud standard-standard tersebut.

Jadual 5: Tafsiran Standard kandungan, Standard pembelajaran dan Standard Prestasi

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

**Peruntukan Waktu**

Waktu PdP KSSR Pendidikan Khas (Ketidakupayaan Penglihatan) Kemahiran Asas Individu Ketidakupayaan Penglihatan adalah 48 jam minimum setahun.





**BIDANG 1: ORIENTASI DAN MOBILITI (O&M)**

| STANDARD KANDUNGAN                | STANDARD PEMBELAJARAN  | STANDARD PRESTASI  |  |   |
|-----------------------------------|--|--|--|---|
|                                   |  | TAHAP PENGUASAAN   | TAFSIRAN   |   |
| <b>1.0 KEMAHIRAN HIDUP HARIAN</b> |  |  |  |   |
| 1.1 Menyediakan minuman           | Murid boleh:   | 1  | Menyatakan cara menyediakan minuman dan makanan, mengemas peralatan dapur, mencuci dan menyidai pakaian serta membersihkan kasut.        |   |
|                                   | 1.1.1 Menyediakan minuman sejuk.<br>1.1.2 Menyediakan minuman panas.   |  |  |   |
| 1.2 Menyediakan makanan           | 1.2.1 Menyediakan makanan berasaskan roti.<br>i) Roti bakar<br>ii) <i>Sandwich</i>   | 2  | Mengenal pasti cara menyediakan minuman dan makanan, mengemas peralatan dapur, mencuci dan menyidai pakaian serta membersihkan kasut.    |   |
|                                   | 1.3 Mengemas peralatan di dapur  | 1.3.1 Mencuci peralatan dapur.<br>1.3.2 Mengelap peralatan dapur.<br>1.3.3 Menyusun peralatan dapur. | 3  | Menyediakan minuman dan makanan, mengemas peralatan dapur, mencuci dan menyidai pakaian serta membersihkan kasut. |
| 1.4 Mencuci pakaian               | 1.4.1 Mencuci pakaian dengan menggunakan cucian tangan.<br>1.4.2 Mencuci pakaian dengan menggunakan cucian mesin.<br>1.4.3 Menyidai pakaian. | 4  | Menyediakan minuman dan makanan, mengemas peralatan dapur, mencuci dan menyidai pakaian serta membersihkan kasut dengan cara yang betul. |   |
|                                   | 1.5 Membersihkan kasut   | 1.5.1 Mencuci kasut.<br>1.5.2 Mengapur kasut.  | 5  | Mengamalkan kemahiran hidup harian dengan cara yang betul.  |
|                                   |  |  | 6  | Membantu dan membimbing rakan mengamalkan kemahiran hidup harian dengan cara yang betul.                          |

| STANDARD KANDUNGAN   | STANDARD PEMBELAJARAN  | STANDARD PRESTASI   |   |
|--|--|---|---|
|  |  | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN  |
| <b>2.0 PERSEKITARAN SAYA</b>   |  |   |   |
| 2.1 Kemudahan awam dan pengangkutan awam.<br><br>Kemudahan awam: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Klinik Kesihatan</li> <li>• Pejabat Pos</li> </ul> | Murid boleh:   |   |   |
|  | 2.1.1 Menenal kemudahan awam dan pengangkutan awam.                                      | 1   | Menyatakan kemudahan awam dan pengangkutan awam.  |
|  | 2.1.2 Menenal pasti fungsi kemudahan awam dan pengangkutan awam.                         | 2   | Menal pasti fungsi kemudahan awam dan pengangkutan awam.  |
|  | 2.1.3 Menggunakan kemudahan awam dan pengangkutan awam yang berada di persekitaran.      | 3   | Menggunakan kemudahan awam dan pengangkutan awam.   |
|  | 2.1.4 Mengamalkan kemahiran O&M semasa menggunakan kemudahan awam dan pengangkutan awam. | 4   | Menggunakan kemudahan awam dan pengangkutan awam dengan mengamalkan kemahiran O&M yang betul.                   |
|  |  | 5   | Menggunakan kemudahan awam dan pengangkutan awam dengan mengamalkan kemahiran O&M dengan betul serta konsisten. |
|  | 6  | Menggunakan kemudahan awam dan pengangkutan awam dengan mengamalkan kemahiran O&M dengan betul serta konsisten dan boleh dicontohi. |   |

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI   |  |
|---|---|---|--|
|   |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN   |
| <b>3.0 KESELAMATAN DIRI</b>   |   |   |  |
| 3.1 Keselamatan diri di:<br>i) rumah<br>ii) sekolah<br>iii) tempat awam | Murid boleh:  |   |  |
|   | 3.1.1 Mengenal objek dan bahan yang berbahaya.                    | 1   | Menyatakan objek dan bahan yang berbahaya.   |
|   | 3.1.2 Mengenal pasti risiko keselamatan diri.                     | 2   | Menyatakan contoh situasi yang boleh mengancam keselamatan diri.                                 |
|   | 3.1.3 Mengenal pasti langkah-langkah menjaga keselamatan diri.    |   |  |
|   | 3.1.4 Mengamalkan kemahiran O&M bagi memelihara keselamatan diri. | 3   | Menunjuk cara menjaga keselamatan diri.  |
|   |   | 4   | Menunjuk cara menjaga keselamatan diri dan mengamalkan kemahiran O&M dengan betul.               |
|   |   | 5   | Menunjuk cara menjaga keselamatan diri dan mengamalkan kemahiran O&M dengan betul dan konsisten. |
|   | 6   | Menunjuk cara menjaga keselamatan diri dan mengamalkan kemahiran O&M dengan betul, konsisten dan boleh dicontohi. |  |

**BIDANG 2: KOD BRAILLE, GRAFIK TAKTIL DAN PERALATAN KHAS**

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
|---|---|---|--|-----------|-----------|------|--------|------|---------|--------|------|------|-------|------|-----|-------|-------|------|------|------|-------|--|----------|-------|--|---|--|
|   |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN                               |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| <b>1.0 KOD BRAILLE</b>  |   |   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| 1.1 Kod Braille Bahasa Inggeris   | Murid boleh:  |   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
|   | 1.1.1 Mengenal dan menulis <i>Initial Wordsigns with Dot 5</i>  | 1   | Menyatakan Kod Braille Bahasa Inggeris |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
|   | <table border="1"> <tr> <td>day</td> <td>lord</td> <td>right</td> <td>character</td> </tr> <tr> <td>ever</td> <td>mother</td> <td>some</td> <td>through</td> </tr> <tr> <td>father</td> <td>name</td> <td>time</td> <td>there</td> </tr> <tr> <td>here</td> <td>one</td> <td>under</td> <td>where</td> </tr> <tr> <td>know</td> <td>part</td> <td>work</td> <td>ought</td> </tr> <tr> <td></td> <td>question</td> <td>young</td> <td></td> </tr> </table> | day   | lord                                   | right     | character | ever | mother | some | through | father | name | time | there | here | one | under | where | know | part | work | ought |  | question | young |  | 2 | Mengenal pasti dan menyatakan Kod Braille Bahasa Inggeris. |
|   | day   | lord  | right                                  | character |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| ever  | mother  | some  | through                                |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| father  | name  | time  | there                                  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| here  | one   | under   | where                                  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| know  | part  | work  | ought                                  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
|   | question  | young   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| 1.1.2 Mengenal dan menulis <i>Initial Wordsigns with Two Dots 4 5</i> (UPON, WORD, THESE, THOSE, WHOSE)             | 3   | Menggunakan Kod Braille Bahasa Inggeris dalam bacaan dan penulisan.   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| 1.1.3 Mengenal dan menulis <i>Initial Wordsigns with Three Dots 4 5 6</i> (CANNOT, HAD, MANY, SPIRIT, WORLD, THEIR) | 4   | Menggunakan Kod Braille Bahasa Inggeris dalam penulisan dengan betul. |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| 1.1.4 Mengenal dan menulis <i>Final Groupsigns</i>  |   |   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |
| i) <i>First Group</i> (ANCE, ENCE, SION, TION, LESS, NESS)  |   |   |  |           |           |      |        |      |         |        |      |      |       |      |     |       |       |      |      |      |       |  |          |       |  |   |  |

| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI |   |
|--------------------|---|-------------------|---|
|                    |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN  |
|                    | ii) <i>Second Group</i> (OUND, ONG, OUNT, MENT)<br>iii) <i>Third Group</i> (FUL, ITY, ATION, ALLY)  | 5                 | Menggunakan Kod Braille Bahasa Inggeris dalam bacaan dan penulisan dengan betul dan tepat.                        |
|                    | 1.1.5 Mengenal dan menulis <i>Composite Punctuation Signs</i><br>i) <i>Square Bracket Signs</i><br>ii) <i>Asterisk</i><br>iii) <i>Bullet</i><br>iv) <i>Dagger</i> | 6                 | Menggunakan dan membimbing rakan menggunakan Kod Braille Bahasa Inggeris dalam bacaan dan penulisan dengan betul. |

| STANDARD KANDUNGAN        | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI |  |
|---------------------------|---|-------------------|--|
|                           |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN   |
| <b>2.0 PERALATAN KHAS</b> |   |                   |  |
| 2.1 Peralatan khas        | Murid boleh:<br>2.1.1 Mengenal dan menyatakan fungsi peralatan khas.<br>i) Mesin Thermoform<br>ii) Pencetak Braille ( <i>Embosser</i> )<br>2.1.2 Mengenal dan menggunakan:<br>i) Jam braille<br>ii) Jam bersuara<br>iii) Glob | 1                 | Menyatakan peralatan khas.   |
|                           |   | 2                 | Mengenal pasti dan menyatakan peralatan khas.                          |
|                           |   | 3                 | Menggunakan peralatan khas.  |
|                           |   | 4                 | Menggunakan peralatan khas dengan betul.                               |
|                           |   | 5                 | Menggunakan peralatan khas dengan betul dan beretika.                  |
|                           |   | 6                 | Membimbing rakan menggunakan peralatan khas dengan betul dan beretika. |

**BIDANG 3: ASAS TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI**

| STANDARD KANDUNGAN                     | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI |   |
|--|---|-------------------|---|
|  |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN  |
| <b>1.0 PERISIAN PENGIMBAS TEKS</b>     |   |                   |   |
| 1.1 Perisian pengimbas teks            | Murid boleh:  |                   |   |
|  | 1.1.1 Menyatakan fungsi perisian pengimbas teks.                | 1                 | Menyatakan fungsi perisian pengimbas teks.  |
|  | 1.1.2 Membuka perisian pengimbas teks.                          | 2                 | Mengenal pasti fungsi perisian pengimbas teks.                                    |
|  | 1.1.3 Mengenal menu utama dalam perisian pengimbas teks.        |                   |   |
|  | 1.1.4 Mengimbas teks bercetak.                                  | 3                 | Mengimbas teks menggunakan perisian pengimbas teks dengan betul.                  |
|  | 1.1.5 Membaca teks yang diimbas.                                |                   |   |
|  | 1.1.6 Menyimpan fail hasil imbasan dalam bentuk teks dan audio. | 4                 | Mengimbas teks menggunakan perisian pengimbas teks dengan betul dan cekap.        |
| 1.1.7 Menutup perisian pengimbas teks. |   |                   |   |
|  |   | 5                 | Merakam dan menyimpan audio membaca teks yang telah diimbas.                      |
|  |   | 6                 | Membimbing rakan mengimbas teks menggunakan perisian pengimbas teks dengan betul. |

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI   |   |
|---|---|---|---|
|   |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN  |
| <b>2.0 PERISIAN PERSEMBAHAN MULTIMEDIA</b>  |   |   |   |
| 2.1 Perisian persembahan multimedia berbantuan perisian pembaca skrin.                  | Murid boleh:  |   |   |
|   | 2.1.1 Menyatakan maksud dan fungsi persembahan multimedia.  | 1   | Menyatakan langkah-langkah dalam membina sebuah persembahan multimedia.   |
|   | 2.1.2 Membuka perisian persembahan multimedia.  |   |   |
|   | 2.1.3 Mengenal menu perisian persembahan multimedia.<br>i) Menu utama ( <i>upper ribbon</i> )<br>ii) Sub menu ( <i>lower ribbon</i> ) | 2   | Menerangkan langkah-langkah dalam membina sebuah persembahan multimedia.  |
|   | 2.1.4 Membina fail persembahan multimedia baharu.   |   |   |
|   | 2.1.5 Menyimpan fail persembahan multimedia.  | 3   | Membina sebuah persembahan multimedia berbantuan perisian pembaca skrin mengandungi sekurang-kurangnya dua slaid. |
|   | 2.1.6 Menutup perisian persembahan multimedia.  |   |   |
|   | 2.1.7 Membuka fail persembahan multimedia.  |   |   |
| 2.1.8 Menyunting slaid:<br>i) Menaip teks<br>ii) Menukar jenis, saiz dan warna fon teks | 4   | Membina sebuah persembahan multimedia berbantuan perisian pembaca skrin yang mengandungi teks, grafik dan melebihi dua slaid. |   |



| STANDARD KANDUNGAN | STANDARD PEMBELAJARAN   | STANDARD PRESTASI |  |
|--------------------|---|-------------------|--|
|                    |   | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN   |
|                    | iii) Menambah slaid<br>iv) Menyisip gambar<br><br>2.1.9 Menyunting persembahan multimedia:<br>i) Menyisip slaid<br>ii) Menyusun slaid<br>iii) Memadam slaid   | 5                 | Menilai persembahan multimedia berbantuan perisian pembaca skrin dan melakukan suntingan untuk penambahbaikan.   |
|                    | 2.1.10 Melakukan persembahan slaid ( <i>slide show</i> ):<br>i) Memulakan persembahan<br>ii) Memapar slaid berikut<br>iii) Memapar slaid sebelum<br>iv) Memapar slaid yang dikehendaki<br>v) Mengakhiri persembahan | 6                 | Membimbing rakan menyunting dan menggunakan perisian persembahan berbantuan perisian pembaca skrin dengan betul. |

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN  | STANDARD PRESTASI |   |
|---|--|-------------------|---|
|   |  | TAHAP PENGUASAAN  | TAFSIRAN  |
| <b>3.0 PERISIAN PELAYAR INTERNET</b>                            |  |                   |   |
| 3.1 Melayari Internet dengan menggunakan perisian pembaca skrin | Murid boleh:<br><br>3.1.1 Mengenal arahan perisian pembaca skrin ketika melayari Internet termasuk:<br>i) Pergi ke tajuk berikutnya ( <i>Next</i> )<br>ii) Pergi ke tajuk sebelumnya ( <i>Previous</i> )<br>iii) Mengetahui pautan yang telah dibaca ( <i>Visited link</i> )<br><br>3.1.2 Menggunakan enjin carian:<br>i) Menyatakan maksud enjin carian.<br>ii) Menyatakan fungsi enjin carian<br>iii) Menyenaraikan contoh enjin carian dan alamatnya<br>iv) Menggunakan kotak carian bagi mendapatkan maklumat. | 1                 | Menyatakan arahan perisian pembaca skrin ketika melayari Internet dan menyatakan maksud enjin carian.   |
|   |  | 2                 | Mengenal pasti arahan perisian pembaca skrin ketika melayari Internet dan menyatakan maksud enjin carian dengan betul.                        |
|   |  | 3                 | Mengaplikasi arahan perisian pembaca skrin ketika melayari Internet dan menyatakan fungsi enjin carian.                                       |
|   |  | 4                 | Mengaplikasi arahan perisian pembaca skrin ketika melayari Internet dan menyenaraikan contoh enjin carian dan alamatnya.                      |
|   |  | 5                 | Melayari Internet dan mengaplikasi kotak carian dengan betul dan beretika.  |
|   |  | 6                 | Membimbing rakan mengaplikasi arahan perisian pembaca skrin ketika melayari Internet dan mengaplikasi kotak carian dengan betul dan beretika. |

| STANDARD KANDUNGAN  | STANDARD PEMBELAJARAN                                     | STANDARD PRESTASI  |  |
|---|---|--|--|
|   |   | TAHAP PENGUASAAN   | TAFSIRAN   |
| <b>4.0 PERISIAN PEMAIN MEDIA</b>  |   |  |  |
| 4.1 Menggunakan perisian pemain media dengan menggunakan perisian pembaca skrin | Murid boleh:  |  |  |
|   | 4.1.1 Menyatakan maksud dan fungsi perisian pemain media. | 1  | Menyatakan kegunaan perisian pemain media.               |
|   | 4.1.2 Menyenaraikan contoh perisian pemain media.         | 2  | Menerangkan kegunaan serta contoh perisian pemain media. |
|   | 4.1.3 Menggunakan kekunci pintasan untuk fungsi berikut:  |  |  |
|   | i) Membuka perisian pemain media ( <i>Open</i> ).         | 3  | Menggunakan kekunci pintasan perisian pemain media.      |
|   | ii) Menutup perisian pemain media ( <i>Close</i> ).       |  |  |
| iii) Memainkan fail media ( <i>Play</i> ).                                      | 4   | Menggunakan kekunci pintasan perisian pemain media dengan betul.                               |  |
| iv) Menghenti sementara fail media yang dimainkan ( <i>Pause</i> ).             |   |  |  |
| v) Menyambung semula fail media yang dihentikan ( <i>Resume</i> ).              | 5   | Menggunakan kekunci pintasan perisian pemain media dengan betul dan cekap.                     |  |
| vi) Memainkan trek yang seterusnya ( <i>Next track</i> ).                       |   |  |  |
| vii) Memainkan trek yang sebelumnya ( <i>Previous track</i> ).                  | 6   | Membimbing rakan menggunakan kekunci pintasan perisian pemain media dengan betul dan beretika. |  |
| viii) Mengawal kelantangan bunyi ( <i>Volume</i> ).                             |   |  |  |

### PANEL PENGGUBAL

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 1. Abd Rasid bin Hj. Jali             | Bahagian Pembangunan Kurikulum         |
| 2. Alia Qastina Ai Lee binti Abdullah | Bahagian Pendidikan Khas               |
| 3. Abdullah bin Chik                  | IPG Kampus Tuanku Bainun, Pulau Pinang |
| 4. Mohd Yusof bin Monginjal           | SMK Vivekananda, Kuala Lumpur          |
| 5. Noor Azlan bin Abd Rahman          | SMK Panchor, Negeri Sembilan           |
| 6. Ahmad Bustamam bin Mohd Ali        | SK Putrajaya Presint 18 (1), Putrajaya |
| 7. Nurulaini binti Kusmaniirat        | SK Kuala Kubu Bharu, Selangor          |
| 8. Saifudin bin Mohamad               | SK Desa Petaling, Selangor             |
| 9. Sharmilah binti Shamsudin          | SKPK Kuala Terengganu, Terengganu      |
| 10. Suzana binti Aziz                 | SK Klang, Selangor                     |

## **PENGHARGAAN**

### **Penasihat**

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| Dr. Mohamed bin Abu Bakar | - Pengarah   |
| Datin Dr. Ng Soo Boon     | - Timbalan Pengarah<br>(Dasar dan Sains & Teknologi) |

### **Penasihat Editorial**

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

**Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi**

Saripah Faridah Binti Syed Khalid  
Mior Syazril bin Mohamed Sapawi

**Pereka Grafik**

Siti Zulikha Binti Zelkepli



ISBN 978-967-420-457-0



**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>