



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
PENDIDIKAN KHAS**

Pendidikan Muzik

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
PENDIDIKAN KHAS**

Pendidikan Muzik

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5

Bahagian Pembangunan Kurikulum

SEPTEMBER 2018

Terbitan 2018

© 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.....	viii
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah.....	3
Fokus	5
Kemahiran Abad Ke-21.....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	8
Elemen Merentas Kurikulum	12
Rancangan Pendidikan Individu	16
Pentaksiran Bilik Darjah.....	17
Organisasi Kandungan.....	19

Standard kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4.....	20
1.0 Elemen Muzik.....	21
2.0 Pengalaman Muzikal.....	31
3.0 Apresiasi Muzik.....	35
4.0 Ekspresi Kreatif.....	37
Standard kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5.....	39
1.0 Elemen Muzik.....	40
2.0 Pengalaman Muzikal.....	50
3.0 Apresiasi Muzik.....	54
4.0 Ekspresi Kreatif.....	56
Panel Penggubalan.....	58
Penghargaan.....	59



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 Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM 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 KSSM, 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 KSSM, 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 KSSM. Semoga pelaksanaan KSSM akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

Dr. Mohamed bin Abu Bakar
Timbalan Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Khas (PK) mengambil kira keupayaan dan potensi Murid Berkeperluan Khas (MBK) dari pelbagai kategori dan kefungsiannya. Semua MBK dalam kategori Ketidakeupayaan Pendengaran, Ketidakeupayaan Penglihatan, Masalah Pembelajaran, Ketidakeupayaan Fizikal, Ketidakeupayaan Pertuturan dan Ketidakeupayaan Pelbagai mempunyai ruang dan peluang yang sama untuk mengikuti KSSMPK (Peraturan Pendidikan Khas 2013).

MBK yang mempunyai keupayaan kognitif yang tinggi dan tidak mempunyai masalah tingkah laku, pengurusan diri dan emosi, mereka boleh mengikuti KSSM arus perdana. KSSMPK bagi MBK tahap kefungsiannya sederhana mereka boleh mengikuti kurikulum yang berfokus kepada kemahiran vokasional. Manakala MBK tahap kefungsiannya rendah, mereka boleh mengikuti kurikulum yang berfokus kepada perkembangan 6 domain iaitu kognitif, bahasa, sosio-emosi, tingkah laku, motor kasar dan motor halus.

KSSMPK merangkumi mata pelajaran teras dan mata pelajaran kemahiran vokasional. Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) disediakan bagi mata pelajaran teras. Mata

pelajaran teras menyediakan pengetahuan dan kemahiran asas literasi dan numerasi serta membantu meningkatkan perkembangan domain. Manakala, *Written Instructional Material* (WIM) digunakan sebagai modul pengajaran dan pembelajaran (PdP) untuk mata pelajaran kemahiran vokasional. WIM ini dibangunkan dengan merujuk kepada *National Occupational Skills Standard* (NOSS) yang dikeluarkan oleh Jabatan Pembangunan Kemahiran (JPK). Mata pelajaran ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran sebagai persediaan untuk MBK berdikari dan menempuh alam pekerjaan. Di samping itu, KSSM Pendidikan Khas melengkapkan MBK dengan kemahiran insaniah.

KSSMPK Pendidikan Muzik mampu memperkembangkan aspek intelek dan emosi murid. Pengalaman yang diperoleh murid menyumbang kepada pembentukan masyarakat yang harmonis dan saling menghormati. Dari segi afektif, murid akan dibimbing untuk menilai dan menghayati muzik melalui aktiviti yang dijalankan. Pengalaman yang dilalui murid juga akan memberi kesan positif terhadap pembelajaran dan kehidupan mereka.

MATLAMAT

KSSMPK Pendidikan Muzik bermatlamat untuk melengkapkan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai bagi membolehkan murid mempunyai kesedaran dan penghargaan terhadap estetik muzik dari pelbagai genre.

OBJEKTIF

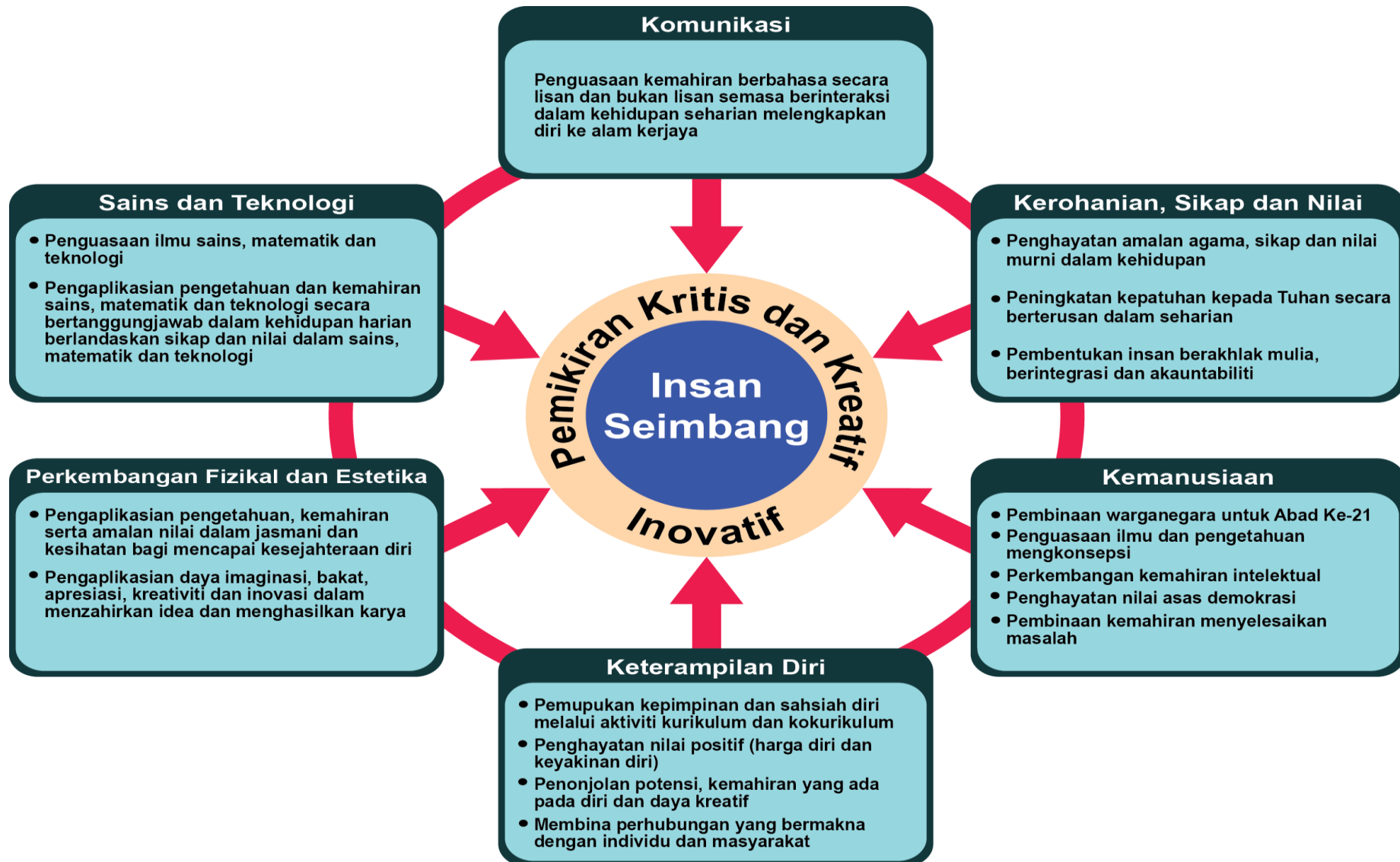
KSSMPK Pendidikan Muzik bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengenal pasti meter dalam skor muzik.
2. Memainkan corak irama.
3. Mengenal pasti dan membezakan ekspresi muzik.
4. Menulis tanda isyarat dan notasi muzik.
5. Bernyanyi secara *unison* dengan pic, sebutan, tempo dan dinamik yang betul.
6. Memainkan alat muzik secara ensemble.
7. Menghasilkan folio berkaitan dengan Muzik Rakyat Malaysia.
8. Mencipta corak irama.
9. Memberi ulasan tentang Muzik Rakyat Malaysia.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

KSSM 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. KSSMPK Pendidikan Muzik digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

KSSMPK Pendidikan Muzik menekankan kepada empat komponen utama bagi menyediakan MBK yang berpengetahuan, berkemahiran, berdikari, bersosialisasi dan mengamalkan nilai. Empat komponen tersebut ialah :

(i) Elemen Muzik

Dalam elemen muzik membolehkan murid mengetahui dan memahami konsep bagi unsur-unsur asas dalam muzik dan membaca serta menghayati muzik. Bagi mencapai tujuan itu, murid perlu mendengar, mengajuk, menghayati, memberi respons, menyanyi, memainkan alat muzik, membaca dan menulis notasi muzik. Elemen muzik ini memfokuskan kepada lima aspek iaitu:

- Meter
- Corak irama
- Terminologi
- Tanda Isyarat Muzik
- Notasi Muzik

(i) Pengalaman Muzikal

Pengetahuan muzikal merangkumi aspek pengetahuan dan kemahiran asas dalam nyanyian, permainan alat muzik dan seni tari.

(ii) Penghargaan Estetik

Penghargaan Estetik memerlukan MBK memberi pendapat terhadap hasil karya dan persembahan muzik.

(iii) Ekspresi Kreatif

Ekspresi Kreatif membolehkan MBK menyatakan persepsi, perasaan dan idea kreatif. Dalam elemen ini, murid melapangkan fikiran dan dapat meluahkan perasaan kreatif melalui aktiviti meneroka, mengimprovisasi dan membuat ciptaan berasaskan corak irama. Murid juga berpeluang memilih, mengubah, memodifikasi, mengadaptasi, menyusun atur muzik.

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 Pendidikan Muzik 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 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.

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

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 hubungan kait antara bahagian berkenaan.
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran dan nilai serta memberi justifikasi.
Mencipta	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 penyooalan 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 tugasan 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, belajar melalui bermain, pengajaran bertema, pembelajaran pengalamian, 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 penerokaan. 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 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 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 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 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 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.

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, 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 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.

- Salah satu penekanan dalam TMK adalah pemikiran komputasional yang boleh diaplikasikan dalam semua mata pelajaran. Pemikiran komputasional merupakan satu kemahiran untuk menggunakan konsep penaakulan logik, algoritma, leraian, pengecaman corak, peniskalaan dan penilaian dalam proses menyelesaikan masalah berbantuan komputer.

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasikan 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.

11. Kemahiran Transisi ke Kerjaya

Pelaksanaan KSSRPK perlu menyepadukan modul transisi ke kerjaya bagi memastikan MBK lebih bersedia untuk menempuh alam kerjaya dan dunia pekerjaan. MBK perlu belajar untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dalam perkembangan

fizikal, tahap pemikiran dan hubungan sosial mereka. Aktiviti transisi ke kerjaya bertujuan meningkatkan kesediaan MBK dengan kemahiran *soft skills*. Antara kemahiran penting yang diperlukan adalah advokasi diri yang menyediakan MBK dengan kemampuan dan keyakinan diri untuk memperjuangkan hak mereka. Pengetahuan, kemahiran dan nilai daripada kurikulum diperkukuhkan melalui aktiviti transisi ke kerjaya yang membolehkan MBK mengadaptasi dan menyesuaikan diri dengan persekitaran tempat kerja supaya mampu memberikan prestasi kerja yang baik.

Aktiviti transisi ke kerjaya juga meningkatkan kesediaan MBK untuk meningkatkan hubungan sosial dalam kehidupan harian khususnya hubungan dengan ahli keluarga, rakan sebaya, rakan sekerja serta ahli komuniti di sekolah, tempat latihan dan tempat kerja. Program transisi ke kerjaya dibina berasaskan enam komponen iaitu kemahiran kehidupan, kemahiran advokasi diri, kemahiran membudayakan kehidupan kedewasaan, kemahiran kerjaya, penilaian kesediaan kerjaya dan kemahiran di tempat kerja diharap dapat meningkatkan kebolehpasaran MBK di akhir sesi persekolahan menengah mereka.

Program transisi ke kerjaya berfokuskan kepada tiga aspek penting iaitu:

- Sokongan psikologi, emosi dan minda untuk MBK menyesuaikan diri dengan persekitaran, individu dan komuniti di sekolah, keluarga, tempat latihan dan tempat kerja.
- Memupuk keyakinan dan advokasi diri melalui kemahiran *soft skill* dan *social skill*
- Pendedahan dan pengalaman secara *hands-on* di tempat kerja melalui program latihan industri.

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.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor 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 melapor 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 Penguasaan

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.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan

Tahap	Tafsiran
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi

Tahap	Tafsiran
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (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 tekak dan bersikap positif
6 (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

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.

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. Jadual 3 menyenaraikan maksud dan tafsiran umum tentang setiap tahap penguasaan bagi mata pelajaran Matematik.

Jadual 4: Pernyataan Tahap penguasaan Umum KSSMPK Pendidikan Muzik

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pengetahuan dan kemahiran asas muzik.
2	<ul style="list-style-type: none"> Mempamerkan pengetahuan dan kemahiran asas muzik.
3	<ul style="list-style-type: none"> Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran aktiviti muzik.
4	<ul style="list-style-type: none"> Menganalisis karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik. Mempamerkan etika persembahan dan nilai murni dalam aktiviti muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> Menilai karya menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik. Mengamalkan etika persembahan dan nilai murni dalam aktiviti muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> Menjana idea kreatif dalam pengkaryaan muzik yang inovatif. Mengamalkan etika persembahan dan nilai murni dalam aktiviti muzik serta boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN

Pelaksanaan bagi kurikulum KSSM Pendidikan Khas Pendidikan Muzik adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang sedang berkuatkuasa. Waktu minimum pelaksanaan KSSMPK Pendidikan Muzik adalah 32 jam setahun. Mata pelajaran ini memberi penekanan kepada empat komponen pengetahuan iaitu:

(i) Elemen muzik

- Meter
- Corak irama
- Terminologi Muzik
- Tanda isyarat muzik
- Notasi muzik

(ii) Pengalaman Muzikal

- Ensembel Nyanyian
- Ensembel Alat Muzik

(iii) Penghargaan Estetik

- Menghayati muzik pelbagai genre

(iv) Ekspresi Kreatif

- Penciptaan

Kandungan kurikulum ini disusun di bawah lajur Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi yang perlu dicapai oleh murid. Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran mengandungi elemen pengetahuan, kemahiran dan nilai. Jadual 5 memberikan tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Jadual 5: Organisasi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

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>

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

1.0 ELEMEN MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Meter	Murid boleh: 1.1.1 Mengenal pasti meter $\frac{3}{4}$ 1.1.2 Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{3}{4}$	Nota: Menekankan maksud angka pada meter Cadangan Aktiviti: (i) Latihan mendengar dan menepuk nilai not.




STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti meter $\frac{3}{4}$
2	Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{3}{4}$
3	Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{3}{4}$ dengan betul
4	Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{3}{4}$ dengan betul dan tepat.
5	Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{3}{4}$ dengan betul, tepat dan konsisten.
6	Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{3}{4}$ dengan betul, tepat, konsisten dan boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.2 Corak Irama	Murid boleh: 1.2.1 Mengajuk corak irama yang diperdengarkan. 1.2.2 Menghasilkan dan memainkan corak irama.	Cadangan Aktiviti: (i) Memperdengarkan pelbagai corak irama (ii) Memainkan corak irama menggunakan alat perkusi

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Meniru corak irama yang diperdengarkan.
2	Memainkan semula corak irama yang diberi dengan bimbingan guru.
3	Memainkan corak irama yang diberi tanpa bimbingan guru.
4	Memainkan corak irama mengikut tempo dengan betul.
5	Memainkan corak irama mengikut tempo dengan betul dan tepat.
6	Mencipta dan memainkan corak irama mengikut tempo dengan betul dan tepat serta boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN									
1.3 Terminologi Muzik	Murid boleh: 1.3.1 Mengenal pasti dan membezakan dinamik mezzo piano (mp) dan mezzo forte (mf) 1.3.2 Mengaplikasikan dinamik mezzo piano (mp) dan mezzo forte (mf) dalam aktiviti muzik	Nota: <table border="1" data-bbox="1458 485 1904 635"> <thead> <tr> <th data-bbox="1458 485 1608 517">Nama</th> <th data-bbox="1608 485 1771 517">Maksud</th> <th data-bbox="1771 485 1904 517">Simbol</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1458 517 1608 576"><i>mezzo piano</i></td> <td data-bbox="1608 517 1771 576"><i>Sederhana lembut</i></td> <td data-bbox="1771 517 1904 576"><i>mp</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1458 576 1608 635"><i>mezzo forte</i></td> <td data-bbox="1608 576 1771 635"><i>Sederhana kuat</i></td> <td data-bbox="1771 576 1904 635"><i>mf</i></td> </tr> </tbody> </table> <ul data-bbox="1458 695 1935 831" style="list-style-type: none"> • (mp) suara yang dihasilkan agak lembut • (mf) suara yang dihasilkan agak nyaring 	Nama	Maksud	Simbol	<i>mezzo piano</i>	<i>Sederhana lembut</i>	<i>mp</i>	<i>mezzo forte</i>	<i>Sederhana kuat</i>	<i>mf</i>
Nama	Maksud	Simbol									
<i>mezzo piano</i>	<i>Sederhana lembut</i>	<i>mp</i>									
<i>mezzo forte</i>	<i>Sederhana kuat</i>	<i>mf</i>									

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti dinamik <i>mezzo piano</i> (mp) dan <i>mezzo forte</i> (mf) pada skor muzik.
2	Menjelaskan dinamik <i>mezzo piano</i> (mp) dan <i>mezzo forte</i> (mf).
3	Menunjukkan dinamik <i>mezzo piano</i> (mp) dan <i>mezzo forte</i> (mf) dalam aktiviti muzik dengan bimbingan guru.
4	Mengaplikasikan dinamik <i>mezzo piano</i> (mp) dan <i>mezzo forte</i> (mf) dalam aktiviti muzik dengan betul.
5	Mengaplikasikan dinamik <i>mezzo piano</i> (mp) dan <i>mezzo forte</i> (mf) dalam aktiviti muzik dengan betul dan tepat .
6	Mengaplikasikan dinamik <i>mezzo piano</i> (mp) dan <i>mezzo forte</i> (mf) dalam aktiviti muzik dengan betul, tepat dan boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.4 Tanda Isyarat Muzik	Murid boleh: 1.4.1 Mengenal pasti tanda isyarat 1.4.2 Memainkan alat muzik dengan mengaplikasikan tanda isyarat dalam aktiviti muzik	Nota: Tanda isyarat (i) Staccato  (ii) Tie  (iii) Slur 

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengetahui nama dan fungsi tanda isyarat muzik yang diberi.
2	Mengenal pasti tanda isyarat muzik pada skor lagu.
3	Membanding dan membezakan tanda isyarat muzik.
4	Mengaplikasi tanda isyarat yang diberi dalam aktiviti muzik dengan betul.
5	Mengaplikasi tanda isyarat yang diberi dalam aktiviti muzik dengan betul dan tepat.
6	Mengaplikasi tanda isyarat yang diberi dalam aktiviti muzik dengan betul, tepat dan konsisten.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.5 Notasi Muzik	<p>Murid boleh:</p> <p>1.5.1 Mengenalpasti not, nilai dan tanda rehat Semikuaver</p>  <p>1.5.2 Menulis not muzik pada baluk.</p>	<p>Nota:</p> 

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menamakan not,nilai dan tanda rehat yang diberi.
2	Mengenalpasti not dan tanda rehat pada baluk.
3	Menulis not dan tanda rehat pada baluk dengan betul.
4	Menulis not dan tanda rehat pada baluk dengan betul dan tepat.
5	Menulis not dan tanda rehat pada baluk dengan betul,tepat dan konsisten.
6	Menulis not dan tanda rehat pada baluk dengan betul, tepat,konsisten dan boleh dicontohi.

2.0 PENGALAMAN MUZIKAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Ensembel Nyanyian	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Bernyanyi secara <i>unison</i> dengan:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Tempo yang betul (ii) Sebutan yang jelas (iii) Pic yang betul (iv) Ekspresi yang sesuai <p>2.1.2 Mengamalkan etika dan nilai murni sebelum, semasa dan selepas aktiviti nyanyian</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Latihan nyanyian dengan sebutan huruf vokal dan konsonan (ii) Latihan pernafasan (iii) Latihan mengajuk pic yang didengar <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unison (satu suara atau satu nada dinyayikan beramai-ramai) • Contoh nilai murni: <ul style="list-style-type: none"> (i) bertanggungjawab (ii) toleransi (iii) menghormati ketua (iv) mengikut arahan ketua kumpulan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan nyanyian <i>unison</i> .
2	Menerangkan nyanyian secara <i>unison</i> .
3	Bernyanyi secara <i>unison</i> dengan tempo dan sebutan yang betul dengan bimbingan guru.
4	Bernyanyi secara <i>unison</i> dengan <i>pic</i> , sebutan, tempo dan ekspresi dengan betul.
5	Bernyanyi secara <i>unison</i> dengan <i>pic</i> , sebutan, tempo dan ekspresi dengan betul dan ton yang baik.
6	Bernyanyi secara <i>unison</i> dengan <i>pic</i> ,sebutan, tempo dan ekspresi dengan betul, ton yang baik dan konsisten.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.2 Ensembel Alat Muzik	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Memainkan alat muzik secara ensembel dengan teknik, pic dan tempo yang betul</p> <p>2.2.2 Mengamalkan etika dan nilai murni sebelum, semasa dan selepas bermain alat muzik.</p>	<p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat muzik cadangan: <ul style="list-style-type: none"> (i) angklung (ii) gamelan (iii) ukulele (iv) rekoder dan lain-lain • Pemilihan esembel adalah berdasarkan kepakaran guru dan prasarana sekolah • Contoh teknik bermain alat muzik: <ul style="list-style-type: none"> (i) postur (ii) penjarian (iii) pernafasan (iv) perlidahan (v) embouchure (vi) bowing • Contoh nilai murni: <ul style="list-style-type: none"> (i) bertanggungjawab (ii) toleransi (iii) menghormati ketua (iv) mengikut arahan ketua kumpulan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan cara bermain alat muzik.
2	Bermain alat muzik secara ensembel dengan bimbingan guru.
3	Bermain alat muzik secara ensembel tanpa bimbingan guru.
4	Bermain alat muzik secara ensembel dengan pic dan tempo yang betul.
5	Bermain alat muzik secara ensembel dengan pic dan tempo yang betul serta mengamalkan etika dan nilai murni.
6	Bermain alat muzik secara ensembel dengan pic dan tempo yang betul serta mengamalkan etika dan nilai murni dan boleh dicontohi.

3.0 APRESIASI MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>3.1 Penghayatan muzik pelbagai genre</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Berbincang tentang Muzik Rakyat Malaysia daripada aspek:</p> <p>(i) Asal usul muzik</p> <p>(ii) Alat muzik</p> <p>3.1.2 Menghasilkan folio tentang Muzik Rakyat Malaysia.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang Muzik Rakyat Malaysia: <ul style="list-style-type: none"> (i) Gamelan Melayu (ii) Angklung (iii) Tarian Sumazau (iv) Ngajat • Mendengar dan menonton persembahan muzik • Mendapatkan maklumat tambahan daripada pelbagai sumber seperti media cetak dan elektronik

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan tentang Muzik Rakyat Malaysia.
2	Menerangkan tentang Muzik Rakyat Malaysia dengan bimbingan guru.
3	Mengaplikasikan pengetahuan Muzik Rakyat Malaysia dalam perbincangan.
4	Membanding beza Muzik Rakyat Malaysia dengan bimbingan guru.
5	Membanding beza Muzik Rakyat Malaysia tanpa bimbingan guru.
6	Menghasilkan folio berkaitan Muzik Rakyat Malaysia secara kemas dan kreatif.






4.0 EKSPRESI KREATIF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>4.1 Penghasilan Karya Muzik</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.1.1 Mengajuk corak irama yang didengar</p> <p>4.1.2 Mengimprovisasi corak irama</p> <p>4.1.3 Mencipta corak irama</p> <p>4.1.4 Mempersembahkan hasil ciptaan</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <p>(i) Mendengar dan menghayati corak irama yang pelbagai</p> <p>(ii) Bercerita tentang corak irama yang diperdengarkan</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> Irama merupakan pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi panjang dan pendek

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Meniru corak irama yang diperdengarkan dengan bimbingan guru.
2	Meniru corak irama yang diperdengarkan tanpa bimbingan guru.
3	Mengimprovisasi corak irama yang diperdengarkan dengan bimbingan guru.
4	Mengimprovisasi corak irama yang diperdengarkan tanpa bimbingan guru.
5	Menjana idea dan memilih corak irama untuk dipersembahkan.
6	Menghasilkan dan mempersembahkan karya ciptaan secara kreatif.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5







1.0 ELEMEN MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Meter	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menulis meter:</p> <p style="text-align: center;">  </p> <p>1.1.2 Memainkan alat perkusi mengikut detik pada lagu bermeter :</p> <p>i. </p> <p>ii. </p> <p>iii. </p> <p>1.1.3 Mengabungkan pelbagai alat perkusi mengikut meter </p>	<p>Nota:</p> <p>(i) Menekankan maksud angka pada meter</p> <p>(ii) Menekankan aspek berikut dalam penulisan meter ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Garis bar • Pengumpulan not dan tanda rehat <p>Cadangan Aktiviti</p> <p>Menulis meter yang sesuai dalam corak irama /skor</p> <p>Contoh Alat perkusi</p> <p>(i) Perkusi badan</p> <p>(ii) Kayu tik tok</p> <p>(iii) Drum</p> <p>(iv) Loceng</p>


STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti meter $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$
2	Menepuk mengikut detik pada lagu bermeter $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{4}{4}$
3	Mengaplikasi kemahiran dan pengetahuan meter dalam aktiviti muzik.
4	Menganalisis meter dalam corak irama atau skor mengikut alat perkusi yang dimainkan.
5	Menentukan penggunaan meter dalam corak irama atau skor mengikut alat perkusi yang dimainkan.
6	Menjana idea kreatif berdasar meter dengan menggabungkan pelbagai alat perkusi yang dimainkan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																
1.2 Corak Irama	Murid boleh: <ul style="list-style-type: none"> 1.2.1 Mengajuk corak irama yang mengandungi not dan tanda rehat 1.2.2 Menerangkan corak irama dalam aktiviti muzik 1.2.3 Memainkan corak irama menggunakan alat perkusi 1.2.4 Menghasilkan corak irama dalam aktiviti muzik 	Nota <table border="1" data-bbox="1413 451 1722 732" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr> <th>Bil</th> <th>Not</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Semibrif</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Minim</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Minim bertitik</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Krocet</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Krocet bertitik</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>kuaver</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>semikuaver</td> </tr> </tbody> </table> <p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Memperdengarkan pelbagai corak irama (ii) Latihan melengkapkan corak irama 	Bil	Not	1	Semibrif	2	Minim	3	Minim bertitik	4	Krocet	5	Krocet bertitik	6	kuaver	7	semikuaver
Bil	Not																	
1	Semibrif																	
2	Minim																	
3	Minim bertitik																	
4	Krocet																	
5	Krocet bertitik																	
6	kuaver																	
7	semikuaver																	






















STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Meniru corak irama yang diperdengarkan.
2	Menerangkan corak irama dalam aktiviti muzik.
3	Memainkan corak irama.
4	Memainkan dan menganalisis corak irama dalam aktiviti muzik.
5	Menjana idea kreatif dan mengamalkan etika persembahan dan nilai murni dalam aktiviti muzik.
6	Menjana idea kreatif dan mengamalkan etika persembahan dan nilai murni secara tekal dalam aktiviti muzik.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																											
1.3 Terminologi Muzik	Murid boleh: 1.3.1 Mengenal pasti dinamik pada skor 1.3.2 Mengaplikasikan dinamik dalam aktiviti muzik 1.3.3 Membanding beza dinamik pada skor dalam aktiviti muzik	Nota: <table border="1" data-bbox="1391 448 1942 935"> <thead> <tr> <th data-bbox="1391 448 1601 483">Nama</th> <th data-bbox="1601 448 1792 483">Maksud</th> <th data-bbox="1792 448 1942 483">Simbol</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="1391 483 1601 518"><i>forte</i></td> <td data-bbox="1601 483 1792 518">kuat</td> <td data-bbox="1792 483 1942 518"><i>f</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 518 1601 553"><i>piano</i></td> <td data-bbox="1601 518 1792 553">lembut</td> <td data-bbox="1792 518 1942 553"><i>p</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 553 1601 620"><i>mezzo forte</i></td> <td data-bbox="1601 553 1792 620">Sederhana kuat</td> <td data-bbox="1792 553 1942 620"><i>mf</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 620 1601 687"><i>mezzo piano</i></td> <td data-bbox="1601 620 1792 687">Sederhana lembut</td> <td data-bbox="1792 620 1942 687"><i>mp</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 687 1601 722"><i>fortissimo</i></td> <td data-bbox="1601 687 1792 722">Sangat kuat</td> <td data-bbox="1792 687 1942 722"><i>ff</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 722 1601 790"><i>pianissimo</i></td> <td data-bbox="1601 722 1792 790">Sangat lembut</td> <td data-bbox="1792 722 1942 790"><i>pp</i></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 790 1601 857"><i>crescendo</i></td> <td data-bbox="1601 790 1792 857">Semakin kuat</td> <td data-bbox="1792 790 1942 857"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1391 857 1601 935"><i>decrescendo</i></td> <td data-bbox="1601 857 1792 935">Semakin lembut</td> <td data-bbox="1792 857 1942 935"></td> </tr> </tbody> </table>	Nama	Maksud	Simbol	<i>forte</i>	kuat	<i>f</i>	<i>piano</i>	lembut	<i>p</i>	<i>mezzo forte</i>	Sederhana kuat	<i>mf</i>	<i>mezzo piano</i>	Sederhana lembut	<i>mp</i>	<i>fortissimo</i>	Sangat kuat	<i>ff</i>	<i>pianissimo</i>	Sangat lembut	<i>pp</i>	<i>crescendo</i>	Semakin kuat		<i>decrescendo</i>	Semakin lembut	
Nama	Maksud	Simbol																											
<i>forte</i>	kuat	<i>f</i>																											
<i>piano</i>	lembut	<i>p</i>																											
<i>mezzo forte</i>	Sederhana kuat	<i>mf</i>																											
<i>mezzo piano</i>	Sederhana lembut	<i>mp</i>																											
<i>fortissimo</i>	Sangat kuat	<i>ff</i>																											
<i>pianissimo</i>	Sangat lembut	<i>pp</i>																											
<i>crescendo</i>	Semakin kuat																												
<i>decrescendo</i>	Semakin lembut																												

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan dinamik pada skor.
2	Menjelaskan dinamik pada skor.
3	Menunjukkan cara dinamik dalam aktiviti muzik dengan bimbingan guru.
4	Mengaplikasikan dinamik dalam aktiviti muzik dengan betul.
5	Mengaplikasikan dinamik dan menganalisis skor dalam aktiviti muzik dengan betul.
6	Menjana idea kreatif dinamik dalam aktiviti muzik secara tekal dan boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.4 Tanda Isyarat Muzik	Murid boleh: 1.4.1 Menerangkan tanda isyarat muzik pada skor lagu 1.4.2 Mengenal pasti tanda isyarat muzik pada skor lagu 1.4.3 Mengaplikasikan tanda isyarat muzik dalam aktiviti muzik	Nota: Tanda isyarat (i) <i>Da Capo (D.C)</i> (ii) <i>D.C al coda</i> (iii) <i>Coda</i> 

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti tanda isyarat muzik.
2	Menjelaskan tanda isyarat muzik pada skor lagu.
3	Mengaplikasi tanda isyarat muzik pada skor lagu.
4	Mengaplikasikan dan menganalisis tanda isyarat pada skor lagu.
5	Mengaplikasi dan menganalisis tanda isyarat dalam aktiviti muzik.
6	Mengaplikasikan tanda isyarat muzik dalam persembahan secara tekal, beretika dan boleh dicontohi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN																																
1.5 Notasi Muzik	Murid boleh: 1.5.1 Mengenal pasti not, nilai dan tanda rehat 1.5.2 Menulis notasi muzik pada baluk 1.5.3 Mengaplikasi notasi muzik dalam aktiviti muzik	Nota: <table border="1" data-bbox="1413 376 1984 906"> <thead> <tr> <th>Bil</th> <th>Not</th> <th>Nilai</th> <th>Tanda Rehat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Semibrif</td> <td>4</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Minim</td> <td>2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Minim bertitik</td> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Krocet</td> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Krocet bertitik</td> <td>1 ½</td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Kuaver</td> <td>½</td> <td></td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>Semikuaver</td> <td>¼</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="1413 946 1984 1074">Cadangan Aktiviti; Kenal pasti jumlah not dalam skor. Latihan melengkapkan not, nilai dan tanda rehat pada baluk.</p>	Bil	Not	Nilai	Tanda Rehat	1	Semibrif	4		2	Minim	2		3	Minim bertitik	3		4	Krocet	1		5	Krocet bertitik	1 ½		6	Kuaver	½		7	Semikuaver	¼	
Bil	Not	Nilai	Tanda Rehat																															
1	Semibrif	4																																
2	Minim	2																																
3	Minim bertitik	3																																
4	Krocet	1																																
5	Krocet bertitik	1 ½																																
6	Kuaver	½																																
7	Semikuaver	¼																																

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan notasi muzik yang diberi.
2	Mengenal pasti notasi pada skor.
3	Menulis notasi muzik pada baluk dengan betul.
4	Membanding beza jumlah not pada skor dalam aktiviti muzik.
5	Menganalisis dan mengaplikasi notasi muzik yang betul dalam aktiviti muzik.
6	Menjana idea kreatif dalam aktiviti muzik berasaskan notasi muzik dengan sistematik dan tekal.

2.0 PENGALAMAN MUZIKAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Ensembel Nyanyian	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Bernyanyi lagu pusingan dengan ;</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Tempo yang betul (ii) Sebutan yang jelas (iii) Pic yang betul (iv) Ekspresi yang sesuai <p>2.1.2 Mengamalkan etika dan nilai murni sebelum, semasa dan selepas aktiviti nyanyian</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) Latihan nyanyian dengan sebutan huruf vokal dan konsonan (ii) Latihan pernafasan (iii) Latihan mengajuk pic yang didengar <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lagu pusingan (<i>round sound</i>) • Contoh nilai murni: <ul style="list-style-type: none"> (i) Bertanggungjawab (ii) Toleransi (iii) menghormati ketua (iv) mengikut arahan ketua kumpulan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan contoh nyanyian lagu pusingan.
2	Menerangkan dengan contoh bernyanyi lagu pusingan.
3	Bernyanyi lagu pusingan dengan sebutan, tempo dan pic yang betul dengan bimbingan guru.
4	Bernyanyi lagu pusingan dengan sebutan, tempo, pic dan ekspresi dengan betul.
5	Bernyanyi lagu pusingan dengan sebutan, tempo, pic dan ekspresi dengan betul serta ton yang baik dan sentiasa mengamalkan etika persembahan dan nilai murni.
6	Bernyanyi lagu pusingan dengan tempo, sebutan, pic dan ekspresi dengan betul, ton yang baik dan konsisten serta sentiasa mengamalkan etika persembahan dan nilai murni.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.2 Ensembel Alat Muzik	<p>Murid boleh:</p> <p>2.2.1 Memainkan alat muzik secara ensembel dengan :</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) teknik (ii) elemen muzik <p>2.2.2 Mengamalkan etika dan nilai murni sebelum, semasa dan selepas bermain alat muzik</p>	<p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alat muzik cadangan: <ul style="list-style-type: none"> (i) Angklung (ii) gamelan (iii) ukulele (iv) rekoder dan lain-lain • Pemilihan ensembel adalah berdasarkan kepakaran guru dan prasarana sekolah • Contoh teknik bermain alat muzik: <ul style="list-style-type: none"> (i) Postur (ii) Penjarian (iii) Pernafasan (iv) Perlidaha (v) <i>Embouchure</i> (vi) <i>bowing</i> • Contoh nilai murni: <ul style="list-style-type: none"> (i) Bertanggungjawab (ii) Toleransi (iii) menghormati ketua (iv) mengikut arahan ketua kumpulan

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan cara bermain alat muzik.
2	Menerangkan cara bermain alat muzik ensemble.
3	Bermain alat muzik secara ensemble.
4	Bermain alat muzik secara ensemble dengan teknik yang betul dan elemen muzik.
5	Bermain alat muzik secara ensemble dengan teknik yang betul dan elemen muzik serta mengamalkan etika dan nilai murni.
6	Bermain alat muzik secara ensemble dengan teknik yang betul dan elemen muzik yang betul serta mengamalkan etika dan nilai murni dan boleh dicontohi.

3.0 APRESIASI MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Muzik Rakyat Malaysia	Murid boleh: 3.1.1 Mengenal pasti muzik rakyat Malaysia 3.1.2 Menjelaskan muzik rakyat Malaysia dari aspek: (i) Latar Belakang (ii) Alat Muzik 3.1.3 Mengaplikasikan pengetahuan muzik rakyat Malaysia dalam aktiviti muzik 3.1.4 Membanding beza genre muzik rakyat Malaysia	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Bercerita tentang Muzik Rakyat Malaysia: (i) Caklempong (ii) Dondang Sayang (iii) Ghazal (iv) Sape • Mendengar dan menonton persembahan muzik • Mencari maklumat daripada pelbagai sumber berkaitan muzik rakyat Malaysia seperti media cetak dan elektronik • Menghasilkan folio

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan genre Muzik Rakyat Malaysia.
2	Menerangkan genre Muzik Rakyat Malaysia.
3	Mengaplikasikan pengetahuan sesuatu genre muzik rakyat Malaysia dalam aktiviti muzik.
4	Mengaplikasikan pengetahuan pelbagai genre muzik rakyat Malaysia dalam aktiviti muzik.
5	Mengaplikasi dan menganalisis pengetahuan pelbagai genre muzik rakyat Malaysia dalam aktiviti muzik.
6	Mengaplikasi dan menganalisis pengetahuan pelbagai genre muzik rakyat Malaysia dalam aktiviti muzik secara tekal dan boleh dicontohi.

4.0 EKSPRESI KREATIF

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Penghasilan Karya Muzik	Murid boleh: 4.1.1 Mengimprovisasi corak irama 4.1.2 Mencipta corak irama 4.1.3 Mempersembahkan hasil ciptaan	Cadangan Aktiviti: (i) Mendengar dan menghayati corak irama yang pelbagai (ii) Bercerita tentang corak irama yang diperdengarkan Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Irama merupakan pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi panjang dan pendek

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan contoh corak irama.
2	Menerangkan corak irama dengan contoh.
3	Mengimprovisasi corak irama dengan contoh.
4	Mengimprovisasi corak irama dalam aktiviti muzik.
5	Menjana idea dan memilih corak irama untuk dipersembahkan.
6	Merancang dan mempersembahkan hasil ciptaan corak irama secara kreatif.

PANEL PENGUBAL

- | | | |
|----|--------------------------|--------------------------------------|
| 1. | Paizah binti Zakaria | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. | Haris bin Yusof | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. | Mohd Raizuddin bin Hamat | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 4. | Balqish binti Selamat | SKPK Batu Pahat, Johor |
| 5. | Umi Kalsom binti Hussin | SMK Seksyen 19 , Shah Alam, Selangor |
| 6. | Ahmad Afzan bin Hassan | SMK Danau Kota, Kuala Lumpur |

PENGHARGAAN

Penasihat

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------------|
| Dr. Mohamed bin Abu Bakar | - | Timbalan Pengarah |
| Datin Dr. Ng Soo Boon | - | Timbalan Pengarah (STEM) |

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 Taufiq 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 978-967-420-563-8



**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>