



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Muzik Komputer

Sekolah Seni Malaysia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Muzik Komputer

Sekolah Seni Malaysia
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.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	4
Fokus.....	5
Kemahiran Abad Ke-21.....	6
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran.....	9
Elemen Merentas Kurikulum.....	11
Pentaksiran Bilik Darjah.....	14
Organisasi Kandungan.....	18
Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4	
Modul Muzik Latar dan Kesan Bunyi.....	21
Modul Muzik Tarian.....	24
Modul Muzik Sketsa.....	27

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5

Modul Muzik Montaj	33
Modul <i>Home Recording Studio</i>	36
Panel Penggubal.....	39
Penghargaan.....	40



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 dijemakan 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

DSKP KSSM Muzik Komputer Sekolah Seni Malaysia (SSeM) ialah dokumen yang memuatkan kandungan kurikulum mata pelajaran Muzik Komputer yang ditawarkan di SSeM. DSKP ini merupakan rujukan kepada guru untuk mengajar mata pelajaran ini. Matlamat dan objektif mata pelajaran dinyatakan dengan jelas sebagai garis panduan kepada guru tentang perkara yang perlu dicapai dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP).

Bagi menterjemahkan matlamat dan objektif tersebut, kandungan DSKP diorganisasikan menerusi tiga lajur iaitu Standard Kandungan (SK), Standard Pembelajaran (SP) dan Standard Prestasi (SPi). SK menyatakan secara spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan. SP menggariskan penetapan kriteria pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap SK, manakala SPi merupakan suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid kuasai.

Kurikulum untuk semua mata pelajaran digubal berlandaskan Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah. Guru boleh merujuk perenggan ini untuk memahami tentang insan yang ingin dilahirkan sebagaimana yang digambarkan dalam kerangka tersebut.

Kementerian Pendidikan Malaysia juga berhasrat untuk mempersiapkan murid bagi menghadapi cabaran abad ke-21. DSKP ini menggariskan profil murid yang ingin dibentuk untuk mempersiapkan mereka mengharungi cabaran pada masa kini dan pada masa depan.

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan secara eksplisit dalam Standard Pembelajaran. Guru diharapkan dapat menterjemahkan kemahiran tersebut semasa menjalankan PdP. Perenggan tentang perkara ini terdapat dalam DSKP dan boleh dijadikan rujukan guru untuk mendapatkan kefahaman berkaitan pengaplikasian KBAT dalam PdP.

PdP mata pelajaran Muzik Komputer menggalakkan murid untuk berfikir, berimajinasi dan membuat interpretasi. Kaedah pengajaran mata pelajaran ini haruslah dipelbagaikan untuk membantu murid memahami dan menguasai sesuatu konsep dan kemahiran. Guru boleh merujuk cadangan Strategi Pengajaran dan Pembelajaran dalam DSKP ini untuk mendapatkan idea bagi menentukan strategi yang sesuai digunakan semasa menyampaikan kandungan DSKP kepada murid. Selain itu, guru juga digalakkan untuk menerapkan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) semasa menjalankan PdP.

MATLAMAT

KSSM Muzik Komputer SSeM bermatlamat melengkapkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran menghasilkan karya muzik berbantuan komputer ke arah melahirkan insan yang kritis, kreatif dan mengamalkan nilai murni.

OBJEKTIF

KSSM Muzik Komputer SSeM bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

TINGKATAN 4

1. Menjelaskan aspek asas dalam penghasilan karya muzik latar, kesan bunyi, muzik tari dan muzik sketsa.
2. Menghasilkan kerangka idea untuk karya muzik.
3. Membuat penyuntingan *track Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) dan audio.
4. Menghasilkan kesan bunyi secara digital.
5. Menyenaraikan peralatan dan bahan yang diperlukan untuk proses *sequencing*.
6. Menentukan instrumentasi yang bersesuaian dengan karya muzik.
7. Membuat rakaman *multi track*.
8. Menjelaskan prosedur *sequencing* berdasarkan karya muzik.
9. Menghasilkan muzik latar dan kesan bunyi untuk puisi, muzik untuk tarian dan muzik untuk sketsa.
10. Mempersembahkan dan membentangkan karya muzik yang dihasilkan.
11. Menilai hasil karya muzik.
12. Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.

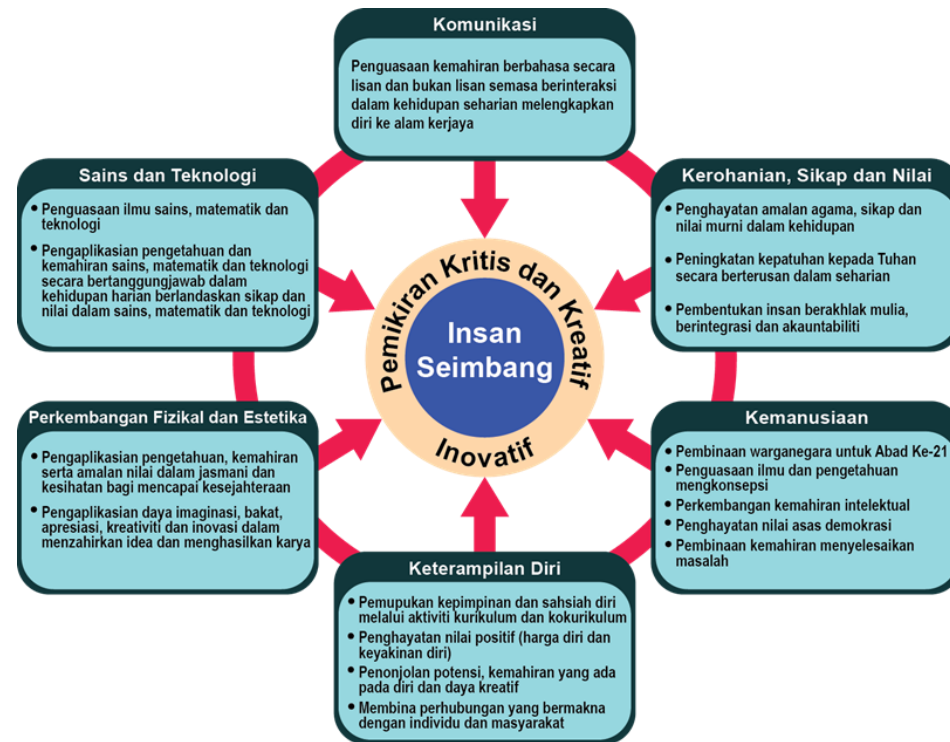
TINGKATAN 5

1. Menyatakan aspek asas dalam penghasilan karya muzik montaj.
2. Menghasilkan kerangka idea untuk karya muzik montaj.
3. Menentukan bahan audio dan bahan *Musical Instrument Digital Interface* (MIDI) yang bersesuaian dengan karya muzik montaj.
4. Menyelaraskan bahan audio dan bahan MIDI dengan video montaj.
5. Membuat rakaman *voice-over*.
6. Menjelaskan penghasilan muzik montaj.
7. Mempersembahkan dan membentangkan karya muzik montaj yang dihasilkan.
8. Menyenaraikan peralatan untuk *home recording studio*.
9. Membuat penyambungan antara peranti ke komputer.
10. Merancang pembinaan *home recording studio*.
11. Membentangkan hasil perancangan pembinaan *home recording studio*.
12. Menilai, mengulas, dan mengkritik hasil perancangan pembinaan *home recording studio*.
13. Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

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, berketrampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. KSSM Muzik Komputer SSeM digubal berdasarkan enam tunjang kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

KSSM Muzik Komputer SSeM memberi tumpuan kepada pembangunan kemahiran dan teknik penghasilan muzik secara digital. Murid juga didedahkan dengan penggunaan peralatan serta perisian untuk menghasilkan muzik secara digital. Sepanjang pembelajaran di Tingkatan 4 dan 5, murid akan mempelajari dan dilatih dengan kemahiran penghasilan muzik menerusi beberapa modul kurikulum seperti Jadual 1.

KSSM Muzik Komputer SSeM memberi peluang kepada murid melahirkan idea kreatif untuk menghasilkan karya menggunakan perisian muzik. Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran yang telah dipelajari dalam permainan alat muzik, nyanyian dan teori muzik semasa menghasilkan karya. Mereka juga berpeluang mempersembahkan hasil karya mereka semasa aktiviti PdP di bilik darjah.

Jadual 1: Modul KSSM Muzik Komputer SSeM

TINGKATAN	MODUL
Tingkatan 4	1. Muzik Latar dan Kesan Bunyi
	2. Muzik Tarian
	3. Muzik Sketsa
Tingkatan 5	1. Montaj Muzikal
	2. <i>Home Recording Studio</i>

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 2 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam KSSM Muzik Komputer SSeM juga turut menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 2: 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 pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

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

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 3.

Jadual 3: Tahap Pemikiran dalam KBAT

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

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

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

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

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

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

KBAT boleh diaplikasikan 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

Aktiviti PdP Muzik Komputer adalah merupakan aktiviti amali yang menekankan kepada penguasaan dan memperhalusi kemahiran dalam penghasilan muzik secara digital. Setiap aktiviti adalah berlandaskan kepada aktiviti amali yang dilakukan secara *hands-on*. Terdapat pelbagai pendekatan yang boleh digunakan dalam merangka PdP bagi mencapai standard pembelajaran yang ditetapkan. Pendekatan tersebut merupakan strategi guru bagi mencapai objektif PdP yang dirancang. Cadangan pendekatan yang boleh digunakan dalam PdP Muzik Komputer adalah seperti berikut:

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan satu kaedah PdP berpusatkan murid yang melibatkan pertanyaan dan rasa ingin tahu di mana murid mencari jawapan melalui pemerhatian, hipotesis, mengumpul data, pengukuran, menterjemah dan membina rumusan. Inkuiri juga merupakan proses PdP yang menggalakkan penyiasatan masalah, penerokaan dan penemuan untuk mendapatkan maklumat serta pemahaman yang mendalam terhadap sesuatu tugas yang dijalankan. Dalam konteks PdP Muzik Komputer pelbagai persoalan mungkin akan muncul seperti, “Apakah instrumentasi yang sesuai digunakan untuk menghasilkan muzik untuk tarian?” atau “Bagaimanakah cara untuk menghasilkan muzik menggunakan komputer?” dan sebagainya. Guru mengarahkan murid untuk mencari jawapan kepada soalan-soalan mereka menerusi pelbagai sumber seperti internet dan kajian lalu di perpustakaan. Murid akan kembali ke kelas dengan maklumat yang diperoleh untuk dikongsikan.

Pembelajaran Berasaskan Masalah

Pendekatan pembelajaran berasaskan masalah boleh dijalankan bagi menambah kefahaman murid tentang apa yang dipelajari dalam mata pelajaran Muzik Komputer. Guru berperanan sebagai fasilitator, iaitu beliau akan bersama-sama murid untuk membentuk suatu persoalan permasalahan atau isu, kemudian menstruktur tugas yang relevan bagi menyelesaikan persoalan tersebut. Guru juga membimbing murid daripada aspek perkembangan pengetahuan dan kemahiran sosial dan akhir sekali mentaksir apa yang telah dipelajari murid menerusi pengalaman pembelajaran tersebut.

Pendekatan Bertema

Dalam pendekatan bertema guru boleh merangka PdP dengan menggunakan pelbagai tema bagi membantu murid menguasai ilmu dengan membuat perkaitan secara kontekstual terhadap tema yang digunakan. Contoh tema yang boleh digunakan ialah kekeluargaan, persahabatan, kemanusiaan, patriotisme, budaya dan alam sekitar.

Pendekatan Antara Disiplin

Pendekatan antara disiplin membolehkan guru merangka pengajaran dengan menggabungkan PdP Muzik Komputer dengan disiplin ilmu yang lain. Sebagai contoh, guru boleh membimbing murid mencipta muzik iringan bagi puisi sekali gus memahami isi atau maksud puisi tersebut. Dengan ini, murid akan mendapat ilmu tentang penghasilan muzik yang bersesuaian berserta ilmu bahasa.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses 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 cinta akan 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 pengubahsuaian, 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 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 mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperoleh melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.

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

10. Pendidikan Kewangan

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

PENTAKSIRAN 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.

Tahap Penguasaan 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 4 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

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
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 tekal 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.

Pentaksiran KSSM Muzik Komputer SSeM

Pencapaian murid ditaksir untuk mengetahui tahap penguasaan ilmu pengetahuan dan kemahiran muzik yang diajar. Penentuan tahap penguasaan ini memerlukan aktiviti pentaksiran yang dilakukan semasa atau di penghujung aktiviti PdP. Tahap penguasaan ini dinyatakan dengan jelas dan menjadi landasan yang kukuh kepada guru untuk melanjutkan aktiviti pembelajaran seterusnya.

KSSM Muzik Komputer SSeM merupakan mata pelajaran yang memberi tumpuan kepada kemahiran merancang dan menghasilkan muzik secara digital dalam PdP melalui aktiviti *hands-on* di bilik darjah. Pentaksiran dalam PdP dibuat dengan mengambilkira proses semasa penghasilan muzik tersebut. Guru hendaklah merancang dengan teliti kaedah yang sesuai untuk mentaksir murid bagi memastikan pentaksiran yang relevan dan menepati objektif. Justeru, pemerhatian guru terhadap setiap aktiviti murid perlu direkodkan untuk memudahkan pentaksiran dilaksanakan.

Standard Prestasi KSSM Muzik Komputer SSeM

Standard Prestasi Muzik Komputer diwujudkan sebagai kriteria untuk guru menentukan tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran ini. Standard Prestasi ini mengandungi 6 Tahap Penguasaan yang merangkumi aspek kognitif, psikomotor dan nilai.

Tahap Penguasaan ini disusun mengikut hierarki bermula pada Tahap Penguasaan 1 yang menunjukkan penguasaan terendah sehingga penguasaan tertinggi iaitu Tahap Penguasaan 6.

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.

Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM Muzik Komputer SSeM digunakan untuk melaporkan keseluruhan prestasi murid seperti Jadual 5.

Jadual 5: Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM Muzik Komputer SSeM

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan pengetahuan dan mempamerkan kemahiran asas muzik komputer.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan pengetahuan dan menunjuk cara kemahiran asas muzik komputer.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran asas muzik komputer dalam penghasilan karya muzik.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis karya muzik menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menilai karya muzik menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan karya muzik menggunakan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik yang boleh dicontohi.

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSM Muzik Komputer SSeM diorganisasikan berdasarkan tiga lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 6.

Jadual 6: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
Pernyataan 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.

Dalam organisasi kandungan, terdapat lajur Catatan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai Standard Pembelajaran.

Pelaksanaan KSSM Muzik Komputer SSeM adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuat kuasa sekarang. Peruntukan masa minimum bagi mata pelajaran ini ialah 96 jam setahun.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

1.0 MODUL MUZIK LATAR DAN KESAN BUNYI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Penghasilan Muzik Latar dan Kesan Bunyi	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menjelaskan aspek asas dalam penghasilan muzik latar dan kesan bunyi untuk mengiringi puisi.</p> <p>1.1.2 Menghasilkan kerangka idea untuk muzik latar dan kesan bunyi yang merangkumi:</p> <p>(i) Konsep persembahan</p> <p>(ii) Aliran idea</p> <p>a. permulaan</p> <p>b. perkembangan</p> <p>c. akhiran</p> <p>1.1.3 Membuat penyuntingan <i>track</i> MIDI.</p> <p>1.1.4 Membuat penyuntingan <i>track</i> audio.</p> <p>1.1.5 Menghasilkan kesan bunyi secara digital.</p>	<p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspek asas dalam menghasilkan muzik latar dan bunyi untuk puisi: <ul style="list-style-type: none"> – Analisis maksud puisi – Tema – Durasi – Mud – Ekspresi – Kesan bunyi • Contoh puisi: <ul style="list-style-type: none"> – Sajak – Pantun – Syair – Gurindam

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.6 Menghasilkan muzik latar dan kesan bunyi secara digital untuk mengiringi puisi.</p> <p>1.1.7 Mempersembahkan dan membentangkan muzik latar dan kesan bunyi yang dihasilkan.</p> <p>1.1.8 Menilai, mengulas dan mengkritik hasil karya muzik latar dan kesan bunyi yang dipersembahkan.</p> <p>1.1.9 Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya.</p>	<p>Cadangan aktiviti: Menilai hasil karya sendiri dan rakan.</p> <p>Nota: Nilai murni dalam penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - karya ciptaan adalah asli - menghormati karya muzik sebagai harta intelek

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan muzik latar dan kesan bunyi.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kerangka idea penghasilan muzik latar dan kesan bunyi.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer dalam merancang penghasilan muzik latar bagi mengiringi puisi.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik latar bagi mengiringi puisi dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik latar bagi mengiringi puisi dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik dan bermutu. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan dan membentangkan muzik latar bagi mengiringi puisi dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang sangat baik, bermutu tinggi dan kreatif. • Menilai hasil karya muzik latar dan kesan bunyi. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik dan boleh dicontohi.

2.0 MODUL MUZIK TARIAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Penghasilan Muzik Tarian	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menjelaskan aspek asas dalam penghasilan muzik tarian.</p> <p>2.1.2 Menghasilkan kerangka idea untuk muzik tarian yang merangkumi:</p> <p>(i) Konsep persembahan</p> <p>(ii) Aliran idea</p> <p>a. permulaan</p> <p>b. perkembangan</p> <p>c. akhiran</p> <p>2.1.3 Menyenaraikan peralatan dan bahan yang diperlukan sebelum melaksanakan proses <i>digital sequencing</i> berdasarkan jenis tarian.</p> <p>2.1.4 Menjelaskan prosedur proses <i>digital sequencing</i>.</p>	<p>Nota:</p> <p>Aspek asas dalam menghasilkan muzik tari:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Genre / stail - Rentak - Tempo - Meter - Instrumentasi - Elemen budaya - Durasi - Mud - Ekspresi - Bentuk

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.5 Menentukan instrumentasi yang bersesuaian berdasarkan jenis muzik tarian.</p> <p>2.1.6 Membuat rakaman <i>multi track</i>.</p> <p>2.1.7 Menghasilkan muzik tarian secara digital.</p> <p>2.1.8 Mempersembahkan dan membentangkan muzik tarian yang dihasilkan.</p> <p>2.1.9 Menilai, mengulas dan mengkritik hasil karya muzik tarian yang dipersembahkan.</p> <p>2.1.10 Mengamalkan nilai murni dalam menghasilkan karya.</p>	<p>Cadangan aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merakam alat muzik akustik. <p>Contoh :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gendang – Violin – Seruling – Sape <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil karya sendiri dan rakan. <p>Nota:</p> <p>Nilai murni dalam penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – menghormati karya muzik sebagai harta intelek

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan muzik tarian.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kerangka idea penghasilan muzik tarian.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer dalam merancang penghasilan muzik tarian.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik tarian dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik tarian dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik dan bermutu. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan dan membentangkan muzik tarian dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang sangat baik bermutu tinggi dan kreatif. • Menilai hasil karya muzik tarian. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik dan boleh dicontohi.

3.0 MODUL MUZIK SKETSA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Penghasilan Muzik Sketsa	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Menjelaskan aspek asas dalam penghasilan muzik sketsa.</p> <p>3.1.2 Menghasilkan kerangka idea untuk muzik sketsa berdasarkan skrip yang disediakan merangkumi:</p> <p>(i) Konsep persembahan</p> <p>(ii) Aliran idea</p> <p>a. permulaan</p> <p>b. perkembangan</p> <p>c. akhiran</p> <p>3.1.3 Menjelaskan prosedur <i>digital sequencing</i> berdasarkan skrip yang disediakan.</p> <p>3.1.4 Menentukan instrumentasi yang sesuai berdasarkan skrip yang disediakan.</p>	<p>Nota :</p> <p>Aspek asas dalam penghasilan muzik sketsa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analisis Skrip - Tema - Plot - Bahagian sketsa - Kesan bunyi <p>Cadangan aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merakam alat muzik akustik • Pemilihan instrumentasi maya • Proses <i>balancing</i> • Proses <i>mixing</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>3.1.5 Menentukan kesan bunyi yang akan dihasilkan.</p> <p>3.1.6 Membuat rakaman <i>multi-track</i>.</p> <p>3.1.7 Menghasilkan muzik untuk sketsa.</p> <p>3.1.8 Mempersembahkan dan membentangkan muzik sketsa yang dihasilkan.</p> <p>3.1.9 Menilai, mengulas dan mengkritik hasil karya muzik tarian yang dipersembahkan.</p> <p>3.1.10 Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Menilai hasil karya sendiri dan rakan.</p> <p>Nota: Nilai murni dalam penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - karya ciptaan adalah asli - menghormati karya muzik sebagai harta intelek

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan muzik sketsa.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kerangka idea penghasilan muzik sketsa.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer dalam merancang penghasilan muzik sketsa.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik bagi mengiringi sketsa dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik. • Mempamerkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik bagi mengiringi sketsa dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik dan bermutu. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan dan membentangkan muzik bagi mengiringi sketsa dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang sangat baik, bermutu tinggi dan kreatif. • Menilai hasil karya muzik sketsa. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik dan boleh dicontohi.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

1.0 MODUL MUZIK MONTAJ

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Penghasilan Muzik Montaj	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Menyatakan aspek asas dalam muzik montaj.</p> <p>1.1.2 Membentangkan kerangka idea berdasarkan video montaj yang disediakan merangkumi:</p> <p>(i) Konsep montaj</p> <p>(ii) Aliran idea</p> <p>(a) Permulaan</p> <p>(b) Perkembangan</p> <p>(c) Penutup/Akhiran</p> <p>1.1.3 Menentukan bahan audio dan bahan MIDI yang sesuai berpandukan kerangka idea.</p> <p>1.1.4 Menyelaraskan bahan audio dan bahan MIDI dengan video montaj.</p>	<p>Nota:</p> <p>Aspek asas dalam menghasilkan muzik montaj.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema - Durasi - Mud - Ekspresi - Skrip - Kesan bunyi <p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Murid menonton video montaj dan membincangkan kesesuaian muzik dengan video. • Murid dan guru berbincang dalam menyediakan kerangka penciptaan muzik. • Menyediakan koleksi bahan audio dan MIDI.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>1.1.5 Merakam <i>voice-over</i> berdasarkan video montaj.</p> <p>1.1.6 Mempersembahkan dan membentangkan muzik montaj yang dihasilkan.</p> <p>1.1.7 Menilai, mengulas dan mengkritik hasil karya muzik montaj yang dipersembahkan.</p> <p>1.1.8 Mengamalkan nilai murni dalam menghasilkan karya.</p>	<p>Nota:</p> <p>Nilai murni dalam penghasilan karya:</p> <ul style="list-style-type: none"> – karya ciptaan adalah asli – menghormati karya muzik sebagai harta intelek

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan perkara asas dalam penghasilan muzik montaj.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kerangka idea penghasilan muzik montaj.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer dalam merancang penghasilan muzik montaj.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik montaj dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan muzik montaj dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang baik dan bermutu. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan dan membentangkan muzik montaj dengan instrumentasi yang sesuai, aliran idea, penyuntingan dan adunan bunyi yang sangat baik, bermutu tinggi dan kreatif. • Menilai hasil karya muzik montaj. • Mengamalkan nilai murni dalam penghasilan karya muzik dan boleh dicontohi.

2.0 MODUL HOME RECORDING STUDIO

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Perancangan <i>Home Recording Studio</i>	Murid boleh: 2.1.1 Menyenaraikan peralatan asas untuk <i>home recording studio</i> . 2.1.2 Menjelaskan fungsi peranti-peranti asas yang digunakan dalam <i>home recording studio</i> . 2.1.3 Menerangkan kedudukan peralatan dalam <i>home recording studio</i> . 2.1.4 Mengenalpasti penyambungan antara peranti dalam <i>home recording studio</i> 2.1.5 Menyediakan lakaran kedudukan peralatan <i>home recording studio</i> . 2.1.6 Mengenal pasti bahan yang sesuai untuk meredam bunyi dalam studio.	Cadangan aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpul gambar <i>home recording studio</i>. • lawatan ke studio rakaman. • Mempamerkan gambar peralatan <i>home recording studio</i>. • Melakar rajah kedudukan peranti dalam studio. • Membuat latihan penyambungan kabel antara peranti. • Melakar pelan kedudukan peralatan <i>home recording studio</i>. • Membuat rujukan internet berkaitan <i>home recording studio</i> Nota: Contoh bahan peredam bunyi: <ul style="list-style-type: none"> – langsir – <i>panel foam</i> – karpet

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
	<p>2.1.7 Merancang pembinaan <i>home recording studio</i>.</p> <p>2.1.8 Membuat penyambungan peralatan rakaman untuk <i>home recording studio</i>.</p> <p>2.1.9 Mendokumentasikan dan membentangkan hasil perancangan pembinaan <i>home recording studio</i> yang mengandungi:</p> <ul style="list-style-type: none"> (i) senarai peralatan studio (ii) lakaran kedudukan peralatan (iii) lakaran penyambungan antara peranti <p>2.1.10 Menilai, mengulas, dan mengkritik hasil perancangan pembinaan <i>home recording studio</i>.</p>	<p>Cadangan Aktiviti: Membuat folio <i>home recording studio</i>.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan perkara asas dalam pembinaan <i>home recording studio</i> .
2	Menjelaskan lakaran <i>home recording studio</i> .
3	Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran muzik komputer dalam pembinaan <i>home recording studio</i> .
4	Menganalisis pelan kedudukan peralatan <i>home recording studio</i> .
5	Menilai perancangan pembinaan <i>home recording studio</i> .
6	Menghasilkan dan membentangkan perancangan pembinaan <i>home recording studio</i> .

PANEL PENGGUBAL

- | | | |
|-----|---------------------------------------|---|
| 1. | Bakhtiar bin Mohd Salleh | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. | Faridah binti Ramly | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. | Hazlifhadiyahana binti Rosli | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 4. | Siti Musfirah binti Md Hashim | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 5. | Prof. Madya Dr. Mohd Nasir bin Hashim | Universiti Malaya, Kuala Lumpur |
| 6. | Mohd. Azam bin Sulong | Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak |
| 7. | Abdul Razak bin Abdul Rahman | IPG Kampus Ilmu Khas, Kuala Lumpur |
| 8. | Isa bin Amri | IPG Kampus Temenggung Ibrahim, Johor |
| 9. | Mah Nyuk Ying | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 10. | Mohd Dzurri bin Bachok | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |

TURUT MENYUMBANG

- | | | |
|----|----------------------------------|--|
| 1. | Dr. Ahmad Rithauddin bin Md Noor | Universiti Teknologi MARA (UiTM), Selangor |
| 2. | Abdul Rahim bin Abdullah | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 3. | Ahmad Nazri bin Nordin | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 4. | Nizam bin Rusli | Sekolah Seni Malaysia Johor, Johor |
| 5. | Olivia Ottalya anak Berinoe | Sekolah Seni Malaysia, Johor, Johor |
| 6. | Wan Nur Zamrud binti Shamsuddin | SMK Shah Bandaraya, Selangor |
| 7. | Mohd Zullzailah bin Zakaria | SMK Seri Mulia, Cheras, 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 978-967-420-544-7



9 789674 205447

**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>