



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH
PENDIDIKAN KHAS (MASALAH PEMBELAJARAN)

Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 6



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Kesihatan

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tahun 6

Bahagian Pembangunan Kurikulum

SEPTEMBER 2019

Terbitan 2021

© 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, 6-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah.....	2
Fokus	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	4
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	6
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	7
Rancangan Pendidikan Individu	10
Elemen Merentas Kurikulum	11
Pentaksiran Bilik Darjah.....	16
Organisasi Kandungan	19

Modul 1: Kemahiran Pergerakan

Gimnastik Asas	24
Kategori Serangan.....	28
Kategori Jaring.....	31
Kategori Memadang.....	33
Olahraga Asas (Kemahiran Asas Berlari).....	36
Olahraga Asas (Kemahiran Asas Lompatan).....	38
Olahraga Asas (Kemahiran Asas Balingan).....	40
Akuatik Asas	42
Rekreasi dan Kesenggangan	46

Modul 2: Kecergasan

Konsep Kecergasan.....	49
Kecergasan Meningkatkan Kesihatan.....	51

Modul 3: Kesehatan

Kesehatan Diri dan Reproduksi.....	57
Kesehatan Fizikal : Pemakanan	59
Kesehatan Fizikal : Penyalahgunaan Bahan	61
Kesehatan dan Alam Sekitar : Penyakit	63
Kesehatan dan Alam Sekitar : Keselamatan.....	65
Kesehatan dan Alam Sekitar : Pertolongan Cemas.....	67
Kesehatan Mental dan Emosi : Pengurusan Mental dan Emosi.....	69
Kesehatan Mental dan Emosi : Kekeluargaan	71
Panel Penggubal.....	73
Penghargaan.....	75



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 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.]

PENGANTAR

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

Usaha memasukkan standard pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah lanskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSR, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan

dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).

Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

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

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

HAJI AZMAN BIN HAJI ADNAN
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

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

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

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) dibina supaya pembelajaran yang diperolehi di bilik darjah dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Kurikulum ini juga menyediakan pendidikan berkualiti untuk murid bermasalah pembelajaran supaya mereka menjadi insan yang seimbang, berdikari dan berupaya menjalani kehidupan dengan lebih bermakna. Fleksibiliti dalam melaksanakan KSSRPM Masalah Pembelajaran memberi ruang kepada aktiviti untuk meningkatkan kemahiran berfikir, penggunaan teknologi dan penerapan nilai dalam memastikan pembangunan MBK secara holistik.

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

MATLAMAT

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP digubal untuk memenuhi keperluan dan perkembangan individu bagi membentuk MBK yang cergas, sejahtera dan produktif.

OBJEKTIF

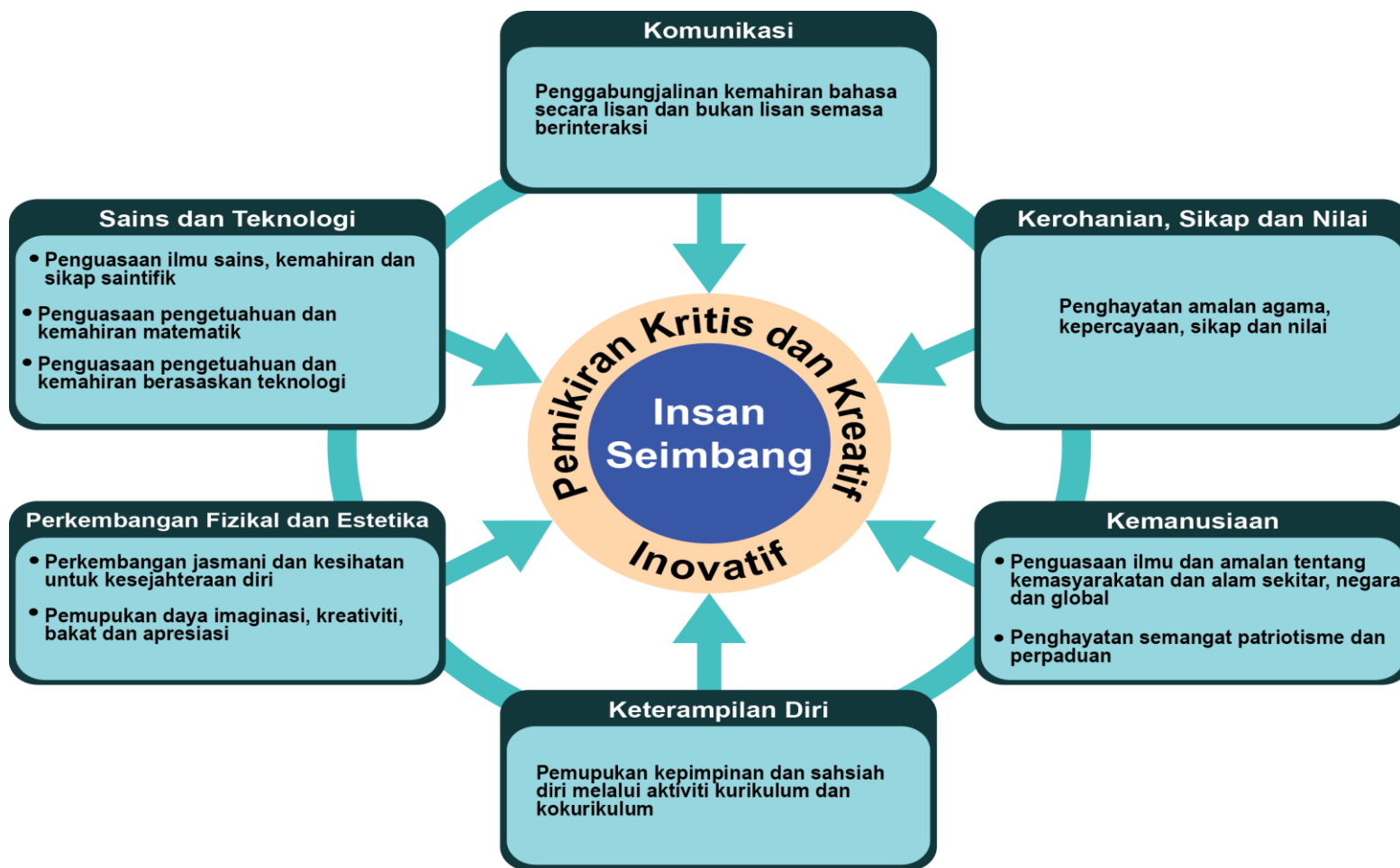
KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP bermatlamat membolehkan murid:

1. Mempertingkatkan dan mengekalkan kecergasan berasaskan kesihatan dan perlakuan motor.
2. Menguasai kemahiran asas pergerakan dan permainan mengikut kemampuan diri.
3. Melakukan senaman dan aktiviti fizikal sebagai rutin harian.
4. Mengaplikasikan pengetahuan kesihatan dan keselamatan semasa menyertai pelbagai kegiatan fizikal.
5. Membentuk sahsiah dan disiplin diri
6. Membuat keputusan bijak dalam kehidupan.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP 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. KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSR sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Rendah

FOKUS

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP berfokus kepada menguasai kemahiran asas pergerakan dan kemahiran asas permainan mengikut kategori, mengaplikasi konsep kecergasan dalam meningkatkan tahap kecergasan fizikal berdasarkan kesihatan, memupuk elemen pengurusan dan keselamatan, tanggungjawab sendiri, interaksi sosial dan dinamika kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal dan mengamalkan gaya hidup sihat.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSR adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya

berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJK menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya tahan	Berkeupayaan menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir berkomunikasi	Berkeupayaan menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif, melalui kaedah lisan, bertulis, dan mengguna pelbagai media serta teknologi.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Berfikir secara kritis, kreatif dan inovatif; berkeupayaan menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Berfikir tentang pembelajaran dan diri sebagai individu yang sedang belajar. Mengemukakan soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baharu.
Kerja sepasukan	Berkebolehan bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Menggalas tanggungjawab bersama, menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, bagi menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.
Bersifat ingin tahu	Berkeupayaan membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	Berintegriti, jujur, saksama, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan dan keputusan yang dibuat.
Bermaklumat	Berkeupayaan mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan, serta meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Memahami isu-isu etika / undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.
Penyayang/ Prihatin	Menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mempamerkan semangat kekitaan, kasih sayang, kesetiaan, kebanggaan, 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 (PdP) bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap pemikiran dalam KBAT

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

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

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

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

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

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

KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta 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 tugas dengan mengambil langkah-langkah berikut:

- Mengenal pasti tahap keupayaan murid.
- Merancang aktiviti PdP yang sesuai mengikut tahap keupayaan murid.
- Menghuraikan secara ringkas aktiviti yang dipilih.
- Menyediakan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dan Bahan Bantu Belajar (BBB) yang sesuai dengan tahap keupayaan murid.

- Mencerakinkan aktiviti kepada langkah-langkah yang lebih kecil.
- Membuat pemerhatian dan penilaian terhadap pencapaian murid.
- Membuat penambahbaikan yang sesuai

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

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

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

Dalam strategi PdP inkuiri, murid menyoal dan mengemukakan pendapat berlandaskan hasil pemerolehan. Guru boleh bertindak

sebagai fasilitator dengan mengemukakan soalan bagi memandu murid ke arah inkuiri. Perbincangan boleh dijalankan sebelum, semasa dan selepas menjalankan aktiviti.

Konstruktivisme

Konstruktivisme membolehkan murid belajar sesuatu dengan cara membina sendiri pemahaman yang bermakna kepada diri mereka.

Antara unsur penting dalam konstruktivisme adalah:

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

Pembelajaran Kontekstual

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

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

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) merupakan proses PdP yang berasaskan inkuiri. Strategi ini memerlukan murid untuk memberi tumpuan kepada persoalan atau masalah yang kompleks, menyelesaikan masalah tersebut melalui proses penyiasatan secara bekerjasama dalam suatu tempoh waktu. Projek yang dijalankan adalah untuk menyiasat topik atau isu yang dihadapi murid dalam persekitaran sebenar. Semasa menjalankan proses penyiasatan ini, murid dapat mempelajari kandungan, maklumat dan fakta-fakta yang diperlukan untuk membuat kesimpulan tentang persoalan atau masalah yang ditimbulkan. Melalui PBP murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri.

Belajar Melalui Bermain

Pendekatan Belajar Melalui Bermain (BMB) ditekankan dalam proses PdP bagi murid khususnya MBK kerana pendekatan ini berupaya menarik minat dan menimbulkan keseronokan ketika belajar. BMB menggalakan MBK melakukan penerokaan,

penemuan dan pembinaan kefahaman berdasarkan pengalaman, dengan rasa gembira dan seronok. Pendekatan ini boleh meningkatkan keupayaan kognitif dan meningkatkan rasa ingin tahu, penguasaan kemahiran berfikir dan psikomotor, serta kemahiran mengendalikan emosi.

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

- Aktiviti yang menyeronokkan.
- Penerokaan dan interaksi dengan persekitaran.
- Permainan bebas dan terancang.
- Keanjalan masa.
- Percubaan idea sendiri.
- Peluang untuk memberikan tumpuan dan perhatian.

Pendekatan Bertema

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

- Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajaran.

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

Pemilihan tema perlu mengambil kira:

- Peluang untuk mengaplikasi kemahiran kepada murid-murid seperti kemahiran asas mendengar, membaca, menulis, mengira, penggunaan komputer dan lain-lain.
- Kemahiran yang diperoleh daripada tema yang diajar dapat membantu murid mendapat kemahiran penyelesaian masalah.
- Sumber yang mudah didapati.
- Mengikut musim atau peristiwa untuk memberi kesedaran dan pengukuhan serta meningkatkan pengetahuan murid.

Pembelajaran Pengalamian

Pendekatan Pembelajaran Pengalamian merupakan satu kaedah di mana MBK diberi peluang melalui situasi sebenar semasa

aktiviti PdP dijalankan. Pendekatan ini membantu murid meningkatkan keupayaan sendiri mereka. Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Menyediakan sumber untuk proses pembelajaran.
- Melakukan simulasi untuk proses pembelajaran.
- Memberi fokus yang sama bagi komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.
- Menyediakan satu persekitaran bagi membolehkan guru dan murid berkongsi perasaan dan pemikiran secara bebas.
- Menempatkan murid dalam situasi atau suasana yang memerlukan kemahiran baru atau sokongan dan peneguhan dengan pengalaman lalu.
- Memberi bantuan, bimbingan dan peneguhan dengan mengaitkan pembelajaran yang baharu dalam kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

- Memperoleh pengalaman sebenar.

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

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

RANCANGAN PENDIDIKAN INDIVIDU

Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013 telah menjelaskan bahawa RPI adalah rekod yang melaporkan butiran rancangan pendidikan berasaskan kepada potensi individu MBK. Guru perlu mengenal pasti keupayaan dan kelemahan murid melalui ujian diagnostik secara lisan, penulisan dan pemerhatian. Perbincangan bersama pihak ibu bapa, penjaga dan juga pakar khusus seperti psikologis, audiologis, terapis pertuturan, terapis

cara kerja dan sebagainya juga perlu diadakan bagi membantu guru merancang aktiviti intervensi dan rehabilitasi yang mampu meningkatkan kesediaan murid untuk belajar dengan lebih baik.

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

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

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

1. Bahasa

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

2. Kelestarian Alam Sekitar

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

3. Nilai Murni

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

4. Sains Dan Teknologi

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

5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.

- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, 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.

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.

- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

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

kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

11. Kemahiran Transisi

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

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

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

i) Kemahiran Adaptasi Persekitaran.

Guru membantu MBK untuk memahami dan mematuhi perkara seperti berikut:

- Peraturan dalam bilik darjah dan sekolah
- Jadual
- Rutin Harian
- Keperluan mengikut giliran
- Keperluan mengikut dan mematuhi arahan

ii) Kemahiran Ketrampilan Sosial

Guru membantu MBK untuk memahami dan menguasai kemahiran berikut:

- Memenuhi tanggungjawab sebagai anak, murid dan rakan sebaya.
- Menanam tingkah laku sosial yang positif di mana MBK boleh membezakan batasan hubungan dalam masyarakat.
- Mengawal emosi dan tingkah laku khususnya apabila mereka menghadapi perasaan takut, sedih, gelisah dan sebagainya.

iii) Kemahiran Pra-akademik

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

iv) Kemahiran Membina Hubungan dan Komunikasi

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

- Memahami latar belakang dan keperluan individu MBK dari segi minat, aktiviti kegemaran, sifat individu mereka dan amalan di rumah.
- Mendapatkan sokongan ibu bapa dan ahli keluarga serta staff sekolah dalam memahami rutin MBK di sekolah dan di rumah.
- Penyediaan akomodasi dan penyesuaian dalam aspek persekitaran, jadual waktu dan aktiviti rutin harian.
- Berkomunikasi dengan ahli keluarga dan warga sekolah.

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

- MBK merasakan mereka sesuai dan suka berada di sekolah (sense of belonging).
- MBK memahami dan menghargai budaya di sekolah.
- MBK menghormati dan bergaul dengan rakan, guru dan staf sekolah.
- MBK melibatkan diri secara aktif dalam kelas (engagement in learning).
- MBK mengetahui identity dan peranan mereka sebagai murid.
- Ekpektasi positif dari guru
- MBK secara berteusan membina sifat positif di sekolah dan rumah.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrumen pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan 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, sosio-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 UMUM

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini

mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 3 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum. Guru boleh mencatat perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Perekodan tahap penguasaan dibuat ke dalam templat pelaporan yang disediakan setelah PdP bagi setiap bidang, tema, kemahiran atau kelompok Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran selesai dilaksanakan.

Jadual 3: Pernyataan 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

Tahap	Tafsiran
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

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.

Standard Prestasi KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP

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

Pihak sekolah berupaya mendapatkan maklum balas yang lengkap dalam bentuk data kualitatif dan kuantitatif. Maklumat

yang diperolehi membolehkan pihak yang bertanggungjawab mengenali, memahami, menghargai, serta mengiktiraf murid sebagai insan yang berguna, penting dan mempunyai potensi untuk menyumbang kepada pembangunan negara dan bangsa. Pentaksiran bagi setiap kelompok Standard Kandungan boleh dijalankan dengan menggunakan Standard Prestasi sebagai skala rujukan guru bagi menentukan tahap penguasaan MBK bagi Standard Kandungan yang ditetapkan.

Standard Prestasi menunjukkan enam Tahap Penguasaan (TP) yang merujuk kepada aras penguasaan yang disusun secara hieraki, dan diguna bagi tujuan pelaporan. Guru boleh membuat pertimbangan profesional untuk menentukan tahap penguasaan murid berdasarkan pengalaman bersama murid dan perbincangan profesional dengan rakan sejawat. Pentaksiran yang dibuat seharusnya mengintegrasikan kandungan, kemahiran dan nilai untuk melihat sejauh mana murid menguasai Standard Kandungan tertentu secara holistik. Jadual 3 menyenaraikan maksud dan tafsiran keseluruhan tentang setiap tahap penguasaan bagi mata pelajaran KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Murid boleh mengenal kemahiran pergerakan dan kecergasan serta menyatakan asas kesihatan.
2	Murid boleh menerangkan dan melakukan kemahiran pergerakan dan kecergasan serta memberi contoh kepada asas kesihatan.
3	Murid boleh mengaplikasi pengetahuan berkaitan konsep, prinsip dan strategi pergerakan dan kecergasan bagi penjagaan kesihatan dan keselamatan diri.
4	Murid boleh memilih pengetahuan berkaitan konsep pergerakan, prinsip dan strategi dalam kemahiran dan kecergasan dengan lakuan yang betul, turutan yang betul atau mengikut prosedur yang sistematik serta memindahkan aspek penjagaan kesihatan dan keselamatan terhadap keluarga dan masyarakat.
5	Murid boleh menggabungkan pengetahuan konsep pergerakan, prinsip, dan strategi dalam kemahiran kecergasan dan penjagaan kesihatan ke dalam situasi baharu secara positif dengan melakukannya mengikut prosedur yang sistematik, lakuan yang betul, dan tekak serta mempamerkan amalan kesukanan.

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
6	Murid boleh menghasilkan idea kreatif dan inovatif, melaksanakan idea tersebut dalam kemahiran pergerakan dan kecergasan, boleh menunjuk cara sesuatu kemahiran secara tekak, mempamerkan amalan kesukanan dan boleh berkomunikasi tentang kemahiran tersebut seterusnya mempraktikkan kemahiran tersebut ke arah gaya hidup sihat untuk kesejahteraan.

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKP digubal secara modular. Dalam kurikulum modular, kandungan dikelompokkan kepada bahagian-bahagian yang dinamakan sebagai modul. Modul merangkumi kandungan pembelajaran dalam bentuk unit sendiri-lengkap (*self-contained*), terdiri daripada pengetahuan, kemahiran dan nilai yang telah dikenal pasti. KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) Pendidikan Jasmani tahun 6 terdiri daripada Modul Kemahiran dan Modul Kecergasan yang dibina berasaskan 6 aspek iaitu:-

Aspek 1 : Kemahiran Pergerakan (Domain Psikomotor)

Murid menguasai pelbagai corak pergerakan dan kemahiran motor yang diperlukan untuk melakukan pelbagai aktiviti fizikal melalui:

- (i) Gimnastik asas.
- (ii) Pergerakan berirama.
- (iii) Kemahiran asas permainan kategori serangan, jaring dan memadang.
- (iv) Olahraga asas.
- (v) Akuatik asas.
- (vi) Rekreasi dan kesenggangan.

Aspek 2 : Aplikasi Pengetahuan Dalam Pergerakan

Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan mengenai konsep, prinsip dan strategi pergerakan dalam pembelajaran serta mengembangkan kemahiran motor dalam melaksanakan aktiviti fizikal yang melibatkan:

- (i) Pergerakan berirama.
- (ii) Kemahiran asas permainan kategori serangan, jaring dan memadang.
- (iii) Olahraga asas.
- (iv) Akuatik asas.
- (v) Rekreasi dan kesenggangan.
- (vi) Gimnastik asas

Aspek 3 : Kecergasan Meningkatkan Kesihatan

Murid berkeupayaan meningkatkan dan mengekalkan tahap kecergasan untuk kesihatan dan prestasi fizikal yang melibatkan:

- (i) Konsep kecergasan
- (ii) Komponen kecergasan berasaskan kesihatan iaitu kapasiti aerobik, kelenturan, kekuatan dan daya tahan otot dan komposisi badan
- (iii) Pengukuran kecergasan fizikal

Aspek 4 : Aplikasi Pengetahuan Meningkatkan Kecergasan.

Murid dapat mengaplikasikan pengetahuan berkaitan konsep, prinsip dan strategi meningkatkan kecergasan untuk kesihatan dan prestasi fizikal yang melibatkan:

- (i) Konsep kecergasan.
- (ii) Komponen kecergasan berasaskan kesihatan iaitu kapasiti aerobik, kelenturan, kekuatan dan daya tahan otot, dan komposisi badan.
- (iii) Pengukuran kecergasan fizikal.

Aspek 5: Kesukanan

Murid berkeupayaan mengukuhkan amalan Pendidikan Jasmani menerusi elemen keselamatan, konsep, sosiologi dan psikologi,

prinsip dan strategi untuk melakukan aktiviti fizikal dengan berkesan yang melibatkan:

- (i) Pengurusan dan keselamatan.
- (ii) Tanggungjawab sendiri.
- (iii) Interaksi sosial.
- (iv) Dinamika kumpulan.

Aspek 6: Kesihatan

Murid berkeupayaan mengukuhkan amalan Pendidikan Kesihatan menerusi elemen keselamatan, konsep, sosiologi dan psikologi, prinsip dan strategi untuk melakukan aktiviti kesihatan dengan berkesan yang melibatkan:

- (i) Kesihatan Fizikal.
Aspek perkembangan fizikal serta penjagaan kesihatan diri, keluarga dan masyarakat. Fokus diberi kepada kesihatan diri dan reproduktif, pemakanan dan penyalahgunaan bahan.
- (ii) Kesihatan dan Alam sekitar.
Aspek ini menekankan aspek kesihatan dan keselamatan persekitaran. Fokus diberi kepada pencegahan penyakit, keselamatan dan pertolongan cemas.

- (iii) Kesihatan Emosi dan Psikologi. Kesihatan Mental, Emosi dan Sosial Modul ini menekankan aspek perkembangan mental, emosi dan sosial serta mengurus risiko, konflik dan perubahan dalam kehidupan. Fokus diberi kepada pengurusan mental dan emosi, kekeluargaan serta perhubungan.

Kandungan dalam KSSR Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran) PJKK tahun 6 adalah setara dengan pencapaian objektif psikomotor, kognitif dan afektif dalam PdP KSSR Pendidikan Jasmani dan kesihatan. Bagi tujuan pengajaran Modul 1: Kemahiran, guru menggunakan Aspek 1, Aspek 2 dan Aspek 5 secara serentak. Manakala untuk pengajaran Modul 2: Kecergasan, guru menggunakan Aspek 3, Aspek 4 dan Aspek 5 secara serentak. Manakala Aspek 6 diajar secara berasingan.

Guru boleh membuat pilihan sama ada mengajar kemahiran atau kecergasan terlebih dahulu tanpa mengabaikan gabungan aspek yang telah ditetapkan. Dalam Modul 1: Kemahiran, guru boleh memilih antara akuatik asas atau rekreasi dan kesenggangan dalam pengajaran Pendidikan Jasmani. Bagi yang memilih akuatik asas, persekitaran sekolah hendaklah mempunyai

kemudahan dan guru yang berkecukupan. Ringkasannya adalah seperti di Jadual 4:

Jadual 4 : Modul Kandungan PJKP

Modul 1: Kemahiran	Aspek 1	Kemahiran Pergerakan
	Aspek 2	Aplikasi Pengetahuan dalam Pergerakan
	Aspek 5	Kesukanan
Modul 2: Kecergasan	Aspek 3	Kecergasan Meningkatkan Kesihatan
	Aspek 4	Aplikasi Pengetahuan Meningkatkan Kecergasan
	Aspek 5	Kesukanan
Modul 3: Kesihatan	Aspek 6	Kesihatan Fizikal
		Kesihatan Alam Sekitar
		Kesihatan Emosi dan Psikologi

SK dan SP mengandungi elemen pengetahuan, kemahiran dan nilai. Jadual 5 memberikan tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi. Pelaksanaan bagi kurikulum Pendidikan Khas (Masalah Pembelajaran)

Pendidikan Jasmani dan Kesihatan adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuatkuasa sekarang.

Jadual 5: Tafsiran 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

Proses pelaksanaan kurikulum perlu mengambil kira kepelbagaian kebolehan dan keupayaan individu. Bagi memenuhi keperluan individu, pengajaran dan pembelajaran di sekolah dan Program Pendidikan Khas dibentuk secara fleksibel selaras

dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013. Oleh yang demikian, guru-guru digalakkan untuk mengubah suai aktiviti PdP apabila diperlukan dan perlulah berdasarkan keupayaan murid.

MODUL KEMAHIRAN: GIMNASTIK ASAS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN (DOMAIN PSIKOMOTOR)</p> <p>1.1 Berkebolehan melakukan kemahiran hambur dan pendaratan dengan lakuan yang betul</p> <p>1.2 Berkebolehan melakukan pergerakan yang memerlukan kawalan badan dan sokongan</p> <p>1.3 Berkebolehan melakukan kemahiran gayut dan ayun dengan lakuan yang betul</p> <p>1.4 Berkebolehan melakukan kemahiran putaran dengan lakuan yang betul</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.1.1 Melakukan lari landas ke peralatan anjal, menghambur, membuat layangan, dan mendarat dengan kedua-dua belah kaki.</p> <p>1.2.1 Mereka cipta rangkaian pergerakan lokomotor,imbangan, dalam kumpulan kecil.</p> <p>1.2.2 Mempersembahkan rangkaian pergerakan lokomotor,imbangan dan putaran yang telah direka cipta dalam kumpulan kecil.</p> <p>1.3.1 Bergayut dan ayun pada palang dengan posisi badan songsang (inverted).</p> <p>1.4.1 Melakukan putaran menegak 360° di atas trampolin dan mendarat di atas trampolin.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.1 Memahami konsep hambur dan pendaratan</p> <p>2.2 Memahami konsep kawalan badan dan sokongan dalam pergerakan</p> <p>2.3 Memahami konsep gayut dan ayun dalam pergerakan</p> <p>2.4 Memahami konsep putaran dalam pergerakan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>2.1.1 Menerangkan penghasilan lonjakan bagi melakukan hambur dan layangan di udara.</p> <p>2.2.1 Mengenal pasti pergerakan lokomotor,imbangan, dan putaran yang digunakan dalam rangkaian pergerakan yang direka cipta.</p> <p>2.3.1 Mengenal pasti gengaman yang sesuai dengan posisi badan songsang semasa bergayut pada palang.</p> <p>2.4.1 Menerangkan cara memutarakan badan.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 5 : KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan keselamatan 5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan</p> <p>Tanggungjawab sendiri 5.2 Mempunyai keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Interaksi Sosial 5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Dinamika Kumpulan 5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal. 5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti. 5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti. 5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti. 5.1.5 Mengenal pasti ruang selamat untuk melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal. 5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran. 5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar. 5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti. 5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal. 5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya. 5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p> <p>5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpul. 5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti. 5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melompat, membuat layangan, dan mendarat di atas tilam pendaratan dengan kedua-dua belah kaki. • Boleh melompat dan membuat putaran serta mendarat di atas tilam pendaratan dengan kedua-dua belah kaki.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan lari landas ke peralatan anjal, menghambur, dan mendarat dengan kedua-dua belah kaki. • Melompat dan membuat putaran 180° di atas trampolin serta mendarat di atas trampolin dengan kedua-dua belah kaki. • Boleh menerangkan cara memutar badan semasa di udara.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan lari landas ke peralatan anjal, menghambur, membuat layangan, dan mendarat dengan kedua-dua belah kaki. • Boleh menerangkan penghasilan daya lonjakan semasa melakukan hambur dan layangan di udara.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Melompat dan membuat putaran 360° di atas trampolin serta mendarat di atas trampolin dengan kedua-dua belah kaki. • Boleh meniru rangkaian pergerakan lokomotor,imbangan, dan putaran yang ditunjukkan secara berterusan dalam kumpulan kecil, serta mengenal pasti pergerakan yang digunakan. • Boleh mengawal dan mengimbang badan dengan posisi songsang semasa bergayut pada palang.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan lari landas ke peralatan anjal, menghambur, membuat pelbagai bentuk badan semasa layangan, dan mendarat dengan kedua-dua belah kaki. • Boleh menyusun dan mereka cipta rangkaian pergerakan lokomotor,imbangan, dan putaran secara berterusan dalam kumpulan kecil. • Boleh bergayut pada posisi badan songsang sambil melakukan pelbagai bentuk badan. • Boleh mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh merancang dan melakukan persembahan hambur dan layangan,imbangan dan putaran, bergayut pada palang dengan posisi badan songsang dan putaran menegak 360° di atas trampolin dengan pelbagai variasi. • Boleh mempersembahkan rangkaian pergerakan kemahiran asas gimnastik yang direka cipta dalam kumpulan kecil. • Boleh menunjukkan keyakinan dan tanggung jawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN (DOMAIN PSIKOMOTOR)</p> <p>1.5 Melakukan pelbagai corak pergerakan mengikut irama</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.5 Mengaplikasi konsep pergerakan mengikut irama.</p> <p>ASPEK 5 : KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Integrasi Sosial</p> <p>5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.5.1 Mereka cipta rangkaian pergerakan yang menggunakan pelbagai langkah lurus mengikut muzik yang didengar.</p> <p>1.5.2 Mempersembahkan rangkaian pergerakan langkah lurus yang telah direka cipta mengikut muzik yang didengar.</p> <p>1.5.3 Melakukan pergerakan tarian rakyat atau etnik mengikut muzik yang didengar.</p> <p>2.5.1 Mengenal pasti langkah lurus yang digunakan dalam rangkaian pergerakan yang direka cipta.</p> <p>2.5.2 Mengenal pasti konsep pergerakan yang diaplikasikan dalam pergerakan langkah lurus.</p> <p>2.5.3 Mengenal pasti pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor serta konsep pergerakan yang digunakan dalam tarian rakyat atau etnik.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi dengan rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.3.2 Mengiktif kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan pergerakan langkah lurus yang ditiru mengikut muzik yang didengar. • Boleh melakukan tarian rakyat atau etnik yang ditiru.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan rangkaian pergerakan yang menggunakan dua langkah lurus mengikut muzik yang didengar. • Boleh melakukan tarian rakyat atau etnik dengan bimbingan mengikut muzik yang didengar. • Boleh menyatakan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor yang digunakan dalam pergerakan.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan rangkaian pergerakan menggunakan pelbagai langkah lurus dengan mengaplikasikan konsep pergerakan mengikut muzik yang didengar. • Boleh melakukan tarian rakyat atau etnik dengan mengaplikasi konsep pergerakan mengikut muzik yang didengar.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan rangkaian pergerakan yang menggunakan pelbagai langkah lurus dengan lakuan yang betul secara berterusan mengikut muzik yang didengar. • Boleh melakukan satu pergerakan tarian rakyat atau etnik dengan lakuan yang betul mengikut muzik yang didengar.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh mengenal pasti langkah lurus, konsep pergerakan, dan muzik yang digunakan untuk mereka cipta pergerakan. • Boleh mereka cipta rangkaian pergerakan yang menggunakan pelbagai langkah lurus mengikut muzik yang didengar dalam kumpulan kecil. • Boleh melakukan satu pergerakan tarian rakyat atau etnik secara seragam mengikut muzik yang didengar dalam kumpulan kecil. • Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh mempersembahkan rangkaian pergerakan yang direka cipta mengikut muzik yang didengar. • Boleh mengiktif kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.

MODUL KEMAHIRAN: KATEGORI SERANGAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.6 Berkebolehan melakukan kemahiran asas permainan kategori serangan dengan lakuan yang betul</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.6 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas dalam kategori serangan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.6.1 Menghantar bola kepada rakan yang diadang oleh pemain lawan.</p> <p>1.6.2 Menerima bola ketika diadang oleh pemain lawan.</p> <p>1.6.3 Mengelecek bola melepasi pemain lawan dan menghantar kepada rakan sepasukan.</p> <p>1.6.4 Memintas bola yang dihantar oleh pemain lawan dan menghantar kepada rakan di posisi yang sesuai.</p> <p>1.6.5 Melakukan takel, mengawal bola, dan menghantar kepada rakan di posisi yang sesuai.</p> <p>1.6.6 Menjaring dengan melepasi pengadang yang bergerak.</p> <p>2.6.1 Mengenal pasti ruang yang sesuai untuk menghantar bola kepada pemain yang diadang.</p> <p>2.6.2 Mengaplikasi strategi yang sesuai semasa menerima bola apabila diadang oleh pemain lawan.</p> <p>2.6.3 Mengenal pasti situasi dan ruang yang sesuai untuk mengelecek dan menghantar bola kepada rakan</p> <p>2.6.4 Mengenal pasti posisi pemain sepasukan yang sesuai untuk dihantar bola selepas takel atau memintas bola.</p> <p>2.6.5 Menentukan pemeasaan yang sesuai untuk menjaring dengan melepasi pengadang yang bergerak.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.</p> <p>Tanggungjawab Kendiri</p> <p>5.2 Mempunyai keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Dinamika Kumpulan</p> <p>5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal.</p> <p>5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran.</p> <p>5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar.</p> <p>5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p> <p>5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpul.</p> <p>5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> Boleh menghantar dan menerima bola ketika diadang oleh pemain lawan yang statik.
2	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengelecek bola melepasi pemain lawan yang bergerak dan menghantar kepada rakan sepasukan. Boleh menyatakan dengan ringkas ruang yang sesuai untuk menghantar dan menerima bola kepada rakan yang diadang.
3	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengaplikasi strategi semasa mengelecek melepasi pemain lawan, memintas, melakukan takel, dan mengawal bola serta menghantar bola kepada rakan sepasukan yang berada di ruang yang sesuai.
4	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengelecek, memintas, melakukan takel, mengawal bola dengan lakuan yang betul dan menghantar bola kepada rakan di posisi yang sesuai. Boleh mengenal pasti posisi rakan sepasukan yang sesuai untuk menerima bola.
5	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan kemahiran menghantar dan menjaring bola dengan lakuan yang betul melepasi pengadang yang bergerak. Boleh mengenal pasti pemsasaan yang sesuai untuk menjaring dengan melepasi pengadang yang bergerak. Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.
6	<ul style="list-style-type: none"> Boleh menggunakan pelbagai kemahiran kategori serangan dan strategi mengikut situasi dalam permainan kecil. Boleh menggunakan kemahiran kategori serangan sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal. Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.

MODUL KEMAHIRAN: KATEGORI JARING

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.7 Berkebolehan melakukan kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.7 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas dalam kategori jaring</p> <p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.7.1 Melakukan servis ke ruang sasaran menggunakan anggota badan dan alatan.</p> <p>1.7.2 Menerima bola yang diservis menggunakan anggota badan, menghantar kepada rakan sepasukan, atau mengembalikan ke gelanggang lawan.</p> <p>1.7.3 Menerima bola atau bulu tangkis yang diservis dengan menggunakan alatan dan menghantar ke gelanggang lawan.</p> <p>1.7.4 Melakukan voli pepat dan voli kilas menggunakan alatan dengan gerak kaki yang betul.</p> <p>1.7.5 Melakukan adangan menggunakan anggota badan untuk menyekat bola masuk ke gelanggang sendiri.</p> <p>2.7.1 Menyatakan perkaitan antara pemindahan daya dengan jarak objek ke ruang sasaran semasa melakukan servis.</p> <p>2.7.2 Mengenal pasti arah bola atau bulu tangkis yang diservis dan bertindak balas mengikut situasi.</p> <p>2.7.3 Membezakan lakuan voli pepat dengan lakuan voli kilas.</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan servis dan menerima bola atau bulu tangkis yang diservis dengan anggota badan dan alatan. • Boleh menganggarkan arah bola jatuh semasa menerima servis
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan servis ke ruang yang ditetapkan dengan menggunakan anggota badan dan alatan. • Boleh melakukan voli ke gelanggang lawan. • Boleh menyatakan cara bertindak balas untuk menerima bola atau bulu tangkis yang diservis oleh pemain lawan.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan servis dan mengembalikan bola atau bulu tangkis ke gelanggang lawan. • Boleh mengaplikasikan kemahiran mengembalikan bola dengan melakukan voli pepadat dan voli kilas ke gelanggang lawan. • Boleh menyatakan perbezaan antara voli pepadat dengan voli kilas. • Boleh mengadang menggunakan anggota badan dan mengenal pasti pemasaan untuk mengadang.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan servis dan menerima dengan anggota badan dan alatan ke gelanggang lawan dengan lakuan yang betul. • Boleh menyatakan perkaitan antara pemindahan daya dengan jarak bola atau bulu tangkis yang diservis ke gelanggang lawan atau ruang sasaran. • Boleh melakukan voli pepadat dan voli kilas serta gerak kaki dengan lakuan yang betul
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan kemahiran servis ke ruang sasaran dan mengembalikan bola atau bulu tangkis ke gelanggang lawan dengan lakuan yang betul dan konsisten. • Boleh menggunakan pelbagai kemahiran menerima bola atau bulu tangkis dari pemain lawan atau rakan sepasukan dan mengembalikan ke gelanggang lawan dengan lakuan yang betul dan konsisten dalam situasi permainan
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh menggunakan pelbagai kemahiran kategori jaring dan strategi mengikut situasi dalam permainan kecil. • Boleh menggunakan kemahiran kategori jaring sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal.

MODUL KEMAHIRAN: KATEGORI MEMADANG

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.8 Berkebolehan melakukan kemahiran asas permainan kategori memadang dengan lakuan yang betul.</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.8 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas dalam kategori memadang</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.8.1 Melakukan balingan tangan lurus ke sasaran dengan pelbagai kelajuan.</p> <p>1.8.2 Memukul bola yang dibaling dengan pelbagai kelajuan.</p> <p>1.8.3 Menahan bola yang dibaling dengan pelbagai alatan pemukul.</p> <p>1.8.4 Melakukan balingan dari pelbagai aras dan kelajuan mengikut situasi.</p> <p>1.8.5 Menangkap bola dari pelbagai aras dan kelajuan.</p> <p>2.8.1 Menyatakan perkaitan antara mekanik lakuan membaling dengan kelajuan balingan.</p> <p>2.8.2 Mengenal pasti kelajuan ayunan pemukul ketika kontak dengan bola yang dibaling pada pelbagai kelajuan.</p> <p>2.8.3 Mengenal pasti pemasaan memukul bola yang datang pada pelbagai kelajuan.</p> <p>2.8.4 Membezakan penggunaan daya semasa membaling bola pada pelbagai kelajuan.</p> <p>2.8.5 Menerangkan penggunaan serap daya semasa menangkap bola yang dibaling.</p>

<p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.</p> <p>Tanggungjawab Kendiri</p> <p>5.2 Mempunyai keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Dinamika Kumpulan</p> <p>5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal.</p> <p>5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran.</p> <p>5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar.</p> <p>5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p> <p>5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan.</p> <p>5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p>
--	--

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh membaling bola pada pelbagai kelajuan. • Boleh menangkap bola dari pelbagai aras dan kelajuan.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh membaling bola dengan tangan lurus ke sasaran dengan pelbagai kelajuan. • Boleh menyatakan dengan ringkas perkaitan mekanik lakuan membaling dengan kelajuan bola.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh memukul dan menahan bola yang dibaling perlahan menggunakan alatan pemukul. • Boleh menyatakan kelajuan ayunan alatan pemukul ketika kontak dengan bola yang dibaling pada pelbagai kelajuan. • Boleh mengaplikasi penggunaan serap daya semasa menangkap bola dengan tangan dan menahan bola dengan alatan pemukul.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh memukul bola yang dibaling dengan pelbagai kelajuan menggunakan alatan pemukul dengan lakuan yang betul. • Boleh mengenal pasti pemasaan yang sesuai untuk memukul bola yang datang pada pelbagai kelajuan.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh membaling, menahan, dan memukul ke sasaran serta menangkap bola pada pelbagai aras dan kelajuan mengikut situasi dengan lakuan yang betul dan konsisten. • Boleh membezakan penggunaan daya semasa membaling bola pada pelbagai kelajuan. • Berkebolehan menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh menggunakan pelbagai kemahiran kategori memadam dan strategi mengikut situasi dalam permainan kecil. • Boleh menggunakan kemahiran kategori memadam sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal. • Berkebolehan membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan

MODUL KEMAHIRAN: OLAHRAGA ASAS – KEMAHIRAN ASAS BERLARI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.9 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip pergerakan dalam kemahiran asas berlari dan berjalan</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.9 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip pergerakan dalam kemahiran asas berlari dan berjalan</p> <p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Dinamika Kumpulan</p> <p>5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.9.1 Melakukan lari beritma dengan pantas dan melepasi halangan secara berterusan.</p> <p>1.9.2 Berjalan kaki pada satu jarak yang jauh.</p> <p>2.9.1 Mengenal pasti perkaitan antara kelajuan terkawal dengan lari beritma melepasi halangan.</p> <p>2.9.2 Mengenal pasti teknik berjalan kaki yang betul.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya</p> <p>5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan.</p> <p>5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Boleh berjalan pada jarak yang jauh dan lari beritma melepasi halangan.
2	Boleh lari beritma melepasi beberapa halangan secara berterusan.
3	Boleh mengawal kelajuan semasa lari beritma melepasi beberapa halangan secara berterusan.
4	Boleh lari beritma melepasi beberapa halangan secara berterusan dengan lakuan yang betul.
5	Boleh lari beritma dengan pantas melepasi beberapa halangan secara berterusan dengan langkah yang konsisten.
6	Boleh berjalan kaki pada jarak jauh, lari beritma melepasi halangan dalam pertandingan mini dengan lakuan yang betul secara konsisten.

MODUL KEMAHIRAN: OLAHRAGA ASAS – KEMAHIRAN ASAS LOMPATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.10 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip pergerakan dalam kemahiran asas lompatan</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.10 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip pergerakan dalam kemahiran asas lompatan</p> <p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.10.1 Melakukan lompat tinggi dengan gaya Fosbury Flop.</p> <p>2.10.1 Mengenal pasti bahagian badan yang terlebih dahulu menyentuh tilam semasa mendarat dalam lompat tinggi dengan gaya <i>Fosbury Flop</i>.</p> <p>2.10.2 Mengenal pasti sudut lonjakan semasa melakukan lompat tinggi dengan gaya <i>Fosbury Flop</i>.</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Boleh melompat pada satu ketinggian dan mendarat dengan bahagian belakang badan
2	Boleh melonjak dengan kedua-dua belah kaki serta melompat pada satu ketinggian dan mendarat dengan bahagian belakang badan seta boleh menyatakan bahagian badan yang terlebih dahulu menyentuh tilam semasa mendarat.
3	Boleh berlari landas, melonjak sebelah kaki melepasi palang dan mendarat dengan bahagian belakang badan serta tahu sudut lonjakan.
4	Boleh mengaplikasikan sudut lonjakan semasa melakukan lompat tinggi dengan gaya <i>Fosbury Flop</i> dengan lakuan yang betul.
5	Boleh mengaplikasi sudut lonjakan semasa melakukan lompat tinggi gaya <i>Fosbury Flop</i> dengan lakuan yang betul pada pelbagai ketinggian
6	Boleh melompat tinggi gaya <i>Fosbury Flop</i> dalam pertandingan mini dengan lakuan yang betul secara konsisten.

MODUL KEMAHIRAN: OLAHRAGA ASAS – KEMAHIRAN ASAS BALINGAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.11 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip pergerakan dalam kemahiran asas balingan</p> <p>ASPEK 2 : APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>2.11 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip pergerakan dalam kemahiran asas balingan</p> <p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.11.1 Berlari, melangkah silang, dan merejam objek berbentuk rod pada satu jarak. 1.11.2 Memutar dan membaling objek berbentuk sfera yang bertali pada satu jarak.</p> <p>2.11.1 Mengenal pasti sudut pelepasan semasa merejam objek berbentuk rod. 2.11.2 Mengenal pasti kedudukan badan semasa membaling objek berbentuk sfera yang bertali.</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal. 5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti. 5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti. 5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti. 5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melangkah silang dan merejam objek berbentuk rod. • Boleh memutar objek berbentuk sfera yang bertali
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh berlari, melangkah silang, dan merejam objek berbentuk rod serta boleh menyatakan sudut pelepasan semasa merejam • Boleh memutar dan membaling objek berbentuk sfera bertali.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh berlari, melangkah silang, dan merejam objek berbentuk rod pada satu jarak. • Boleh memutar dan membaling objek berbentuk sfera bertali pada satu jarak.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh berlari, melangkah silang, dan merejam objek berbentuk rod pada satu jarak dengan lakuan yang betul. • Boleh memutar dan membaling objek berbentuk sfera bertali pada satu jarak dengan lakuan yang betul serta tahu kedudukan badan yang betul semasa memutar dan membaling.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh berlari, melangkah silang, dan merejam objek berbentuk rod pada jarak yang disasarkan dengan lakuan yang betul. • Boleh memutar dan membaling objek berbentuk sfera bertali pada satu jarak sasaran dengan lakuan yang betul.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh merejam objek berbentuk rod, dan membaling objek bentuk sfera bertali dalam pertandingan mini dengan lakuan yang betul secara konsisten.

MODUL KEMAHIRAN: AKUATIK ASAS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1: KEMAHIRAN PERGERAKAN (ASPEK PSIKOMOTOR)</p> <p>1.12 Berkebolehan melakukan kemahiran keyakinan dan keselamatan di air</p> <p>1.13 Berkebolehan melakukan kemahiran renang dengan lakuan yang betul</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.12.1 Melakukan tindakan menyelamatkan merta dengan cara reaching rescue dan throwing rescue mengikut kelemasan di dalam kolam.</p> <p>1.12.2 Melakukan kemahiran menjejak air (water treading) dengan bantuan.</p> <p>1.13.1 Melakukan kuak dada atau kuak rangkak pada satu jarak.</p>

ASPEK 2: Aplikasi Pengetahuan Dalam Pergerakan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
2.12 Berkebolehan mengaplikasi konsep keyakinan dan keselamatan di air	Murid boleh: 2.12.1 Mengenal pasti tindakan menyelamatkan serta merta yang wajar dilakukan bagi menangani situasi kelemasan di dalam kolam. 2.12.2 Mengenal pasti pergerakan tangan dan kaki yang boleh membantu mengekalkan kepala di permukaan air semasa menjejak air.
2.13 Berkebolehan mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran renang	2.13.1 Mengenal pasti teknik pernafasan semasa melakukan kuak dada atau kuak rangkak pada satu jarak.

ASPEK 5: Kesukanan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan</p> <p>Tanggungjawab Kendiri</p> <p>5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Dinamika Kumpulan</p> <p>5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal.</p> <p>5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran.</p> <p>5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar.</p> <p>5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p> <p>5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan.</p> <p>5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh menyenaraikan peralatan menyelamatkan bagi reaching rescue dan throwing rescue. • Boleh melakukan aksi kaki semasa menjejak air dengan bantuan alat apungan di dalam air cetek. • Boleh menolak dinding dengan kaki, luncur dengan badan streamline untuk mendapatkan jarak.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh menunjuk cara menggunakan peralatan menyelamatkan. • Boleh melakukan aksi kaki dan tangan semasa menjejak air dengan bantuan alat apungan di dalam kolam serta boleh menyatakan cara mengekalkan kepala di permukaan air. • Boleh melakukan kuak rangkak atau kuak dada dengan bantuan pada satu jarak.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh menunjuk cara dan menerangkan kaedah menyelamatkan menggunakan reaching rescue dan throwing rescue berdasarkan situasi kelemahan di dalam kolam. • Boleh melakukan aksi kaki dan tangan semasa menjejak air dengan bantuan alat apungan di dalam kolam serta boleh mengekalkan kepala di permukaan air. Boleh melakukan kuak rangkak dan kuak dada dengan bantuan serta bernafas pada satu jarak.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan kuak rangkak dan kuak dada dengan teknik pernafasan yang betul pada satu jarak dengan lakuan yang betul.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan kuak rangkak dan kuak dada dengan lakuan yang betul dan meningkatkan jarak serta kelajuan. • Boleh mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan semasa melakukan aktiviti akuatik
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan kuak rangkak dan kuak dada sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal. • Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan kemahiran akuatik asas

MODUL KEMAHIRAN: REKREASI DAN KESENGGANGAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>1.14 Berkebolehan melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan</p> <p>ASPEK 2: APLIKASI PENGETAHUAN DALAM PERGERAKAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>Aplikasi Pengetahuan Dalam Pergerakan</p> <p>2.14 Berkebolehan mengaplikasi pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan</p> <p>ASPEK 5 KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>1.14.1 Melakukan aktiviti pandu arah berdasarkan clue.</p> <p>1.14.2 Bermain permainan tradisional menggunakan kemahiran berlari mengelak dalam permainan Libat dan Hidup Mati.</p> <p>2.14.1 Mentafsir clue pada kad maklumat semasa melakukan aktiviti pandu arah.</p> <p>2.14.2 Mengenal pasti strategi yang sesuai digunakan semasa bermain permainan tradisional seperti permainan Libat dan Hidup Mati.</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p>

<p>Tanggungjawab Kendiri</p> <p>5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Dinamika Kumpulan</p> <p>5.4 Berkebolehan membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan</p>	<p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal.</p> <p>5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran.</p> <p>5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar.</p> <p>5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p> <p>5.4.1 Memilih rakan untuk melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan.</p> <p>5.4.2 Bekerjasama semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.4.3 Berperanan sebagai ketua kumpulan.</p>
---	--

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakar dan melabel lapan arah mata angin dengan betul.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh bergerak ke arah mata angin yang dikenal pasti dan menyatakan maklumat atau objek yang dicari berdasarkan clue. • Boleh bermain permainan tradisional Libat dan Hidup Mati serta boleh menyatakan peraturan permainan.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan aktiviti pandu arah dengan mentafsir clue dalam kumpulan kecil. • Boleh bermain permainan tradisional Libat dan Hidup Mati dengan mengaplikasi peraturan permainan.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan aktiviti pandu arah secara berkumpulan dan mentafsir clue serta menyelesaikan tugas berdasarkan kad maklumat. • Boleh mengaplikasi strategi untuk menang dalam permainan tradisional Libat dan Hidup Mati.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh mereka cipta permainan kecil dengan mengaplikasikan kemahiran berlari dan mengelak. • Boleh mereka cipta aktiviti pandu arah berdasarkan 'clue' dan kad maklumat dalam kumpulan kecil. • Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.
6	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan aktiviti pandu arah dan permainan tradisional Libat dan Hidup Mati atau permainan yang direka cipta sebagai aktiviti rekreasi dan kesenggangan untuk mengekalkan tahap kecergasan fizikal. • Boleh membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan fizikal.

MODUL KECERGASAN: KONSEP KECERGASAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>3.1 Berkebolehan melakukan aktiviti fizikal berdasarkan konsep kecergasan</p> <p>ASPEK 4 : APLIKASI PENGETAHUAN MENINGKATKAN KECERGASAN (DOMAIN KOGNITIF</p> <p>4.1 Berkebolehan mengaplikasi konsep kecergasan semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>ASPEK 5 : KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)</p> <p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan</p> <p>Tanggungjawab Kendiri</p> <p>5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.1.1 Melakukan aktiviti memanaskan badan dan menyejukkan badan. 3.1.2 Mengira kadar nadi sebelum dan selepas melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>4.1.1 Merancang aktiviti memanaskan dan menyejukkan badan. 4.1.2 Menggunakan kadar nadi sebagai petunjuk intensiti dalam merancang aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal. 5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti. 5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti. 5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti. 5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal. 5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran. 5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan aktiviti memanaskan badan dan menyejukkan badan dalam kumpulan kecil.
2	<ul style="list-style-type: none"> Boleh mengira kadar nadi selama satu minit sebelum dan selepas melakukan aktiviti fizikal. Boleh menyatakan dengan ringkas peranan kadar nadi sebagai petunjuk beban aktiviti.
3	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan aktiviti memanaskan badan sehingga kadar nadi meningkat melebihi 120 denyutan seminit dalam kumpulan kecil.
4	<ul style="list-style-type: none"> Boleh melakukan aktiviti memanaskan badan sehingga kadar nadi meningkat melebihi 120 denyutan seminit dan menyejukkan badan dalam kumpulan kecil mengikut prosedur yang betul.
5	<ul style="list-style-type: none"> Boleh merancang dan melakukan aktiviti memanaskan badan dan menyejukkan badan yang sesuai dengan keperluan intensiti latihan mengikut prosedur yang betul dan konsisten. Boleh menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti.
6	<ul style="list-style-type: none"> Boleh merekod data aktiviti yang sesuai dengan keperluan intensiti selepas aktiviti Pendidikan Jasmani. Boleh mengamalkan teknik latihan yang sesuai dan selamat semasa melakukan aktiviti yang mencabar.

3. KECERGASAN MENINGKATKAN KESIHATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 1 : KEMAHIRAN PERGERAKAN DOMAIN PSIKOMOTOR</p> <p>3.2 Berkebolehan mengaplikasi konsep asas kapasiti aerobik</p> <p>3.3 Berkebolehan mengaplikasi konsep asas kelenturan</p> <p>3.4 Berkebolehan mengaplikasi konsep asas kekuatan dan daya tahan otot</p> <p>3.5 Berkebolehan memahami hubungan kait antara komposisi badan dengan kecergasan</p> <p>3.6 Berkebolehan mengenal pasti tahap kecergasan fizikal</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>3.2.1 Melakukan senaman meningkatkan kapasiti aerobik dalam jangka masa yang ditetapkan pada intensiti rendah dan sederhana.</p> <p>3.3.1 Melakukan senaman regangan khusus pada otot-otot yang terlibat dalam aktiviti fizikal yang akan dilakukan.</p> <p>3.4.1 Melakukan senaman kekuatan dan daya tahan otot yang menggunakan otot-otot utama.</p> <p>3.5.1 Mengukur ketinggian dan menimbang berat badan.</p> <p>3.6.1 Melakukan ujian kecergasan fizikal dengan menggunakan Bateri Ujian. 3.6.2 Merekod keputusan ujian.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>ASPEK 4 : APLIKASI PENGETAHUAN MENINGKATKAN KECERGASAN (DOMAIN KOGNITIF)</p> <p>4.2 Berkebolehan mengaplikasi konsep asas kapasiti aerobik.</p> <p>4.3 Berkebolehan mengaplikasi konsep asas kelenturan</p> <p>4.4 Berkebolehan mengaplikasi konsep asas kekuatan dan daya tahan otot.</p> <p>4.5 Berkebolehan memahami perkaitan antara komposisi badan dengan kecergasan</p> <p>4.6 Berkebolehan mengenal pasti tahap kecergasan fizikal.</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>4.2.1 Menyatakan penggunaan teknologi memantau intensiti latihan semasa melakukan senaman meningkatkan kapasiti aerobik.</p> <p>4.2.2 Merancang sesi senaman bagi meningkatkan kapasiti aerobik berdasarkan prinsip FITT.</p> <p>4.3.1 Mengenal pasti senaman regangan yang boleh meningkatkan kelenturan pada sendi-sendi tertentu.</p> <p>4.3.2 Merancang sesi senaman regangan bagi meningkatkan kelenturan berdasarkan prinsip FITT.</p> <p>4.4.1 Menamakan otot-otot utama yang terlibat semasa melakukan aktiviti kekuatan dan daya tahan otot.</p> <p>4.4.2 Merancang aktiviti senaman meningkatkan daya tahan otot berdasarkan prinsip FITT.</p> <p>4.5.1 Membanding Indeks Jisim Badan (BMI) sendiri dengan norma.</p> <p>4.5.2 Menyatakan cara-cara mengurangkan risiko penyakit hipokinetik.</p> <p>4.6.1 Membandingkan skor pencapaian diri dengan norma Ujian.</p> <p>4.6.2 Menilai tahap kecergasan fizikal diri dan melakukan tindakan susulan berdasarkan keputusan Ujian.</p>

3. ASPEK 5: KESUKANAN (DOMAIN AFEKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>Pengurusan dan Keselamatan</p> <p>5.1 Berkebolehan mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan</p> <p>Tanggungjawab Kendiri</p> <p>5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti fizikal</p> <p>Interaksi Sosial</p> <p>5.3 Berkebolehan berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>5.1.1 Mengamalkan persediaan diri dan pemakaian yang sesuai mengikut aktiviti fizikal.</p> <p>5.1.2 Memeriksa peralatan permainan sebelum melakukan aktiviti.</p> <p>5.1.3 Menggunakan alatan mengikut kesesuaian aktiviti.</p> <p>5.1.4 Mematuhi peraturan keselamatan di tempat aktiviti.</p> <p>5.1.5 Mengenal pasti ruang yang selamat untuk melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.1 Merekod data kecergasan fizikal.</p> <p>5.2.2 Berkeyakinan untuk melakukan pelbagai pergerakan berkemahiran.</p> <p>5.2.3 Memberi respon positif terhadap tindakan yang selamat dan tindakan yang berisiko semasa melakukan aktiviti yang mencabar.</p> <p>5.2.4 Menerima cabaran dan berasa seronok semasa melakukan aktiviti.</p> <p>5.2.5 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam permainan secara positif.</p> <p>5.3.1 Berkomunikasi antara rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal.</p> <p>5.3.2 Mengiktiraf kebolehan dan menerima kekurangan rakan sebaya.</p> <p>5.3.3 Memberi dan menerima maklum balas secara terbuka.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan senaman meningkatkan kapasiti aerobik dalam jangka masa yang ditetapkan secara berterusan. • Boleh menyatakan senaman regangan khusus pada otot utama dan boleh melakukan senaman tersebut. • Boleh mengukur dan merekod pertumbuhan diri dari segi ketinggian dan berat badan.
2	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan senaman meningkatkan kapasiti aerobik pada intensiti rendah dalam jangka masa yang ditetapkan secara berterusan. • Boleh melakukan senaman meningkatkan kekuatan dan daya tahan otot yang menggunakan otot-otot utama dan boleh menyatakan nama otot tersebut. • Boleh menyatakan dengan ringkas prinsip FITT. • Boleh membanding Indeks Jisim Badan (BMI) sendiri dengan norma.
3	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan pelbagai meningkatkan kapasiti aerobik dalam jangka masa yang ditetapkan secara berterusan. • Boleh menghitung kadar nadi dengan rumus $220 - \text{umur}$ untuk diri sendiri.
4	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh menghitung kadar nadi sasaran bagi intensiti sederhana untuk diri sendiri. • Boleh melakukan senaman aerobik pada intensiti sederhana dengan kadar denyutan nadi yang telah dikenal pasti dan boleh menamakan alat untuk memantau intensiti semasa melakukan senaman meningkatkan kapasiti aerobik. • Boleh melakukan senaman daya tahan otot untuk mendapatkan bilangan ulangan dalam jangka masa 20-30 saat.
5	<ul style="list-style-type: none"> • Boleh melakukan senaman meningkatkan kecergasan fizikal berdasarkan kesihatan dengan lakuan dan prosedur yang betul. • Boleh menentukan intensiti senaman dan jenis senaman bagi diri sendiri untuk meningkatkan kapasiti aerobik, kelenturan, dan daya tahan otot. • Boleh menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab sendiri semasa melakukan aktiviti kecergasan.

6	<ul style="list-style-type: none">• Boleh merancang senaman meningkatkan kapasiti aerobik, senaman regangan, dan daya tahan otot berdasarkan prinsip FITT untuk diri sendiri.• Boleh melakukan senaman kecergasan secara berkala sebagai aktiviti meningkatkan kecergasan.• Boleh berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti fizikal.
---	--



PENDIDIKAN KESIHATAN

KESIHATAN FIZIKAL (KESIHATAN DIRI DAN REPRODUKTIF)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
6.1 Pertumbuhan serta perkembangan fizikal yang sihat.	Murid boleh: 6.1.1 Menyatakan perubahan fizikal lelaki dan perempuan ke alam remaja. 6.1.2 Menyatakan perubahan diri sebagai remaja lelaki dan perempuan untuk diterima serta dihargai 6.1.3 Menerangkan cara menjaga kebersihan dan kesihatan diri remaja lelaki serta perempuan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan perubahan fizikal lelaki dan perempuan apabila memasuki alam remaja.
2	Menerangkan tentang perubahan fizikal lelaki dan perempuan apabila memasuki alam remaja.
3	Menjelaskan dengan contoh perubahan diri sebagai remaja untuk diterima dan dihargai.
4	Menjelaskan melalui contoh cara menjaga kebersihan dan kesihatan diri sebagai remaja.
5	Menilai kesan sekiranya tidak menjaga kebersihan dan kesihatan diri.
6	Mencadangkan ciri-ciri seksualiti sebagai remaja lelaki dan perempuan seperti yang dianjurkan oleh agama dan budaya.

KESIHATAN FIZIKAL (PEMAKANAN)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
6.2 Pemakanan yang sihat serta selamat.	Murid boleh: 6.2.1 Menyatakan makanan segar, makanan yang diproses, dan makanan segera. 6.2.2 Menerangkan faedah pengambilan makanan segar. 6.2.3 Menjelaskan kesan pengambilan makanan yang diproses, dan makanan segera. 6.2.4 Menilai makanan dan amalan pemakanan yang sesuai untuk mengelakkan penyakit tidak berjangkit.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Memberi contoh makanan segar, makanan yang diproses, dan makanan segera.
2	Menyatakan perbezaan antara makanan segar, makanan yang diproses, dan makanan segera.
3	Menjelaskan dengan contoh faedah pengambilan makanan segar.
4	Membuat penilaian terhadap kesan pengambilan makanan yang diproses, dan makanan segera kepada kesihatan.
5	Mengesyorkan jenis-jenis makanan yang berkhasiat.
6	Membuat laporan ringkas tentang makanan dan amalan pemakanan yang sesuai untuk mengelakkan penyakit tidak berjangkit

KESIHATAN FIZIKAL (PENYALAHGUNAAN BAHAN)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
6.3 Jenis dan kesan penyalahgunaan bahan serta berkemahiran menangani situasi berisiko terhadap diri, keluarga dan masyarakat	Murid boleh: 6.3.1 Menyatakan contoh pelbagai jenis dadah. 6.3.2 Menyatakan situasi berisiko berkaitan penyalahgunaan dadah. 6.3.3 Menyatakan kesan negatif akibat penyalahgunaan dadah terhadap diri, keluarga dan masyarakat. 6.3.4 Menyatakan cara menangani situasi berisiko dalam penyalahgunaan dadah terhadap diri, keluarga dan masyarakat.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Memberi contoh pelbagai jenis dadah
2	Menerangkan situasi yang mendorong kepada penyalahgunaan dadah.
3	Menjelaskan dengan contoh kesan negatif akibat penyalahgunaan dadah terhadap diri dan keluarga.
4	Memilih cara untuk mengelak diri daripada terjebak dengan penyalahgunaan dadah
5	Membuat keputusan dalam menangani situasi berisiko terhadap penyalahgunaan dadah.
6	Menyampaikan maklumat kepada orang lain tentang kesan negatif akibat penyalahgunaan dadah terhadap masyarakat.

KESIHATAN DAN ALAM SEKITAR (PENYAKIT)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
7.1 Jenis penyakit dan cara mencegah serta mengelak risiko penyakit dalam kehidupan harian.	Murid boleh: 7.1.1 Menyatakan penyakit bawaan makanan, dan penyakit bawaan air 7.1.2 Mengenal pasti simptom dan tanda gejala penyakit bawaan makanan dan penyakit bawaan air. 7.1.3 Menerangkan kesan gejala dan tanda penyakit bawaan makanan, dan penyakit bawaan air. 7.1.4 Menjelaskan cara merbak dan cara mencegah penyakit bawaan makanan, dan penyakit bawaan air

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyenaraikan penyakit bawaan makanan dan penyakit bawaan air.
2	Menerangkan cara jangkitan penyakit bawaan makanan dan penyakit bawaan air.
3	Menjelaskan dengan contoh cara merebak dan mencegah penyakit bawaan makanan dan penyakit bawaan air.
4	Membuat pemerhatian amalan pencegahan keracunan makanan di kantin sekolah dalam kalangan murid.
5	Meramalkan tahap keseriusan penyakit bawaan makanan dan penyakit bawaan air berdasarkan gejala dan tanda penyakit.
6	Mereka cipta bahan maklumat mengenai penyakit bawaan makanan dan penyakit bawaan air.

KESIHATAN DAN ALAM SEKITAR (KESELAMATAN)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
<p>7.2 Menjaga keselamatan diri dan demonstrasi kemahiran kecekapan psikososial dalam kehidupan harian.</p> <ul style="list-style-type: none">• Komuniti	<p>Murid boleh:</p> <p>7.2.1 Menyatakan maksud komuniti. 7.2.2 Menerangkan peranan komuniti. 7.2.3 Menjelaskan pengaruh komuniti kepada keselamatan.</p>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud komuniti.
2	Menjelaskan peranan komuniti.
3	Mengenal pasti dan menggambarkan pengaruh positif dan negatif dalam komuniti
4	Membanding beza pengaruh positif dan negatif komuniti.
5	Menilai kesan pengaruh positif dan negatif terhadap komuniti.
6	Membahaskan cara-cara mengatasi pengaruh negatif komuniti.

KESIHATAN DAN ALAM SEKITAR (PERTOLONGAN CEMAS)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
7.3 Asas pertolongan cemas dan kepentingan bertindak dengan bijak mengikut situasi.	Murid boleh: 7.3.1 Menyatakan kandungan peti pertolongan cemas yang lengkap serta fungsinya. 7.3.2 Mengaplikasi penggunaan peti pertolongan cemas dalam bantu mula. 7.3.3 Menerangkan penggunaan bahan alternatif dalam bantu mula sekiranya tiada peti pertolongan cemas.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyebut bahan yang terdapat dalam peti pertolongan cemas.
2	Menerangkan kegunaan bahan yang terdapat dalam peti pertolongan cemas.
3	Menunjuk cara penggunaan bahan yang terdapat dalam peti pertolongan cemas mengikut situasi kecederaan.
4	Menjelaskan melalui contoh penggunaan bahan alternatif dalam bantu mula sekiranya tiada peti pertolongan cemas.
5	Mengesyorkan bahan alternatif yang sesuai dalam bantu mula mengikut situasi.
6	Menggunakan bahan yang terdapat dalam peti pertolongan cemas dan bahan alternatif yang sesuai secara behemah mengikut situasi.

KESIHATAN MENTAL DAN EMOSI (PENGURUSAN MENTAL DAN EMOSI)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
8.1 Jenis emosi,kepentingan dan cara mengurus emosi untuk meningkatkan kesihatan mental dalam kehidupan harian	Murid boleh: 8.1.1 Menyatakan maksud kemahiran asertif. 8.1.2 Mengenal pasti jenis-jenis kemahiran asertif iaitu verbal dan bukan verbal. 8.1.3 Menerangkan kepentingan kemahiran asertif dalam mengurus emosi 8.1.4 Memilih kemahiran asertif dalam mengurus emosi

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyebut maksud kemahiran asertif.
2	Menerangkan jenis-jenis kemahiran asertif dalam mengurus emosi.
3	Menunjuk cara kemahiran asertif dalam situasi yang diberi.
4	Memilih cara mengurus emosi mengikut pelbagai situasi.
5	Merumuskan kepentingan kemahiran asertif dalam mengurus emosi.
6	Menyebarkan maklumat tentang kemahiran asertif dalam mengurus emosi.

KESIHATAN MENTAL DAN EMOSI (KEKELUARGAAN)

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN
8.2 Peranan diri sendiri dan ahli keluarga serta kepentingan institusi kekeluargaan dalam aspek kesihatan keluarga.	Murid boleh: 8.2.1 Menyatakan proses perubahan mental, emosi dan sosial remaja dalam institusi kekeluargaan. 8.2.2 Menerangkan peranan remaja dalam memperkukuh institusi kekeluargaan. 8.2.3 Menjelaskan kepentingan peranan remaja dalam memperkukuh institusi kekeluargaan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti perubahan remaja dari aspek mental, emosi dan sosial.
2	Menerangkan perubahan remaja dari aspek mental, emosi dan sosial
3	Menghubungkan perubahan remaja dari aspek mental, emosi dan sosial dalam keluarga.
4	Membincangkan peranan remaja dalam keluarga.
5	Membahaskan kepentingan peranan remaja dalam keluarga.
6	Menyebarkan maklumat kepentingan peranan remaja dalam keluarga.

PANEL PENGGUBAL

- | | |
|--|--|
| 1. Paizah binti Zakaria | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. Haris bin Yusof | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. Muhammad Faunizan bin Mohd Rani | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 4. Ahmad Dur Ehsan bin Zulkipli | SK Seri Kelana, Seremban Negeri Sembilan |
| 5. Afendi Arief bin Amru | SK Taman Seri Gombak 2 Selangor |
| 6. Ain Nadia binti Abdul Aziz | SK Kundor, Rembau Negeri Sembilan |
| 7. Hazim bin Harun | SK Presint 16 (2), Putrajaya |
| 8. Hilda Ilya binti Hilmi | SK Seri Setia Kuala Lumpur |
| 9. Mohd Izuddin bin Mohd Aris | SK Mempaga, Bentong Pahang |
| 10. Mohd Akmal bin Yusof | SK Presint 9 (2), Putrajaya |
| 11. Mohd Norakiman bin Mohd Nor | SK Seksyen 13, Shah Alam Selangor |
| 12. Mohd Nizam bin Ghazali | SK Batu Berendam 2, Melaka |
| 13. Muhammad Hafizal Teng bin Abdullah | SK Jerantut, Pahang |
| 14. Noor Hayati binti Yusof | SK Taman Putra Perdana, Selangor |
| 15. Nurul Nadhira binti Mahfuz | SK Chembong, Rembau Negeri Sembilan |
| 16. Shahrul Nizam bin Mohd Azlan | SK Tunku Laksamana Nasir, Seri Menanti |
| 17. Zaiful Anuar bin Abu Samah | SK Cheng, Melaka |

TURUT MENYUMBANG

1. Dr. Anuar bin Abdullah IPG Kampus Ipoh, Perak
2. Dr. Eni Eliza binti Ghazali IPG Kampus Sultan Abdul Halim, Kedah
3. Zamri bin Ismail SK Kolam, Rompin, Pahang

PENGHARGAAN

Penasihat

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

Penasihat Editorial

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

Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi

Saripah Faridah Binti Syed Khalid
Nur Fadia Binti Mohamed Radzuan
Mohamad Zaiful bin Zainal Abidin

Pereka Grafik

Siti Zulikha Binti Zelkepli

ISBN 978-967-420-626-0



9 7 8 9 6 7 4 2 0 6 2 6 0

**Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia**

Aras 4, 6-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E,
62604 Putrajaya.

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917

<http://bpk.moe.gov.my>