



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
PENDIDIKAN KHAS**

Asas Multimedia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH
PENDIDIKAN KHAS

Asas Multimedia

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 1

Bahagian Pembangunan Kurikulum

Mei 2015

Terbitan 2015

© Kementerian Pendidikan Malaysia

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

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan.....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan.....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat	2
Objektif	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	4
Fokus	4
Kemahiran Abad Ke-21	5
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	8
Elemen Merentas Kurikulum	15
Pentaksiran	18
Organisasi Kandungan	20

Perincian Kandungan	20
Pengenalan Kepada Asas Multimedia	21
Pengenalan Kepada Asas Visual	21
Pengenalan Kepada Asas Animasi	22
Pengenalan Kepada Asas Audio	23
Pengenalan Kepada Asas Video	24
Pembangunan Persembahan Multimedia Menggunakan Alat Pengarangan	25
Kerjaya dalam bidang Multimedia	26
Panel Penggubal	27
Penghargaan.....	28



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]

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijemakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Prestasi (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

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

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

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

Dalam merealisasikan kurikulum peringkat menengah bagi murid berkeperluan pendidikan khas (MBK), disediakan KSSM (Pendidikan Khas) yang seiring dengan KSSM arus perdana. KSSM (Pendidikan Khas) ini berfokus kepada bidang kemahiran vokasional yang relevan dengan keperluan semasa mereka.

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

Dr. SARIAH BINTI ABD. JALIL
Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum

PENDAHULUAN

Penggubalan KSSM Pendidikan Khas pada dasarnya mengambil kira pendidikan yang sesuai dan relevan bagi dua kumpulan MBK iaitu yang berkeupayaan mengikuti mata pelajaran kemahiran vokasional, dan yang mempunyai kombinasi satu atau lebih ketidakupayaan termasuk ketidakupayaan kognitif. Seperti murid lain, MBK turut merupakan modal insan perlu diberi perhatian agar mereka berkemampuan untuk hidup berdikari dan seterusnya menyumbang kepada pembangunan negara.

KSSM Pendidikan Khas menyediakan ruang dan peluang untuk MBK yang berkeupayaan mempelajari dan menguasai pengetahuan dan kemahiran vokasional, serta nilai ke arah menghasilkan modal insan yang berkemahiran bekerja dan mampu berdikari. Bagi mencapai tujuan ini, dua kumpulan mata pelajaran disediakan iaitu mata pelajaran teras dan kemahiran.

Bagi MBK yang tidak berkeupayaan mengikuti kemahiran vokasional, kurikulum mata pelajaran teras dan kemahiran yang disediakan mengambil kira tahap kefungsi MBK. KSSM Pendidikan Khas memastikan kumpulan MBK ini berupaya mengurus diri, menguasai dan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran, serta mengamalkan nilai murni agar mereka boleh

bersosialisasi dan berdikari dalam menjalani kehidupan seharian. KSSM Pendidikan Khas turut membekalkan pengetahuan tentang Advokasi Diri supaya MBK dapat mengenal pasti potensi dan matlamat diri serta boleh menyuarakan hak dan pendapat mereka dalam masyarakat.

Bagi MBK yang mengikuti bidang kemahiran vokasional, kumpulan mata pelajaran teras yang digubal bertujuan menyediakan dan mengukuhkan MBK dengan pengetahuan dan kemahiran asas yang diperlukan bagi membolehkan MBK mengikuti pembelajaran mata pelajaran kemahiran vokasional. Kumpulan MBK ini akan juga mempelajari mata pelajaran teras yang bertujuan menyediakan mereka dengan pengetahuan dan kemahiran mengurus diri, bahan, peralatan serta tempat kerja.

Kumpulan mata pelajaran kemahiran terdiri daripada mata pelajaran asas kemahiran dan kemahiran vokasional spesifik. Mata pelajaran asas kemahiran berhasrat menghasilkan MBK yang berpengetahuan dan berkemahiran teknikal, mengamalkan budaya kerja sistematik dan selamat, dan bersedia menguasai kemahiran vokasional spesifik di tahap yang lebih tinggi serta mengamalkan sikap keusahawan. Elemen transisi ke kerjaya turut

diterapkan dalam semua mata pelajaran sejak awal pembelajaran di sekolah menengah sebagai usaha berterusan untuk meningkatkan keterampilan MBK ke arah kehidupan berkerjaya.

Penyediaan kurikulum mata pelajaran kemahiran vokasional spesifik adalah berpandukan *National Occupational Skills Standards* (NOSS) yang dikeluarkan oleh Jabatan Pembangunan Kemahiran. Usaha ini adalah selaras dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) agar MBK turut mendapat pengiktirafan dari agensi luar di samping pensijilan oleh KPM, dan seterusnya meningkatkan kebolehpasaran MBK.

MATLAMAT

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Khas Asas Multimedia bermatlamat menyediakan MBK yang berpengetahuan, berkemahiran, kreatif dan inovatif dalam asas multimedia dengan mengamalkan budaya kerja yang sistematik dan selamat, mampu berdikari, bersosialisasi, dan berupaya mengaplikasi serta mengukuhkan pengetahuan untuk meningkatkan kemahiran ke tahap yang lebih tinggi.

OBJEKTIF

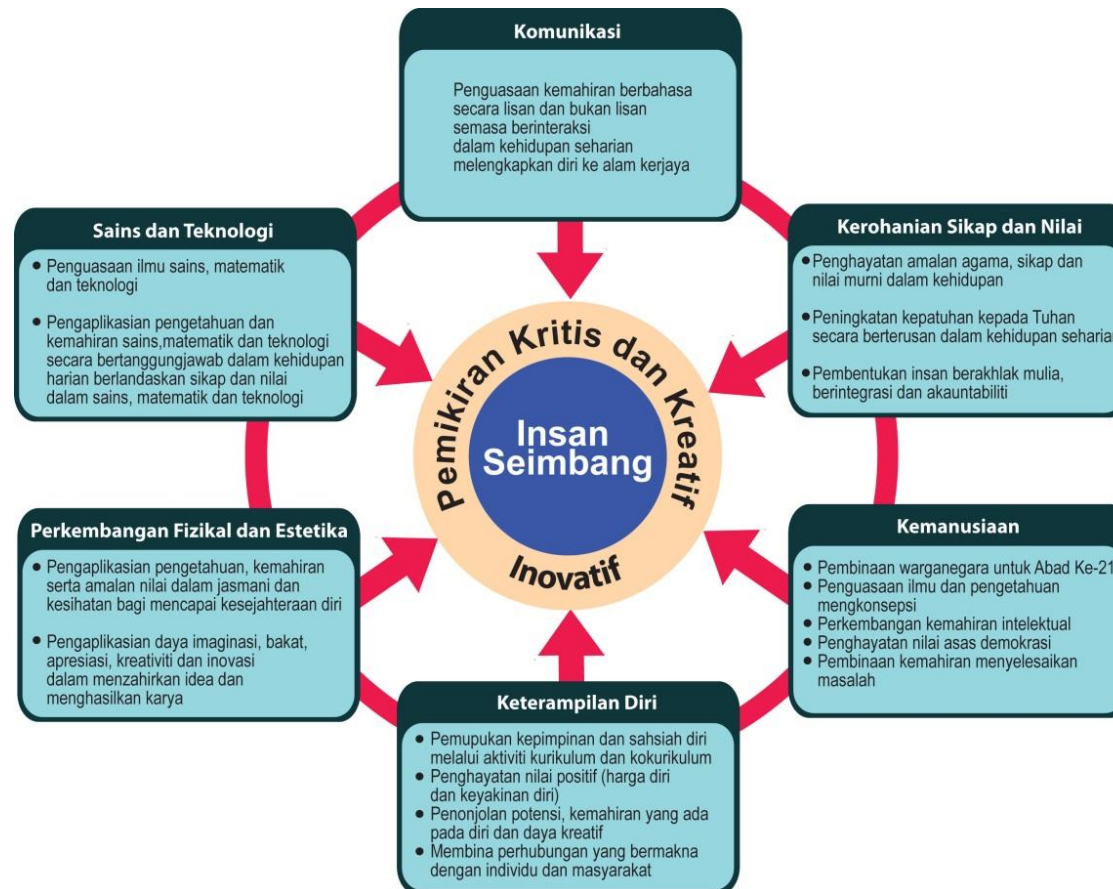
KSSM Pendidikan Khas Asas Multimedia Tingkatan Satu bertujuan untuk membolehkan MBK mencapai objektif berikut:

1. Mengenali prinsip asas multimedia;
2. Mengenali asas visual, animasi, media audio dan video serta mengetahui perkakasan dan perisian yang sesuai;
3. Menyunting teks dan imej serta menghasilkan produk visual;
4. Mengenal pasti dan melakar objek 2D dan 3D serta menyunting menggunakan perisian yang sesuai;
5. Menghasilkan fail audio menggunakan perisian yang betul dan memuat turun fail audio menggunakan enjin carian;
6. Menghasilkan fail video menggunakan perisian yang betul dan memuat turun fail video menggunakan enjin carian;
7. Membangunkan persembahan multimedia yang bersesuaian dengan pasaran; dan
8. Mengenal pasti peluang kerjaya dalam bidang multimedia.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Standard Kurikulum Sekolah Menengah dibina berasaskan enam tunjang, iaitu Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika; serta Sains, Matematik dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu

sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif. Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketrampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Khas Asas Multimedia Tingkatan Satu memfokuskan kepada penguasaan pengetahuan, kemahiran dan nilai berkaitan perkara asas dan pembangunan persembahan multimedia mengikut tahap kebolehan murid bagi menyediakan MBK yang berpengetahuan dan berkemahiran, mampu berdikari dan bersosialisasi, serta mengamalkan nilai. MBK didedahkan kepada aspek-aspek berikut:

1. Teks

Teks digunakan untuk menerangkan bagaimana sesuatu aplikasi bekerja, membantu pengguna meneroka aplikasi menyebarkan maklumat melalui aplikasi-aplikasi yang telah direkabentuk. Teks merupakan jenis data paling asas serta menggunakan ruang storan paling sedikit.

2. Grafik

Persembahan imej yang tidak bergerak seperti gambar, lukisan, lakaran, gambar foto, ilustrasi dan sebagainya. Ia penting bagi meningkatkan penekanan sesuatu maklumat, menarik perhatian pengguna, mengilustrasikan sesebuah

konsep dan bertindak sebagai latar belakang bagi sesuatu konsep.

3. Animasi

Animasi merupakan proses menjadikan objek kelihatan hidup atau gambaran bergerak tetapi pada asalnya statik. Ia mampu menzahirkan sesuatu fantasi manusia ke alam realiti. Dengan menggunakan animasi, MBK boleh menerangkan sesuatu yang sukar disampaikan dengan perkataan supaya menjadi lebih mudah, berkesan dan dapat menceritakan proses penyampaian. Sesuatu yang disampaikan kelihatan lebih hidup atau realistik berbanding menggunakan teks.

4. Audio

Bunyi merupakan satu daya penarik yang berkesan untuk menarik perhatian seseorang. Audio dalam multimedia ialah rakaman suara, suara latar, muzik dan kesan khas audio. Dalam sistem multimedia interaktif, elemen audio membantu proses penyampaian persembahan agar lebih mantap dan berkesan.

5. Video

Gabungan pelbagai media seperti teks, grafik dan audio merupakan elemen multimedia yang paling dinamik dan realistik kerana membawa unsur realistik atau keadaan sebenar kepada pengguna. Ini dapat mempengaruhi perasaan emosi pengguna dengan lebih nyata.

6. Pembangunan Persembahan Multimedia Menggunakan Alat Pengarangan

Penggunaan elemen multimedia seperti teks, grafik, audio, video dan animasi untuk menyampaikan maklumat secara interaktif dengan lebih menarik serta berkesan melalui penggunaan teknologi komputer. Pendedahan kepada pembangunan persembahan multimedia akan menjadikan MBK lebih mahir dalam bidang multimedia.

7. Kerjaya dalam Bidang Multimedia

Proses pembelajaran yang diikuti oleh MBK dapat memotivasikan dan membantu arah tuju kerjaya pada masa hadapan.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

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

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai pelajar. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka mengalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baru. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika / undang-undang berkaitan maklumat yang diperoleh.
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

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

Jadual 2: Tahap pemikiran dalam KBAT

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

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

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

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

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

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

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

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

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

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

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

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

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

Konstruktivisme

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

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

Pembelajaran Kontekstual

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

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

Pembelajaran Masteri

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

Analisis Tugas

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

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

Pembelajaran Berasaskan Projek

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

murid dapat mempelajari kemahiran yang dihasratkan dan mengasah kemahiran berfikir mereka sendiri.

Belajar Melalui Bermain

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

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

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

Pendekatan Bertema

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

Pendekatan PB melibatkan:

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

Pemilihan tema pula perlu mengambil kira:

Kesesuaian dengan kehidupan murid.

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

Pembelajaran Pengalamian

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

Dalam melaksanakan pendekatan ini, guru berperanan:

- Menentukan suasana yang positif untuk proses pembelajaran.
- Menjelaskan peranan murid dalam tugas.
- Memastikan sumber untuk proses pembelajaran ada dan mudah diperolehi.

- Menyusun sumber untuk proses pembelajaran.
- Seimbangkan komponen intelek dan emosi dalam pembelajaran.
- Berkongsi perasaan dan pemikiran dengan murid tanpa menguasai dan mengongkong mereka.

Proses pembelajaran bagi Pendekatan Pengalamian ialah:

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

Pembelajaran Luar Bilik Darjah

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

1. Memperoleh pengalaman sebenar.
2. Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal.
3. Bersosialisasi dan berkomunikasi.
4. Melaksanakan aktiviti yang menggembirakan.
5. Meneroka dan berinteraksi dengan persekitaran.
6. 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

Rancangan Pendidikan Individu (RPI) merupakan dokumen yang disediakan oleh guru bagi menjelaskan matlamat perancangan pendidikan yang berasaskan keperluan MBK. Guru boleh mengenal pasti tahap kebolehan dan perkembangan murid melalui ujian diagnostik secara lisan, penulisan dan pemerhatian. RPI dibentuk berasaskan keperluan MBK dan perlu dipersetujui dan ditandatangani oleh ibubapa/ penjaga.

Merujuk kepada Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013;

Rancangan Pendidikan Individu (RPI) ertinya suatu rekod yang mengandungi butiran sebagai mana yang ditentukan oleh Ketua Pendaftar yang menyatakan tentang rancangan pendidikan bagi setiap MBK.

Punca kuasa RPI pula adalah daripada Surat Pekeliling Ikhtisas Bil. 7/2004;

Bagi memastikan keberkesanan pelaksanaan kurikulum ini, Rancangan Pendidikan Individu (RPI) setiap murid hendaklah disediakan.

Kumpulan multidisiplinari seperti pegawai Pusat Perkhidmatan Pendidikan Khas (3PK), audiologis, psikologi, juru pulih dan terapi cara kerja diperlukan dalam membuat cadangan serta perancangan pendidikan untuk membantu dalam pelaksanaan RPI. Kolaboratif antara pihak sekolah, ibubapa, dan MBK sendiri, pegawai pendidikan peringkat negeri dan daerah, dan individu

dari agensi atau khidmat sokongan lain dapat memperkukuhkan lagi matlamat RPI.

Kolaboratif Antara Pelbagai Pihak

Kolaboratif adalah usahasama di antara beberapa pihak, kumpulan, organisasi atau disiplin untuk melaksanakan sesuatu program. Sumbangan dan peranan yang diberikan adalah berbeza antara satu sama lain.

Aspek latihan yang disediakan untuk murid merupakan satu perkara penting sama ada dijalankan secara dalaman atau luaran. Latihan yang dijalankan adalah sepanjang masa persekolahan mengikut jadual yang ditetapkan dan keperluan setiap individu.

1. Latihan Kemahiran Kerja

Latihan Kemahiran Kerja perlu didedahkan kepada MBK bermatlamat menyediakan latihan bagi meningkatkan dan menguasai kemahiran sendiri, komunikasi, sosialisasi serta kemahiran asas berkaitan alam pekerjaan.

Terdapat tiga bentuk Latihan Kemahiran Kerja iaitu:

a) Latihan dalaman.

Melaksanakan aktiviti berbentuk projek yang telah dirancang seperti perkebunan, aktiviti perdagangan

hasil tanaman atau hasil kerja murid, dan memelihara haiwan ternakan dan lain-lain.

b) Latihan kerja yang melibatkan pihak luar atau kerja luar.

Mendapatkan barangan dari luar (kilang) untuk pembungkusan dalam waktu persekolahan. Membuat barangan yang tertentu, contohnya hasil kraftangan seperti batik, bunga telur dan lain-lain untuk dijual.

c) Latihan kerja sebenar.

Mewujudkan situasi sebenar untuk sesuatu latihan kerja seperti mencuci kereta, mendobi, dan lain-lain yang dibuat di sekolah. Murid dihantar bekerja di tempat sebenar dan pemantauan dibuat oleh pegawai kerja.

2. Bengkel Terlindung

Fungsi bengkel terlindung adalah untuk memberi pengalaman, latihan, penilaian dan pekerjaan kepada individu MBK. Terdapat bengkel terlindung yang beroperasi sendiri (di bawah pengurusan sekolah) atau bekerjasama dengan agensi yang memberi perkhidmatan berkaitan dengan kerjaya. Bengkel terlindung tidak

mementingkan hasil pengeluaran tetapi lebih mengutamakan pengalaman bekerja individu, menanam minat, memenuhi keperluan sosial dan memberi kemahiran interpersonal.

Antara perkhidmatan yang diberikan di bengkel terlindung adalah seperti berikut:

- (i) Penilaian kemahiran vokasional.
- (ii) Latihan bekerja secara umum atau khusus.
- (iii) Memberi peluang latihan kepada individu yang berkeperluan khas.
- (iv) Peluang berekreasi.
- (v) Perkhidmatan untuk mendapat pekerjaan pada masa hadapan.
- (vi) Bekerja dalam jangka masa panjang sebelum mendapat pekerjaan lain.

3. Pelbagai Kaedah Terapi

- (i) Terapi Pertuturan
Terapi pertuturan membantu MBK yang mengalami kesukaran dalam menyebut perkataan dan berkomunikasi, menghasilkan bunyi-bunyi bahasa serta memberikan latihan tertentu bagi MBK yang mengalami masalah artikulasi untuk bertutur.

- (ii) Terapi Fizikal (Fisioterapi)
Terapi fizikal memberi pengaruh yang besar terhadap kehidupan MBK. Terapi jenis ini khusus untuk MBK yang mempunyai masalah kawalan motor. Terapi fizikal yang dilaksanakan dapat meningkatkan lagi perkembangan kecerdasan fizikal mengikut keutamaan.
- (iii) Terapi Carakerja
Terapi carakerja merupakan aktiviti yang menjurus kearah membantu MBK bermasalah fizikal dan intelek bagi mengatasi ketidakupayaan semaksima yang mungkin.
- (iv) Terapi Muzik
Terapi muzik bertujuan untuk mententeramkan MBK supaya bersedia untuk belajar. Guru menggunakan muzik untuk merangsang minda dan menarik perhatian MBK. Terapi muzik digunakan untuk mengawal emosi dan dijalankan oleh seorang terapis.

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:

- Pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan sains dan teknologi);
- Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
- Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
- 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 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.

PENTAKSIRAN SEKOLAH

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

PS boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir suatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Dalam melaksanakan PS, guru perlu merancang, membina item, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan murid dalam mata pelajaran yang diajar berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP).

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan pencapaian murid, guru harus menggunakan strategi pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

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

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

sekolah untuk memperkembangkan potensi MBK ke tahap tertinggi mengikut keupayaan masing-masing. PS mempunyai ciri-ciri berikut:

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

PS boleh dilaksanakan secara:

- Pentaksiran formatif yang dijalankan seiring dengan proses PdP.
- Pentaksiran sumatif yang dijalankan pada akhir unit pembelajaran, semester atau tahun.

Pentaksiran Kriteria Pencapaian

Kriteria pencapaian adalah kenyataan yang mengkhususkan apa yang perlu ditaksir dan tahap pencapaian yang diperlukan. Kriteria pencapaian juga merupakan set sub-kompetensi minima yang perlu dicapai oleh murid bagi mencapai standard pembelajaran dan standard kandungan.

- Berasaskan modul dalam satu-satu sukatan pelajaran
 - Pentaksiran disusun dari satu modul ke modul seterusnya setelah murid kompeten
- Pentaksiran dijalankan berdasarkan kandungan setiap modul
 - murid ditaksir berdasarkan kriteria dalam setiap modul yang telah disusun mengikut keperluan
- Berpusatkan murid
 - Pentaksiran dijalankan setelah murid bersedia untuk ditaksir
- Pelaporan Berpusat & Modular.

Sijil Modular/Pelaporan Deskriptif iaitu satu dokumen komprehensif yang melaporkan modul yang murid telah kompeten

ORGANISASI KANDUNGAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Pendidikan Khas Asas Multimedia Tingkatan Satu diorganisasi mengikut Standard Kandungan seperti berikut:

1. Pengenalan Kepada Asas Multimedia;
2. Pengenalan Kepada Asas Visual;
3. Pengenalan Kepada Asas Animasi;
4. Pengenalan Kepada Asas Audio;
5. Pengenalan Kepada Asas Video;
6. Pembangunan Persembahan Multimedia Menggunakan Alat Pengarangan; dan
7. Kerjaya Dalam Bidang Multimedia.

Rajah 3: Organisasi DSKP

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Kriteria Pencapaian
<p>Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.</p>	<p>Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.</p>	<p>Penyataan spesifik tentang perkara yang perlu ditaksir dan tahap pencapaian yang diperlukan</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN
<p>1.0 Pengenalan Kepada Asas Multimedia</p>	<p>Murid berupaya:</p> <p>1.1 Mengenali asas multimedia</p>	<p>1.1.1 Menyatakan definisi multimedia dengan betul.</p> <p>1.1.2 Menyenaraikan elemen multimedia dengan betul.</p> <p>1.1.3 Menyatakan sekurang-kurangnya 2 format fail bagi elemen multimedia.</p> <p>1.1.4 Menyatakan kelebihan multimedia dalam kehidupan.</p> <p>1.1.5 Menyatakan kepentingan amalan keselamatan dalam multimedia.</p>
<p>2.0 Pengenalan Kepada Asas Visual</p>	<p>Murid berupaya:</p> <p>2.1 Mengenali asas visual</p> <p>2.2 Menyunting teks</p>	<p>2.1.1 Menyatakan maksud visual dengan betul.</p> <p>2.1.2 Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 perisian visual.</p> <p>2.2.1 Memilih jenis fon yang sesuai.</p> <p>2.2.2 Mengubah saiz teks mengikut kesesuaian.</p> <p>2.2.3 Menukar warna teks mengikut kesesuaian.</p> <p>2.2.4 Mengubah gaya teks mengikut kesesuaian.</p> <p>2.2.5 Menggunakan kesan teks mengikut kesesuaian.</p> <p>2.2.6 Mengubah penjajaran teks mengikut kesesuaian.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN
	<p>2.3 Menyunting imej.</p> <p>2.4 Menghasilkan produk visual</p>	<p>2.3.1 Memasukkan imej menggunakan perisian penyunting imej.</p> <p>2.3.2 Mengubah imej mengikut saiz yang sesuai.</p> <p>2.3.3 Memotong imej menggunakan fitur <i>crop</i>.</p> <p>2.3.4 Mengubah imej mengikut resolusi yang sesuai.</p> <p>2.3.5 Mengubah imej mengikut mod yang sesuai.</p> <p>2.3.6 Mengubah kedudukan imej yang sesuai.</p> <p>2.4.1 Menggabungkan teks dan imej untuk menghasilkan satu karya yang kreatif.</p> <p>2.4.2 Menyimpan hasil produk ke dalam satu folder.</p>
<p>3.0 Pengenalan Kepada Asas Animasi</p>	<p>Murid berupaya:</p> <p>3.1 Mengenali asas animasi</p>	<p>3.1.1 Mengenali imej pegun dan animasi</p> <p>3.1.2 Membezakan imej pegun dan animasi.</p> <p>3.1.3 Menyenaraikan ciri-ciri asas animasi dengan betul.</p> <p>3.1.4 Menyatakan jenis-jenis animasi dengan betul.</p> <p>3.1.5 Menamakan sekurang-kurangnya 2 perisian animasi yang sesuai.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN
	<p>3.2 Membina objek 2 dimensi (2D)</p> <p>3.3 Membina objek 3 dimensi (3D)</p> <p>3.4 Mengkategorikan objek 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D)</p>	<p>3.2.1 Melakar objek 2D menggunakan perisian yang sesuai.</p> <p>3.2.2 Menyunting objek 2D yang dilakar menggunakan perisian yang sesuai.</p> <p>3.3.1 Melakar objek 3D menggunakan perisian yang sesuai.</p> <p>3.3.2 Menyunting objek 3D yang dilakar menggunakan perisian yang sesuai.</p> <p>3.4.1 Mengenalpasti objek 2D dan 3D.</p> <p>3.4.2 Menyimpan objek 2D dan 3D dengan betul.</p> <p>3.4.3 Memasukkan objek ke dalam folder yang betul.</p>
<p>4.0 Pengenalan Kepada Asas Audio</p>	<p>Murid berupaya:</p> <p>4.1 Mengenal asas media audio</p>	<p>4.1.1 Menyatakan maksud audio dengan betul.</p> <p>4.1.2 Menyenaraikan perkakasan audio.</p> <p>4.1.3 Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 perisian audio.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN
	<p>4.2 Menghasilkan fail audio</p> <p>4.3 Memuat turun fail audio</p>	<p>4.2.1 Merakamkan suara (bunyi) ke dalam komputer menggunakan perkakasan dan perisian yang sesuai.</p> <p>4.2.2 Merakamkan kesan bunyi ke dalam komputer menggunakan perkakasan dan perisian yang sesuai.</p> <p>4.2.3 Menyunting hasil rakaman suara dan kesan bunyi dengan menggunakan perisian yang sesuai.</p> <p>4.2.4 Memainkan semula fail audio dengan menggunakan perisian yang betul.</p> <p>4.3.1 Mencari fail audio dalam pelbagai format dengan menggunakan enjin carian.</p> <p>4.3.2 Memuat turun sekurang-kurangnya 2 fail audio yang berlainan format ke dalam satu folder.</p>
<p>5.0 Pengenalan Kepada Asas Video</p>	<p>Murid berupaya:</p> <p>5.1 Mengenali asas media video</p>	<p>5.1.1 Menyatakan maksud video dengan betul.</p> <p>5.1.2 Menyenaraikan perkakasan video.</p> <p>5.1.3 Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 perisian video.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN
	<p>5.2 Merakam video</p> <p>5.3 Memuat turun klip video</p>	<p>5.2.1 Memasang peralatan penggambaran mengikut prosedur.</p> <p>5.2.2 Merakam video menggunakan peralatan dengan betul.</p> <p>5.2.3 Memindah fail klip video yang dirakam ke dalam satu folder.</p> <p>5.2.4 Memainkan semula klip video dengan menggunakan perisian yang betul.</p> <p>5.3.1 Mencari klip video dalam pelbagai format dengan menggunakan enjin carian.</p> <p>5.3.2 Memuat turun sekurang-kurangnya 2 fail klip video ke dalam satu folder.</p>
<p>6.0 Pembangunan Persembahan Multimedia Menggunakan Alat Pengarangan</p>	<p>Murid berupaya:</p> <p>6.1 Membangunkan persembahan multimedia menggunakan alat pengarangan</p>	<p>6.1.1 Mengkategorikan format fail mengikut elemen multimedia dengan betul.</p> <p>6.1.2 Membangunkan persembahan multimedia dengan menggunakan perisian yang sesuai.</p> <p>6.1.3 Mengimport imej ke dalam persembahan multimedia.</p> <p>6.1.4 Mengimport audio ke dalam persembahan multimedia.</p> <p>6.1.5 Mengimport video ke dalam persembahan multimedia.</p> <p>6.1.6 Mengimport objek 2D atau 3D ke dalam persembahan multimedia</p> <p>6.1.7 Mampukan hasil kerja dengan yakin.</p>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	KRITERIA PENCAPAIAN
7.0 Kerjaya Dalam Bidang Multimedia	Murid berupaya: 7.1 Menenal pasti peluang kerjaya dalam bidang multimedia	7.1.1 Mencari maklumat di Internet atau sumber lain mengenai pekerjaan dalam bidang multimedia. 7.1.2 Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 jenis pekerjaan yang boleh diceburi dalam bidang multimedia.

PANEL PENGUBAL

- | | | |
|-----|-------------------------------|--|
| 1. | Dr. Rusilawati binti Othman | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. | Abd. Wahab bin Hassan | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. | Abd Rasid bin Jali | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 4. | Salehah binti Abd Rahman | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 5. | Norhaslinda binti Abd Rani | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 6. | Noorma binti Musa | SMK Ibrahim Fikri, Kuala Terengganu Terengganu |
| 7. | Nur Azizah binti Jaafar Sidek | SMK Khir Johari, Tanjung Malim Perak |
| 8. | Lokman Hakim bin Idris | SMK Muhibbah, Sungai Siput Perak |
| 9. | Joei Ong Sook Mei | SMK Taman Sutera, Skudai Johor |
| 10. | Nor Azura binti Aziz | SMPKV Shah Alam, Shah Alam Selangor |

Penasihat

Dr. Sariah binti Abd. Jalil	-	Pengarah
En. Shamsuri bin Sujak	-	Timbalan Pengarah
Datin Dr. Ng Soo Boon	-	Timbalan Pengarah

Penasihat Editorial

Dr. A'azmi bin Shahri	-	Ketua Sektor
En. Mohamed Zaki bin Abd. Ghani	-	Ketua Sektor
Tn. Haji Naza Idris bin Saadon	-	Ketua Sektor
Pn. Zaidah binti Mohd. Yusof	-	Ketua Sektor
En. Mohd Faudzan bin Hamzah	-	Ketua Sektor
Dr. Rusilawati binti Othman	-	Ketua Sektor
En. Mohamed Salim bin Taufix Rashidi	-	Ketua Sektor

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