



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH  
PENDIDIKAN KHAS KEFUNGSIAN RENDAH**

# **Pendidikan Seni dan Kesejahteraan**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

**Sekolah Menengah**





**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH  
PENDIDIKAN KHAS KEFUNGSIAN RENDAH**

# **Pendidikan Seni dan Kesejahteraan**

**Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran**

## **Sekolah Menengah**

**Bahagian Pembangunan Kurikulum**

Terbitan 2019

© Kementerian Pendidikan Malaysia

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

## KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan .....	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan .....	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran .....	9
Elemen Merentas Kurikulum .....	18
Rancangan Pendidikan Individu .....	22
Pentaksiran Bilik Darjah.....	24
<b>Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Khas Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan</b>	
Pengenalan KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	27
Matlamat KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	28
Objektif KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	28
Fokus KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	28
Standard Prestasi KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	30

Organisasi Kandungan KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	31
<b>Komponen Pendidikan Jasmani</b>	
Integrasi Sensori.....	35
Pergerakan Asas.....	36
Pergerakan Berirama.....	38
Asas Permainan.....	39
Rekreasi dan Kesenggangan.....	40
Kecergasan Meningkatkan Kesihatan.....	41
<b>Komponen Pendidikan Kesihatan</b>	
Mengawal Emosi.....	43
Pemakanan.....	44
Pertolongan Cemas.....	45
Keluarga.....	46
Perhubungan.....	47
Bantuan Awal Kecederaan.....	48
<b>Komponen Pendidikan Seni Visual</b>	
Asas Seni Reka.....	51
Menggambar.....	52
Membuat Corak dan Membuat Rekaan .....	53
Membentuk dan Membuat Binaan.....	54

**Komponen Pendidikan Musik**

Penghasilan Musik.....	57
Pengalaman Muzikal.....	58
Ensembel Alat Muzik .....	60
Glosari.....	62
Panel Penggubal KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.....	64
Penghargaan.....	65







## **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 hidup yang liberal terhadap tradisi-tradisi  
kebudayaannya yang kaya dan berbagai corak;  
Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan  
sains dan teknologi moden;

MAKA KAMI, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan atas prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN  
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA  
KELUHURAN PERLEMBAGAAN  
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG  
KESOPANAN DAN KESUSILAN**

## **FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN**

“Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

## **DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN**

### **3. Kurikulum Kebangsaan**

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997  
[PU(A)531/97.]



## **KATA PENGANTAR**

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM menerusi pengubalan 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 landskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid. DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka

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

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

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

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



## PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah Pendidikan Khas (KSSMPK) memberi fokus kepada keupayaan dan potensi murid berkeperluan khas (MBK) dari pelbagai kategori dan kefungsiannya. Semua MBK dalam kategori Ketidakupayaan Pendengaran, Ketidakupayaan Penglihatan, Masalah Pembelajaran, Ketidakupayaan Fizikal, Ketidakupayaan Pertuturan dan Ketidakupayaan Pelbagai mempunyai ruang dan peluang yang sama untuk mengikuti KSSMPK sejajar dengan Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013.

KSSMPK bagi MBK berkefungsi rendah merangkumi empat mata pelajaran teras dan lima mata pelajaran kemahiran vokasional. Mata pelajaran teras disediakan dalam bentuk Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan kemahiran vokasional pula disediakan dalam bentuk dokumen kurikulum mata pelajaran kemahiran.

DSKP ini disediakan khusus untuk mata pelajaran teras iaitu Pengurusan Kehidupan, Pendidikan Sahsiah, Komunikasi dan Pendidikan Seni dan Kesejahteraan. Mata pelajaran ini bertujuan menyediakan dan mengukuhkan MBK dengan pengetahuan dan kemahiran bagi membolehkan MBK berdikari, berkomunikasi, bersosialisasi dan mengamalkan gaya hidup sihat. Selain itu, nilai positif turut diberi penekanan dalam membina sahsiah diri MBK.

Strategi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang dirancang perlu melibatkan murid secara aktif, menyeronokkan dan selamat. Guru digalakkan menggunakan kreativiti untuk memilih, menyusun, mengolah dan mempelbagaikan aktiviti berpandukan standard pembelajaran (SP) mengikut kesesuaian murid.

Pentaksiran KSSMPK bagi MBK berkefungsi rendah memberi penekanan kepada kemajuan dan pencapaian prestasi pembelajaran murid. Kemajuan dan pencapaian MBK berkefungsi rendah dinilai secara seimbang dalam

penguasaan pembelajaran melalui Standard Prestasi dan aspek aktiviti intervensi melalui Rancangan Pendidikan Individu.

Guru-guru perlu menghayati dan melaksanakan hasrat yang terkandung dalam kurikulum ini agar matlamat dan objektif yang telah ditetapkan tercapai.

### **MATLAMAT**

KSSMPK Kefungsian Rendah bermatlamat untuk menyediakan murid berkerperluan khas dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang membolehkan mereka mengurus kehidupan, berdikari dan bersikap positif, berupaya berkomunikasi dan bersosialisasi serta mengamalkan gaya hidup sihat dalam kehidupan.

### **OBJEKTIF**

KSSMPK Kefungsian Rendah membolehkan murid mencapai objektif berikut;

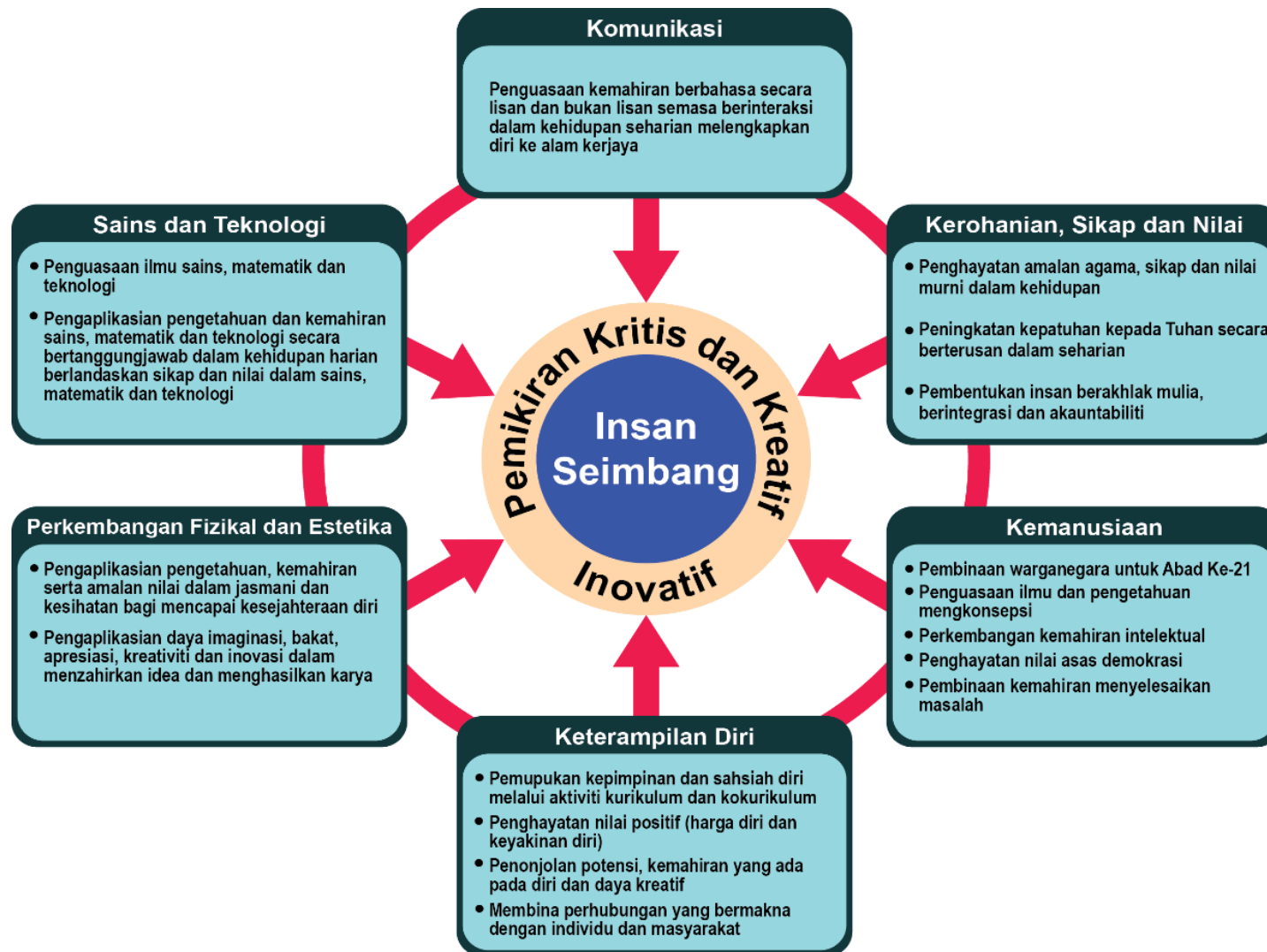
1. Mengurus diri bagi membentuk identiti dan imej sendiri yang positif serta bertanggungjawab terhadap diri dan persekitaran.
2. Mengurus rutin harian dengan betul dan selamat.
3. Mengamalkan gaya hidup sihat dalam kehidupan harian.
4. Mengurus kewangan dan berbelanja secara berhemah.
5. Mengaplikasi kemahiran berkomunikasi dalam kehidupan harian.
6. Mengawal tingkah laku dan sosioemosi dalam pelbagai situasi.
7. Menjaga keselamatan diri dalam pelbagai situasi.



## **KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**

KSSM dibina berasaskan enam tunjang, iaitu Komunikasi; Kerohanian, Sikap dan Nilai; Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika; serta Sains dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.

Kesepaduan ini bertujuan membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif. KSSMPK Kefungsian Rendah digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM Rajah 1.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

## **FOKUS**

KSSMPK Kefungsian Rendah memberi fokus untuk melahirkan MBK yang boleh berdikari dan menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Hasrat ini dapat dicapai dengan menguasai pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dipelajari melalui aspek pengurusan diri, pengurusan tingkah laku dan sosioemosi serta kemahiran bersosialisasi.

## **KERANGKA KONSEP KURIKULUM KEFUNGSIAN RENDAH**

Reka bentuk KSSMPK Kefungsian Rendah merupakan kesepaduan komponen dalam empat mata pelajaran teras dan aspek perkembangan domain melalui enam dimensi kemahiran dalam Rajah 2. Kesepaduan ini dapat membantu meningkatkan keupayaan MBK berkefungsian rendah dalam memaksimumkan halangan mereka untuk belajar disebabkan kerumitan dan kompleksiti ketidakupayaan yang di alami mereka.

Kerangka Kurikulum MBK Kefungsian Rendah (Rajah 2) berfokus kepada enam dimensi kemahiran iaitu Komunikasi (D1), Berfikir (D2), Sensori (D3), Kehidupan Harian (D4), dan Akademik Berfungsi (D5) dan Berdikari (D6). Enam dimensi kemahiran ini merupakan kemahiran utama yang perlu disepadukan dalam Standard Pembelajaran (SP) keempat-empat mata pelajaran teras KSSMPK Kefungsian Rendah. Kesepaduan ini dilaksana secara serentak dan berterusan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) seperti yang digambarkan dalam Rajah 2.

Setiap dimensi kemahiran ini saling berkait dan mempengaruhi antara satu sama lain dalam membentuk perkembangan individu secara holistik. Enam dimensi kemahiran tersebut, dapat meningkatkan potensi dan perkembangan domain MBK berkefungsian rendah melalui penggabungjalinan aktiviti pembelajaran dan aktiviti intervensi serta transisi.

Guru perlu mampu mewujudkan persekitaran pembelajaran kondusif melalui elemen komitmen, strategi, diagnostik dan prestasi sebagai asas kepada persekitaran pembelajaran kondusif seperti yang digambarkan di dalam Rajah 2

Persekitaran pembelajaran kondusif tidak hanya bergantung kepada kemudahan prasarana bilik darjah tetapi juga melibatkan suasana dan budaya sekolah yang positif. Persekitaran ini boleh diwujudkan melalui kerjasama pelbagai pihak termasuk ibu bapa, pasukan pelbagai disiplin, warga sekolah dan komuniti setempat. Kesefahaman dan kerjasama semua pihak dapat memastikan perancangan dan pelaksanaan PdP adalah seperti yang dihasratkan kurikulum. PdP perlu mensasarkan pelibatan dan penyertaan MBK dalam pelbagai program di sekolah dan komuniti secara aktif tanpa diskriminasi.

### **Sokongan Persekitaran**

Kerjasama daripada ahli keluarga dan komuniti secara kolaboratif dengan kesefahaman dan berkongsi hala tuju yang sama dapat menggalakkan proses perkembangan

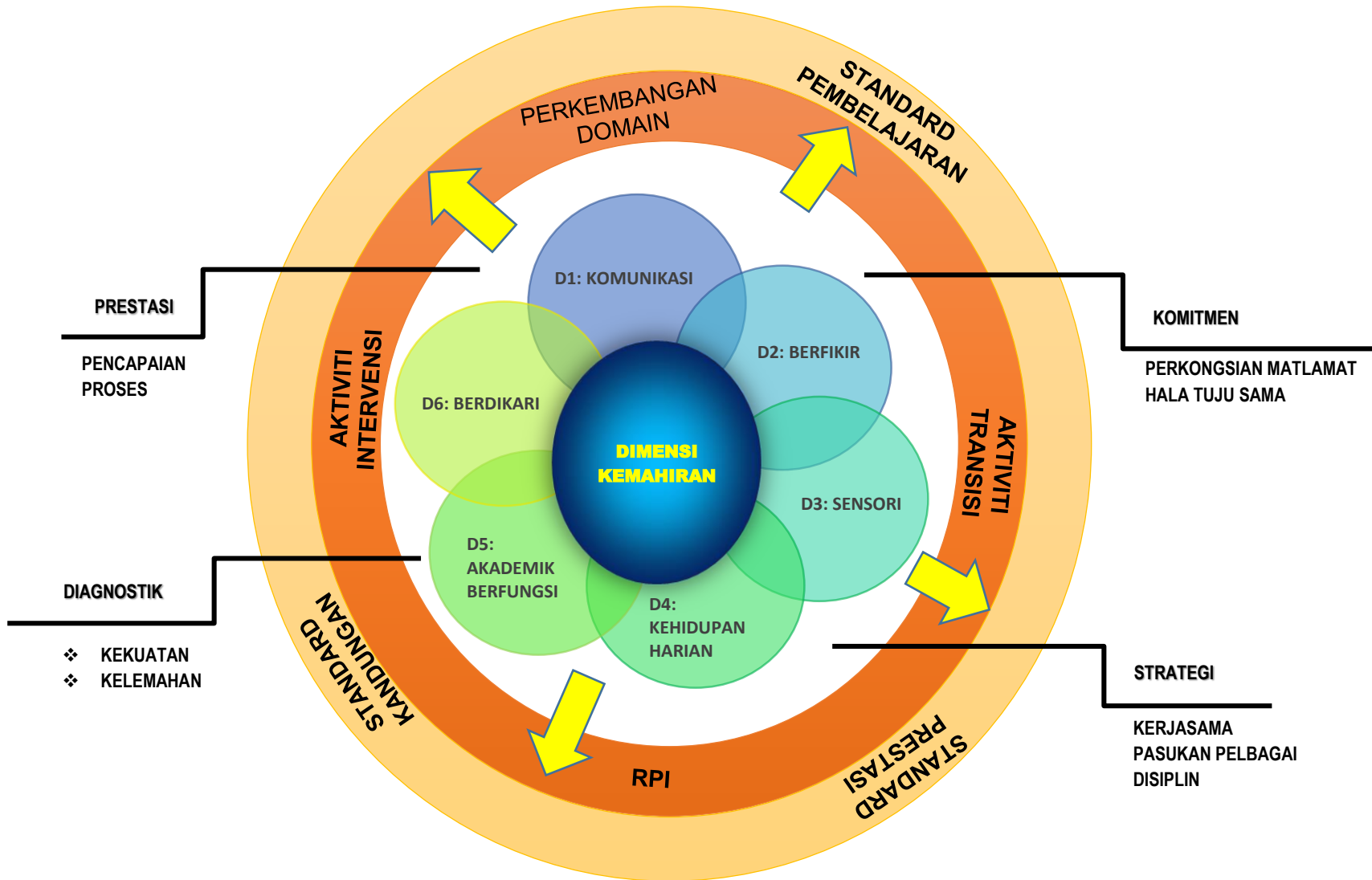
domain dan PdP. Perkongsian maklumat bersama pihak ibu bapa dan komuniti dapat membantu guru menyediakan aktiviti intervensi yang bersesuaian. Kerjasama ahli pasukan pelbagai disiplin membantu guru membina aktiviti intervensi dan transisi melalui pembentukan Rancangan Pendidikan Individu (RPI).

Kesediaan MBK berkefungsian rendah dapat dipertingkatkan untuk mengikuti PdP dengan lebih berkesan. Kesediaan MBK boleh diukur melalui kemahiran MBK dalam mengurus tingkah laku, emosi dan sensori mereka dengan baik. MBK dapat memberikan tumpuan semasa pembelajaran di dalam bilik darjah apabila mereka tidak mempunyai isu pengurusan tingkah laku yang serius. Situasi ini membantu MBK berkefungsian rendah untuk menguasai pembelajaran dengan lebih baik.

## **Kesediaan MBK**

Maklumat kekuatan dan kelemahan murid dapat membantu guru dalam menentukan strategi dan kaedah PdP dan alat bantu belajar yang bersesuaian kepada murid. Aktiviti pembelajaran, intervensi dan transisi yang dibina berasaskan enam dimensi kemahiran seperti yang digambarkan dalam Rajah 2 dapat meningkatkan keupayaan MBK berkefungsian rendah untuk mengurus diri dan seterusnya berupaya memberi tumpuan pada PdP.

Apabila MBK lebih bersedia untuk belajar, mereka dapat memberi tumpuan dan minat kepada aktiviti pembelajaran berdasarkan Standard Pembelajaran (SP) untuk mencapai Standard Presatsi (SPi) yang telah ditetapkan. Guru juga perlu memberi perhatian kepada komplikasi kesihatan yang dialami oleh kebanyakan MBK berkefungsian rendah. Sokongan intervensi dan transisi secara berterusan perlu disediakan bagi memastikan pencapaian dan kemajuan yang dicapai murid sentiasa ditingkatkan.



Rajah 2: Kerangka Konsep KSSMPK Kefungsian Rendah

## STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Kesepaduan aktiviti intervensi dan PdP melibatkan enam dimensi kemahiran iaitu Komunikasi (D1), Berfikir (D2), Sensori (D3), Kehidupan Harian (D4), dan Akademik Berfungsi (D5) dan Berdikari (D6) perlu dilaksanakan menggunakan kaedah PdP yang kreatif dan inovatif berasaskan intervensi. PdP perlu memberi ruang kepada MBK untuk menyertai pelbagai aktiviti secara aktif dan dibenarkan membuat kesilapan, membetulkan kesilapan tersebut dan membuat perkara berulang kali mengikut keperluan individu.

Jadual 1 menyenaraikan cadangan aktiviti dimensi kemahiran pada dua tahap iaitu Tahap I dan Tahap II. Pembahagian tahap ini adalah untuk membantu guru memberikan fokus yang lebih jelas terhadap objektif aktiviti untuk peringkat awal dan akhir persekolahan. Tahap I dan II juga menjelaskan kemahiran mengikut peningkatan iaitu bermula pada peningkatan sendiri, peningkatan kemahiran komunikasi, interaksi dan seterusnya membina hubungan

dengan ahli keluarga, rakan dan komuniti. Walau bagaimanapun guru masih boleh melaksanakan aktiviti secara terbuka tanpa mengira Tahap I dan Tahap II mengikut kesesuaian potensi murid.

Jadual 1: Cadangan Aktiviti Dimensi Kemahiran

DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
<b>D1: Komunikasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami kemahiran asas komunikasi</li> <li>Memahami jenis komunikasi lisan dan bukan lisan</li> <li>Menguasai kompetensi literasi dan numerasi berfungsi untuk berkomunikasi</li> <li>Mengurus tingkah laku secara positif semasa berkomunikasi</li> <li>Menjadikan komunikasi sebagai rutin harian</li> <li>Memberi respon secara komunikasi seluruh</li> <li>Melibatkan diri dalam komunikasi secara 2 hala</li> <li>Menggunakan isyarat, simbol, gambar, badan dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkomunikasi di tempat kerja dan dalam komuniti setempat</li> <li>Berinteraksi dengan rakan sekerja dan pelanggan serta jiran tertangga</li> <li>Mengamalkan adab semasa berkomunikasi</li> <li>Mengamalkan sikap positif semasa berkomunikasi</li> <li>Membina hubungan di tempat kerja dan dalam komuniti setempat melalui komunikasi berkesan</li> <li>Menggunakan teknologi sebagai medium berkomunikasi berkesan</li> <li>Mengamalkan amalan komunikasi seluruh melibatkan kemahiran bertutur, membaca, mendengar dan menaakul.</li> </ul>

DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
	<ul style="list-style-type: none"> <li>perkataan dalam komunikasi.</li> <li>Memberi tumpuan dan perhatian secara visual dan oral (<i>auditory attention</i>)</li> <li>Mengaplikasi kemahiran Pratur</li> <li>Mengenali dan menghormati individu (guru, rakan, ahli keluarga) apabila berkomunikasi</li> <li>Berinteraksi dan membina hubungan semasa berkomunikasi</li> <li>Mengawal emosi dan tingkah laku semasa berkomunikasi</li> <li>Berkomunikasi mengikut konteks (Contohnya menyatakan ya/tidak atau setuju/tidak setuju)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengaplikasi strategi berkomunikasi dengan pelbagai matlamat (contohnya menyatakan pandangan, menyatakan persetujuan atau menolak dan lain-lain)</li> <li>Mengaplikasi pelbagai mod komunikasi di tempat kerja [contohnya melalui emel, surat, memo, talipon, papan kenyataan, pengumuman lisan</li> <li>Memahami rutin dalam berkomunikasi (<i>the Do and Don't in Communication</i>)</li> <li>Membina imej positif dan penampilan diri positif semasa berkomunikasi</li> </ul>



DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
<b><u>D2:</u></b> <b><u>Berfikir</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyedari dan peka kepada persekitaran</li> <li>Menyedari kekuatan dan kelemahan diri (<i>self-awareness</i>)</li> <li>Meningkatkan minat dan memberi perhatian kepada keadaan sekeliling dan diri (<i>self-interest</i>)</li> <li>Mengekspresi perasaan dan apa yang difikirkan</li> <li>Memberi perhatian kepada masa, tugas dan maklumat.</li> <li>Mempertingkatkan koordinasi mata, kaki tangan dan sensori untuk merangsang otak</li> <li>Mempertingkatkan keupayaan mengurus diri sendiri, mengikut rutin harian dan mengurus peralatan</li> <li>Memastikan kawalan motor kasar dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan minat terhadap sesuatu benda dan aktiviti</li> <li>Meningkatkan keperhatian terhadap keadaan sekeliling (sama ada bunyi atau cahaya) dan tiada reaksi tidak terkawal</li> <li>Menggunakan 'prompts' melalui aktiviti seperti 'hand over hand', modelling dan visual kiu</li> <li>Mengaplikasi teknologi (<i>assistive devices</i>) untuk meningkatkan minat dan tumpuan</li> <li>Menggunakan sokongan visual seperti gambar, symbol, objek rujukan, isyarat dan <i>gestures</i> untuk menarik minat dan meningkatkan daya ingatan</li> <li>Mengaplikasi kaedah multi-sensori dalam meningkatkan tumpuan murid.</li> <li>Mengaplikasi kemahiran memahami</li> </ul>

motor halus bagi meningkatkan daya ingatan.	dan mematuhi arahan dan peraturan.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Meningkatkan tumpuan dan fokus dalam suatu perkara dan benda.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan Intervensi untuk meningkatkan daya ingatan contohnya dalam mematuhi arahan</li> </ul>

DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
<b><u>D3:</u></b> <b><u>Sensori</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami konsep pembelajaran sensori secara VAK (<i>Visual, Auditory &amp; Kinesthetic</i>)</li> <li>Memahami elemen kinaesthetic                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Bergerak (moving around)</li> <li>Menukar tempat duduk</li> <li>Menyentuh &amp; memegang objek</li> <li>Pergerakan mengikut turutan</li> <li>Tugas secara <i>hands-on /</i> praktikal</li> <li>Main peranan</li> </ul> </li> <li>Memahami elemen auditori:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Perbincangan secara lisan</li> <li>Penerangan rakan sebaya</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami 3 mod arahan secara multisensori:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Visual</li> <li>Auditori</li> <li>Sensori-motor</li> </ul> </li> <li>Memahami peranan dan fungsi sistem sensori</li> <li>Memahami gaya pembelajaran murid</li> <li>Meningkatkan pengalaman dan rangsangan sensori melalui pelbagai aktiviti sensori</li> <li>Mengurangkan isu sensori (<i>over sensitive</i>) yang mengganggu tumpuan murid untuk belajar</li> </ul>

- Membaca dengan kuat
- Dialog
- Mendengar rakaman audio
- Penggunaan Talipon
- Mendengar muzik
- Memahami elemen visual:
  - Kod warna
  - Visual Organiser
  - Melukis untuk menerangkan suatu idea
  - Imej
  - Pameran poster dan hasil kerja murid
- Mempertingkatkan kemahiran MBK memproses maklumat melalui pendengaran dan penglihatan.
- Mempertingkatkan kemahiran manipulasi objek melalui sentuhan (sentuhan fizikal)
- Memahami 2 keadaan keperluan sensori:
  - Kepekaan melampau
  - Kepekaan rendah
- Meningkatkan keupayaan murid untuk mengawal sensori mereka melalui aktiviti intervensi
- Bekerjasama dengan pihak pasukan multidisiplinari dalam aktiviti intervensi

DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
<b><u>D4:</u></b> <b><u>Kehidupan</u></b> <b><u>Seharian</u></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemahiran kehidupan:               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kebersihan dan penampilan diri</li> <li>- Keselamatan diri</li> <li>- Penjagaan rumah</li> <li>- Memasak untuk diri dan keluarga</li> <li>- Membeli keperluan harian</li> <li>- Rekreasi</li> </ul> </li> <li>• Meningkatkan kemahiran merancang aktiviti harian melalui penggunaan jadual</li> <li>• Memastikan murid memahami hak dan tanggungjawab mereka</li> <li>• Meningkatkan keyakinan diri murid melalui kemahiran advokasi diri.</li> <li>• Meningkatkan kemahiran murid untuk berinteraksi dengan ahli keluarga, rakan sebaya dan komuniti setempat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan aktiviti harian tanpa bantuan orang lain sepenuhnya</li> <li>• Mengaplikasi kemahiran berkomunikasi dalam membina hubungan sosial dengan pelbagai lapisan komuniti</li> <li>• Merancang penyediaan makanan mengikut waktu (makan pagi, tengahari, minum petang dan makan malam) bagi diri sendiri dan ahli keluarga</li> <li>• Mengurus jadual harian, mingguan atau bulanan dengan berkesan</li> <li>• Mengurus sumber kewangan dengan baik samada secara harian atau mingguan</li> <li>• Memahami peranan diri dalam keluarga dan masyarakat</li> <li>• Memahami peranan sebagai seorang dewasa</li> </ul>

- Meningkatkan pelibatan murid dalam pelbagai aktiviti
- Meningkatkan kemahiran murid untuk mengurus tingkah laku dan emosi
- Mengaplikasi konsep applied behaviour analysis (ABA) bagi pengurusan tingkah laku positif
- Meningkatkan potensi dan keupayaan murid dari aspek:
  - *Independence*
  - *Self-Awareness*
  - *Self-Advocacy*
  - *Social Interaction*
  - *Communication*
- Mengenal dan membezakan antara kawan, kenalan dan orang asing yang tidak dikenali
- Membina hubungan yang sihat dengan rakan, keluarga dan masyarakat
- Melakukan rekreasi dan menjaga kesejahteraan diri untuk sihat dan gembira
- Membina kerjasama dengan ahli keluarga, rakan sebaya dan komuniti setempat
- Mengetahui tindakan yang perlu diambil apabila berada dalam pelbagai situasi seperti semasa mengalami kesusahan dan perlu memohon bantuan, mengawal perasaan marah, kecewa dan sebagainya

DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
<p><b><u>D5:</u></b> <b><u>Akademik</u></b> <b><u>Berfungsi</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemahiran matematik berfungsi meliputi:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengurus masa</li> <li>- Pengetahuan nilai wang</li> <li>- Mengurus wang</li> <li>- Mengurus perbelanjaan harian</li> </ul> </li> <li>• Kemahiran membaca merangkumi pelbagai keupayaan:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal dan memahami simbol, gambar dan maklumat visual dan bergambar</li> </ul> </li> <li>• Kemahiran mendengar, membaca dan menulis dalam pelbagai situasi contoh membuat pesanan semasa di restoren</li> <li>• Kemahiran bersosial melalui interaksi dan hubungan dengan pelbagai individu dan kumpulan individu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengaplikasi teknologi ICT untuk meningkatkan pengetahuan tentang isu dan peristiwa semasa dan terkini</li> <li>• Mengaplikasi teknologi ICT untuk meningkatkan pengetahuan dalam memahami maklumat aktiviti dan tarikh mengikut kalendar</li> <li>• Mengaplikasi teknologi ICT meningkatkan pengetahuan mengenai tempat menarik di dalam dan luar negara</li> <li>• Mengaplikasi teknologi ICT dalam melakukan aktiviti harian</li> <li>• Melibatkan diri secara aktif dalam kerja sosial dan aktiviti sukarelawan</li> <li>• Meningkatkan kemahiran akademik berfungsi dalam aspek literasi:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Simbol &amp; ikon keselamatan</li> </ul> </li> </ul>

<p>dalam pelbagai situasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamalkan adab sopan dan etika dalam bersosial</li> <li>• Menhubung kait kefahaman sains yang mempengaruhi kehidupan harian</li> <li>• Mengetahui fenomena alam dalam kehidupan harian</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Environmental signs</li> <li>- Maklumat peribadi</li> <li>- Membaca menu dan peta, tujuk arah ke restoren (konsep jarak)</li> <li>- Membaca &amp; memahami iklan</li> <li>- Menulis arahan bertulis yang ringkas</li> <li>- Membaca dan mengikut arahan serta meneliti jadual</li> <li>- Menggunakan Internet (kemahiran melayar)</li> </ul>
--	---

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengena dan undressing secara berhemah</li> <li>- Mampu memilih fesyen pakaian dengan sendiri</li> <li>• Menjaga kebersihan diri merangkumi aspek:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tahu menggunakan tandas dengan baik</li> <li>- Menjaga kebersihan tandas dan bilik sendiri.</li> <li>- Membersihkan diri dan mengosok gigi tanpa bantuan</li> <li>- Menggunakan kemudahan yang disediakan di tandas dengan baik.</li> <li>- Menjaga adab di tandas</li> <li>- Menggunakan peralatan mandi</li> </ul> </li> <li>• Mengaplikasi cara makan dan minum dengan mengamalkan kemahiran berikut:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melancong ke dalam dan luar negara.</li> <li>- Menziarahi rumah sanak-saudara dan rakan.</li> <li>• Meningkatkan kemahiran advokasi diri untuk berupaya melakukan pelbagai perkara dalam kehidupan harian seperti:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menyatakan hak dan perasaan</li> <li>- Meminta bantuan dan bimbingan</li> <li>- Bertanggungjawab menyiapkan tugas yang diberi</li> <li>- Memohon sesuatu</li> <li>- Membuat aduan, pertanyaan dan memberi kritikan</li> </ul> </li> <li>• Meningkatkan kemahiran sosial yang relevan seperti:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memahami personal space (ruang sendiri)</li> <li>- Memberi respons dan berinteraksi dengan baik</li> </ul> </li> </ul>
--	--

DIMENSI	TAHAP I	TAHAP II
<p><b>D6:</b> <b><u>Berdikari</u></b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga penampilan diri:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenali diri dengan maklumat lengkap diri dan keluarga (<i>Personal Information</i>)</li> <li>- Mengena pakaian dengan betul dan tanpa bantuan</li> <li>- Mengikat tali kasut dengan betul</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meningkatkan kemahiran bergerak dengan minimum isu orientasi &amp; mobiliti dalam pelbagai situasi seperti:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pergerakan di dalam dan di luar kawasan rumah</li> <li>- Pergerakan dalam kawasan kejiranan (ke pejabat pos, ke masjid, ke bank dan sebagainya)</li> </ul> </li> </ul>

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan sudu dan garpu</li> <li>- Menuangkan minuman tanpa bantuan</li> <li>- Menghidangkan makanan dan minuman dengan baik</li> <li>- Menjaga adab semasa makan</li> <li>- Makan dan minum dengan tidak mengotorkan diri sendiri</li> <li>- Memastikan tempat makan bersih dan kemas.</li> <li>- Menggunakan pelbagai perkakasan dapur dengan baik</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berupaya memasak dan menyediakan hidangan masakan dengan menggunakan kemahiran seperti:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenali dan memahami fungsi perkakasan dapur dan peralatan memasak</li> <li>- Menjaga keselamatan diri</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengambil giliran dan mematuhi peraturan</li> <li>- Membina dan mengekalkan hubungan baik antara rakan, guru dan ahli keluarga</li> <li>- Memainkan peranan sebagai anak, rakan, adik, abang atau kakak yang baik</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga kesihatan diri dan boleh bertindak apabila sakit atau mengalami kecemasan atau kemalangan</li> <li>• Mengurus wang dan boleh berbelanja dan menyimpan dengan sendiri tanpa mengharap bantuan</li> <li>• Mengaplikasi kemahiran dalam Transisi ke Kerjaya</li> </ul> |
|---|--|

Perkembangan kognitif MBK berkefungsian rendah tidak selari dengan perkembangan fizikal (mengikut umur). Namun bagi persediaan murid untuk menghadapi alam dewasa dan kerjaya, guru perlu menyediakan murid dengan kemahiran mengikut umur fizikal murid. Kemahiran mengurus kehidupan sebenar dan kemahiran vokasional yang relevan sebagai persediaan untuk murid menempuh alam kerjaya dengan sokongan keluarga dan komuniti perlu disediakan.

Guru boleh mengintegrasikan cadangan aktiviti di Jadual 1 dengan strategi PdP sedia ada seperti berikut:

### **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 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 melibatkan:

- Penggunaan suatu tajuk umum merentasi bidang pembelajaran.
- Pemilihan tajuk tema berasaskan kesesuaian tahap murid, situasi tertentu atau peristiwa semasa.

- Saling berkaitan dengan pengalaman sedia ada dan pengalaman baru yang diperoleh secara tersusun dan sistematik.
- Peluasan dan pengukuhan pengetahuan dan kemahiran.
- Pemeringkatan daripada yang mudah kepada yang sukar dan umum kepada yang lebih khusus.

Pemilihan tema pula perlu mengambil kira:

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

### **Pembelajaran Pengalamian**

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

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

kehidupan sebenar murid seperti sekolah, keluarga dan komuniti.

### **Pembelajaran Luar Bilik Darjah**

Pendekatan ini bertujuan menyediakan ruang dan peluang untuk murid:

- Memperoleh pengalaman sebenar.
- Meningkatkan kecergasan dan perkembangan fizikal.
- Bersosialisasi dan berkomunikasi.
- Melaksanakan aktiviti yang mengembirakan.
- 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.

Namun begitu, dalam melaksanakan PdP guru perlu mengambil kira keupayaan MBK dengan menerapkan elemen intervensi yang bersesuaian dengan keperluan mereka.

### **Pembelajaran Berasaskan Inkuiri**

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan pendekatan yang meningkatkan pembelajaran melalui pengalaman. Inkuiri 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.

### **ELEMEN MERENTAS KURIKULUM**

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

#### **1. Bahasa**

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.



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

## 2. Kelestarian Alam Sekitar

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

## 3. Nilai Murni

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

## 4. Sains Dan Teknologi

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

## 5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

## 6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, membaiki dan mempraktikkan idea.
- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

## 7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

## 8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdP memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.
- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi

meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.

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

## 9. Kelestarian Global

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

## RANCANGAN PENDIDIKAN INDIVIDU

Peraturan-Peraturan Pendidikan (Pendidikan Khas) 2013 telah menjelaskan bahawa Rancangan Pendidikan Individu (RPI) adalah rekod yang melaporkan butiran rancangan pendidikan berasaskan kepada potensi individu MBK. Guru perlu mengenal pasti keupayaan dan kelemahan murid melalui ujian diagnostik secara lisan, penulisan dan pemerhatian. Perbincangan bersama pihak ibu bapa, penjaga dan juga pasukan pelbagai disiplin seperti psikologis, audiologis, terapis pertuturan, terapis cara kerja dan sebagainya juga perlu diadakan bagi membantu guru merancang aktiviti intervensi yang mampu meningkatkan kesediaan murid untuk belajar dengan lebih baik.

Kolaboratif antara ibu bapa dan kumpulan pasukan pelbagai disiplin amat penting dalam menentukan aktiviti intervensi yang bersesuaian berdasarkan kepada masalah ketidakupayaan MBK. Aktiviti intervensi seperti latihan pertuturan, kawalan emosi dan tingkah laku boleh membantu murid meningkatkan tumpuan, minat dan perhatian kepada pembelajaran di dalam bilik darjah. Pada masa yang sama

RPI membantu guru merancang strategi PdP yang bersesuaian dengan keupayaan MBK sama ada dalam akademik mahu pun kemahiran.

RPI memberi banyak faedah kepada MBK seperti berikut:

- Mengalakkan pelibatan semua pihak berkenaan untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan berkongsi laporan bagi meningkatkan pencapaian MBK;
- Berkongsi maklumat penilaian berterusan yang lebih bermakna;
- Mengambil kira semua pandangan dari semua individu terlibat secara langsung;
- Mengenal pasti kekuatan pembelajaran dan penetapan prioriti objektif dan sasaran pembelajaran seterusnya;
- Menyediakan forum dan medium untuk penjelasan mengenai harapan atau ekspektasi setiap individu terlibat;
- Menggalakkan kerja secara berpasukan dalam merancang dan melaksana kurikulum;

- Membantu untuk menentukan kaedah dan strategi pengajaran dan pembelajaran yang lebih sesuai dan berkesan;
- Mengenal pasti keperluan khidmat sokongan samada perkhidmatan kepakaran intervensi dan habilitasi atau penggunaan peralatan khas; dan
- Mengiktiraf dan meraikan kemajuan individu murid walau pun pencapaian yang kecil

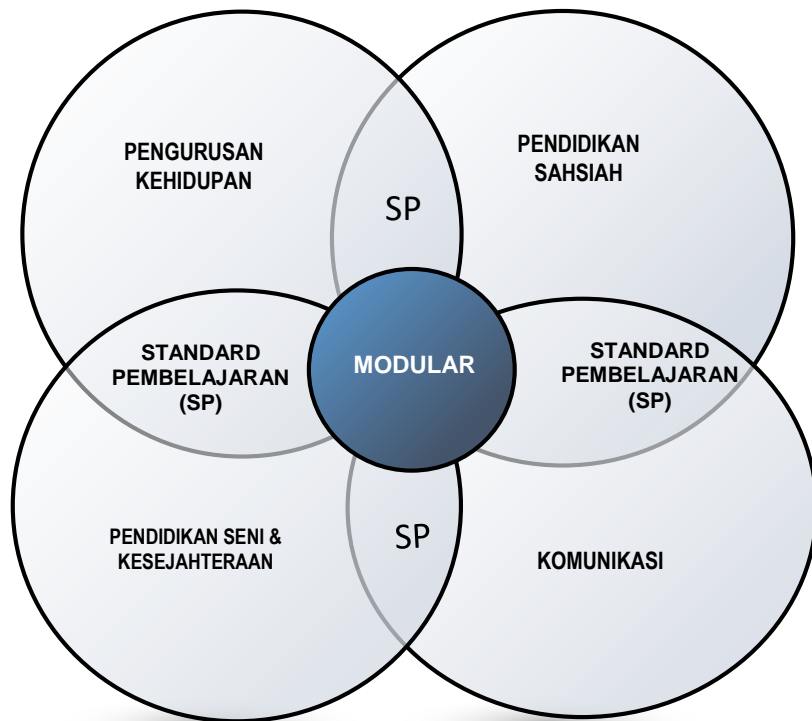
Pihak sekolah perlu menyediakan ruang masa dan peluang kepada guru untuk merancang, membina, menyelaraskan dan memantau kemajuan murid berdasarkan laporan RPI. Tindakan susulan boleh diambil dalam mempertingkatkan strategi PdP dan menyediakan bahan bantu belajar yang lebih berkesan. Laporan RPI boleh membantu guru dalam menambahbaik PdP. Berdasarkan maklumat RPI tersebut aktiviti intervensi dan pembelajaran ditentukan bersesuaian dengan potensi dan keupayaan murid. Aktiviti intervensi dan pembelajaran digabungjalinkan berdasarkan kepada Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) yang relevan bersesuaian dengan keupayaan MBK sama ada dalam akademik mahu pun kemahiran.

## **PELAKSANAAN KURIKULUM**

Aktiviti dalam enam dimensi kemahiran dalam Rajah 2 disepadukan dengan aktiviti pembelajaran berdasarkan Standard Pembelajaran (SP) yang ditetapkan dalam empat mata pelajaran teras seperti di Rajah 3. Secara holistik pelaksanaan PdP bagi empat mata pelajaran teras iaitu Pengurusan Kehidupan, Pendidikan Sahsiah, Komunikasi dan Pendidikan Seni dan Kesejahteraan perlu dilihat secara bersepadu dan saling berkait. Terdapat aktiviti yang sama boleh dilaksanakan untuk mencapai SP yang berbeza bagi mata pelajaran yang berbeza. Guru boleh kelompokkan beberapa SP mengikut kaedah modular.

Kesepaduan pelbagai aktiviti PdP dan intervensi digambarkan dalam Rajah 3 melalui gabungan SP secara modular. Aktiviti dilaksanakan secara fleksibel dan terbuka tanpa perlu mengikut tahun persekolahan. Bagi membantu guru menstruktur aktiviti PdP dengan lebih sistematik, modul transisi boleh digunakan mengikut kesesuaian tahap perkembangan individu murid. Aktiviti PdP yang disusun secara modular dapat memberi ruang bagi MBK untuk terlibat

secara aktif mengikut kematangan, kedewasaan dan keperluan setempat dalam persediaan ke kerjaya dan alam dewasa.



Rajah 3: Pelaksanaan Mata Pelajaran Teras KSSMPK Kefungsian Rendah

### PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

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

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlu 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.

Pentaksiran KSSMPK bagi MBK berkefungsian rendah memberi penekanan kepada pencapaian MBK dalam pembelajaran secara individu berdasarkan Tahap Penguasaan (TP) dalam Standard Prestasi (SPi). SPi yang diguna pakai bagi menentukan Pentaksiran KSSMPK bagi MBK berkefungsian rendah hanya melibatkan 3 TP.

## TAHAP PENGUASAAN UMUM

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat tiga tahap penguasaan yang menunjukkan aras penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Jadual 2 menunjukkan pernyataan tahap penguasaan umum.

Jadual 2: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum

Tahap Penguasaan	Tafsiran
1	MBK dapat memberi respons atau melakukan perkara asas dengan bimbingan tentang pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.
2	MBK dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari dalam pelbagai situasi.
3	MBK dapat mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari dalam pelbagai situasi secara konsisten.

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 selesai dilaksanakan.



## **PENGENALAN KSSMPK KEFUNGSIAN RENDAH PENDIDIKAN SENI DAN KESEJAHTERAAN**

KSSMPK Kefungsian Rendah bagi mata pelajaran Pendidikan Seni dan Kesejahteraan terdiri daripada komponen Pendidikan Jasmani, Pendidikan Kesihatan, Pendidikan Seni Visual dan Pendidikan Muzik. Kandungan mata pelajaran ini memberi penekanan kepada pergerakan, permainan, literasi kesihatan, seni reka dan pengalaman muzikal dengan menerapkan nilai berdasarkan disiplin ilmu pendidikan. Antara disiplin tersebut melibatkan pembelajaran motor (pergerakan dan tindak balas otot), literasi kesihatan, seni reka dan pengalaman muzikal dengan melaksanakan pengubahsuaian aktiviti mengikut keperluan MBK berkefungsian rendah yang merangkumi pelbagai kategori.

Penggubalan KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan adalah sejajar dengan hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, emosi, rohani dan jasmani dengan mengambil kira keperluan pembelajaran

MBK berkefungsian rendah. MBK dapat meningkatkan kemahiran, pengetahuan dan nilai yang digunakan bagi membolehkan mereka berdikari, berkarya, mengekalkan kecergasan dan kesihatan diri ke arah kelangsungan dan kesejahteraan hidup melalui pengalaman pembelajaran di sekolah.

Mata pelajaran ini juga menekankan aspek peningkatan pembangunan sendiri dari segi fizikal, mental, emosi, sosial, keselamatan, tanggungjawab sendiri, interaksi dan kerjasama yang boleh dipraktikkan oleh MBK berkefungsian rendah di dalam situasi sebenar kehidupan harian.

Guru pendidikan khas yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Seni dan Kesejahteraan untuk MBK berkefungsian rendah perlu mempunyai pengetahuan dan kemahiran asas dalam komponen Pendidikan Seni dan Kesejahteraan berdasarkan disiplin ilmu pendidikan yang berkaitan. MBK berkefungsian rendah perlu diberi bimbingan

dan latihan maksimum sehingga MBK dapat menguasai kemahiran yang dipelajari dan dapat mempraktikkannya dalam aktiviti dan kehidupan harian.

### **MATLAMAT KSSMPK KEFUNGSIAN RENDAH PENDIDIKAN SENI DAN KESEJAHTERAAN**

KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan bermatlamat untuk membina potensi individu MBK agar berkemahiran, berpengetahuan, berkeyakinan dan mempunyai nilai serta bersikap positif bagi mengekalkan kecergasan fizikal dan kesihatan, menghayati nilai estetik serta mengamalkan gaya hidup aktif ke arah kesejahteraan hidup.

### **OBJEKTIF KSSMPK KEFUNGSIAN RENDAH PENDIDIKAN SENI DAN KESEJAHTERAAN**

KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan bertujuan membolehkan MBK mencapai objektif berikut:

1. Mengaplikasikan kemahiran, pengetahuan dan nilai untuk meningkatkan perkembangan fizikal dan mengekalkan kecergasan diri.
2. Mengaplikasikan kemahiran mencegah masalah kesihatan dan mengamalkan gaya hidup sihat.
3. Mengaplikasikan kemahiran, pengetahuan dan nilai dalam menghasilkan karya seni kreatif dan melakukan aktiviti muzikal.
4. Meningkatkan kemahiran komunikasi, menjalin hubungan positif dan menggunakan pemikiran bagi membentuk jati diri.
5. Membentuk sahsiah, disiplin diri dan berupaya membuat keputusan dalam kehidupan harian.

### **FOKUS KSSMPK KEFUNGSIAN RENDAH PENDIDIKAN SENI DAN KESEJAHTERAAN**

KSSMPK Kefungsian Rendah peringkat menengah berfokus kepada penguasaan kemahiran spesifik, mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam aktiviti pergerakan, kecergasan fizikal, literasi kesihatan, seni reka dan

pengalaman muzikal bagi meningkatkan kecergasan fizikal, kesihatan dan keselamatan diri, mempunyai tanggungjawab sendiri, berupaya bersosialisasi, berdikari dan mengamalkan nilai murni serta gaya hidup sihat.

Perincian kepada komponen KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan adalah seperti berikut:

### **1. Komponen Pendidikan Jasmani**

Komponen Pendidikan Jasmani memberi penekanan kepada pergerakan dan kecergasan untuk meningkatkan kesihatan dengan menggabungkan aspek-aspek pendidikan melalui aktiviti fizikal. Bidang ini melibatkan proses pendidikan yang menitikberatkan perkembangan dan pergerakan fizikal yang bermakna berdasarkan kemampuan MBK. Proses ini juga berkait secara langsung dengan tindak balas mental, emosi dan sosial MBK. Proses pembelajaran adalah berfokus kepada peningkatan pengetahuan, kemahiran fizikal serta penerapan nilai, emosi, sosial dan tingkah laku yang baik.

### **2. Komponen Pendidikan Kesihatan**

Komponen Pendidikan Kesihatan memberi penekanan terhadap gaya hidup sihat bersesuaian dengan ciri dan keperluan MBK serta menekankan aspek kesihatan diri, mengawal emosi, kekeluargaan, perhubungan, keselamatan dan asas pertolongan cemas. Ia merupakan satu proses pembelajaran sepanjang hayat untuk memperoleh pengetahuan dan membentuk sikap, nilai serta kepercayaan terhadap identiti perhubungan dan keintiman sesama insan. Selain itu, ia bertujuan untuk membentuk pandangan yang positif tentang kesihatan dan sosial untuk diri, keluarga serta masyarakat.

### **3. Komponen Pendidikan Seni Visual**

Komponen Pendidikan Seni Visual memberi penekanan dalam bidang menggambar, mencorak dan rekaan, membentuk dan membuat binaan. MBK dibimbing terhadap aspek melukis gambar dengan menggunakan pelbagai media dan teknik yang boleh menggambarkan emosi MBK. Ia menekankan aspek ruang, struktur,imbangan dan komposisi dalam sesuatu hasil karya. MBK juga dapat memahami pelbagai cara untuk menghasilkan

corak dan mengaplikasikannya menjadi suatu rekaan yang boleh memberi keseronokan dan kebebasan dalam diri MBK. Kemahiran membentuk dan membuat binaan memberi perhatian kepada perkembangan persepsi murid terhadap aspek seni dari segi bentuk, ruang, struktur,imbangan dan kestabilan yang boleh mewujudkan kepuasan diri MBK.

#### **4. Komponen Pendidikan Muzik**

Komponen Pendidikan Muzik memberi penekanan kepada aspek merasai dan menghargai pengalaman muzikal melalui bidang nyanyian, permainan alat muzik, pergerakan dan simulasi bagi melahirkan MBK yang stabil dari segi emosi

untuk hidup berdikari dan bersosialisasi. Ia juga memberi pendedahan mengenai nyanyian dengan sebutan dan tempo secara solo dan berkumpulan yang boleh meningkatkan keyakinan bersosial dan keseronokan MBK dalam beraktiviti. MBK juga melakukan gerakan mengikut lirik dan irama lagu berdasarkan mud yang didengar dalam muzik dan gerakan bagi memperkembangkan lagi potensi individu MBK. Permainan alat muzik dapat menonjolkan kemahiran

memainkan alat muzik mengikut detik, tempo dan irama lagu. Di samping dapat mencungkil bakat dan kebolehan dalam pelbagai aktiviti muzik, MBK lebih aktif dan seronok dalam melakukan aktiviti dan secara tidak langsung emosi MBK dapat diluahkan di dalam aktiviti muzik.

#### **STANDARD PRESTASI KSSMPK KEFUNGSIAN RENDAH PENDIDIKAN SENI DAN KESEJAHTERAAN**

Standard Prestasi merupakan skala rujukan guru untuk menentukan pencapaian MBK dalam menguasai Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran yang ditetapkan. Standard Prestasi dibina berdasarkan rubrik yang menunjukkan Tahap Penguasaan MBK Berkefungsian Rendah terhadap bidang kemahiran yang dipelajari melalui proses PdP yang menggunakan ansur maju. Standard Prestasi mengandungi tiga Tahap Penguasaan yang disusun secara hierarki. Tahap Penguasaan 1 menunjukkan pencapaian yang terendah sehingga pencapaian tertinggi iaitu Tahap Penguasaan 3. Setiap Penyataan Tahap Penguasaan ditafsirkan secara generik sebagai aras tertentu

untuk memberi gambaran holistik tentang pencapaian MBK dan pelaporan individu. Pernyataan Tahap Penguasaan umum adalah seperti jadual 3.

Jadual 3: Pernyataan Tahap Penguasaan Umum KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan.

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Murid boleh memberi respons terhadap sesuatu perkara <b>atau</b> meniru <b>atau</b> melakukan kemahiran dan memerlukan bimbingan, panduan dan latihan yang maksimum.
2	Murid boleh menunjukkan <b>atau</b> menjelaskan kefahaman terhadap sesuatu perkara <b>atau</b> melakukan kemahiran dan mengamalkan pembelajaran sendiri secara minimum.
3	Murid boleh melakukan sesuatu perkara <b>atau</b> kemahiran mengikut keperluan atau situasi dengan mengamalkan pembelajaran sendiri secara konsisten.

## ORGANISASI KANDUNGAN

KSSMPK Kefungsian Rendah bagi mata pelajaran Pendidikan Seni dan Kesejahteraan diorganisasikan berdasarkan Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh murid.

Setiap bidang dalam DSKP KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan yang hendak dicapai dinyatakan dalam lajur utama iaitu Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi seperti Jadual 4.

Jadual 4: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

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

Lajur Standard Kandungan mengandungi kandungan yang perlu dipelajari dalam satu tempoh masa, manakala lajur Standard Pembelajaran menunjukkan apa yang murid perlu kuasai dan capai. Lajur Standard Prestasi menunjukkan tahap pencapaian murid menguasai bidang-bidang yang dipelajari. Dalam organisasi kandungan terdapat juga Lajur Catatan. Lajur ini mengandungi nota dan contoh aktiviti. Guru menggunakan kreativiti untuk melaksanakan aktiviti mengikut

kesesuaian dan keupayaan MBK berkefungsian rendah supaya dapat mencapai standard pembelajaran.

KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan peringkat menengah disusun mengikut empat komponen yang terdiri daripada Pendidikan Jasmani, Pendidikan Kesihatan, Pendidikan Seni Visual dan Pendidikan Muzik. Empat komponen dalam mata pelajaran ini adalah mengikut bidang yang merupakan kandungan kurikulum, dikelompokkan kepada kemahiran, pengetahuan dan nilai yang telah dikenal pasti untuk dipelajari, dikuasai dan dicapai oleh MBK berkefungsian rendah dalam tempoh persekolahan menengah. Komponen KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan dibahagikan kepada bidang-bidang seperti jadual 5.

Jadual 5: Kandungan KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan mengikut komponen dan bidang.

KOMPONEN	BIDANG KEMAHIRAN
Pendidikan Jasmani	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Integrasi Sensori</li> <li>2. Pergerakan Asas</li> <li>3. Pergerakan Berirama</li> <li>4. Asas Permainan</li> <li>5. Rekreasi dan Kesenggangan</li> <li>6. Kecergasan Meningkatkan Kesihatan</li> </ol>
Pendidikan Kesihatan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengawal Emosi</li> <li>2. Pemakanan</li> <li>3. Pertolongan Cemas</li> <li>4. Kekeluargaan</li> <li>5. Perhubungan</li> <li>6. Bantuan Awal Kecederaan</li> </ol>
Pendidikan Seni Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asas Seni Reka</li> <li>2. Menggambar</li> <li>3. Membuat Corak dan Membuat Rekaan</li> <li>4. Membentuk dan Membuat Binaan</li> </ol>
Pendidikan Muzik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penghasilan Muzik</li> <li>2. Pengalaman Muzikal</li> <li>3. Ensembel Alat Muzik</li> </ol>

Kandungan KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan adalah sejajar dengan Surat Pekeliling Ikhtisas Bilangan 9 Tahun 2016 Perkara 11 Pelaksanaan Mata Pelajaran Pendidikan Seni dan Kesejahteraan - Lampiran 17.

#### **PERUNTUKAN WAKTU PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Peruntukan waktu pengajaran dan pembelajaran KSSMPK Kefungsian Rendah Pendidikan Seni dan Kesejahteraan adalah berdasarkan peruntukan masa minimum PdP iaitu 96 jam setahun.

## **KOMPONEN PENDIDIKAN JASMANI**



## 1.0 INTEGRASI SENSORI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
1.1 Integrasi sensori	<b>Murid boleh:</b>	1	Murid boleh mengenal pasti organ sensori.	<p><b>Nota/ccontoh:</b></p> <p>Lima organ sensori: mata, telinga, kulit lidah dan hidung.</p> <p>Contoh aktiviti permainan sensori yang melibatkan pergerakan, sentuhan, penglihatan, pendengaran, keseimbangan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bermain pancing ikan</li> <li>• memasang tali,</li> <li>• melekatkan objek kecil pada gambar,</li> <li>• menyusun nombor mengikut bentuk,</li> <li>• meneka rasa dan bau.</li> <li>• berjalan di atas titi (merangsang perkembangan minda MBK menerusi lima rangsangan asas iaitu penglihatan, pendengaran, sentuhan, bau, dan rasa).</li> </ul>
	1.1.1 Mengenal pasti organ sensori.			
	1.1.2 Membezakan fungsi sensori dalam aktiviti harian.			
	1.1.3 Mengaplikasikan sensori dalam aktiviti harian.	2	Murid boleh mengaplikasikan sensori dalam aktiviti harian.	
	1.1.4 Mengintegrasikan sensori dalam aktiviti harian.			
		3	Murid boleh mengintegrasikan sensori dalam aktiviti harian secara konsisten.	

## 2.0 PERGERAKAN ASAS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
2.1 Pergerakan lokomotor	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/ccontoh:</b> Contoh aktiviti lokomotor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berjalan undur sejauh 10 meter.</li> <li>• Merangkak melalui bawah halangan setinggi 30 meter.</li> <li>• Berlari zig zag melalui 5 skital (kon).</li> <li>• Melompat masuk dan keluar gelung dengan ke dua belah kaki rapat.</li> </ul> Contoh permainan kecil: Litar pergerakan.  Aktiviti untuk MBK ketidakupayaan fizikal boleh diubah suai mengikut keperluan dan keupayaan murid.
	2.1.1 Melakukan pergerakan lokomotor mengikut jarak yang telah ditetapkan.	1	Murid boleh meniru pergerakan lokomotor dalam pelbagai situasi.	
	2.1.2 Melakukan pergerakan lokomotor dengan alatan.	2	Murid boleh melakukan pergerakan lokomotor dalam pelbagai situasi.	
	2.1.3 Melakukan pergerakan lokomotor berhalangan.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Murid boleh melakukan pergerakan lokomotor dalam pelbagai situasi secara konsisten.</li> <li>• Murid boleh melakukan pelbagai pergerakan lokomotor dalam permainan kecil.</li> </ul>	
	2.1.4 Melakukan pelbagai pergerakan lokomotor dalam permainan kecil.			

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
2.2 Pergerakan bukan lokomotor	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/ccontoh:</b>  Contoh aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan aktiviti menolak dan menarik secara bebas.</li> <li>• Melakukan aktiviti meregang badan atau menggunakan alatan.</li> <li>• Melakukan aktiviti membongkok badan seperti mengutip objek, mengangkat barang dll yang sesuai dengan keupayaan MBK.</li> </ul> Contoh permainan kecil: Gerak Cergas dan Berhenti mengikut Isyarat (melakukan pelbagai pergerakan setempat).
	2.2.1 Melakukan pergerakan bukan lokomotor mengikut masa yang ditetapkan.	1	Boleh meniru pergerakan bukan lokomotor dalam pelbagai situasi.	
	2.2.2 Melakukan pergerakan bukan lokomotor dengan menggunakan alatan.	2	Boleh melakukan pergerakan bukan lokomotor dalam pelbagai situasi.	
	2.2.3 Melakukan pergerakan bukan lokomotor berhalangan.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh melakukan pergerakan bukan lokomotor dalam pelbagai situasi secara konsisten.</li> <li>• Boleh melakukan pelbagai pergerakan bukan lokomotor dalam permainan kecil.</li> </ul>	
2.2.4 Melakukan pelbagai pergerakan bukan lokomotor dalam permainan kecil.				

## 3.0 PERGERAKAN BERIRAMA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
3.1 Pergerakan berirama	<b>Murid boleh:</b> 3.1.1 Melakukan pergerakan asas mengikut muzik. 3.1.2 Melakukan pergerakan setempat dengan alatan mengikut muzik. 3.1.3 Melakukan pergerakan secara dinamik mengikut muzik. 3.1.4 Melakukan pelbagai pergerakan mengikut muzik.	1	Boleh meniru pergerakan mengikut muzik dalam pelbagai situasi.	<b>Nota/ccontoh:</b> Pergerakan asas: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berjalan</li> <li>• Hayun tangan</li> <li>• Berjalan berselang seli</li> <li>• Galop</li> </ul> Pergerakan secara dinamik mengikut muzik seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Irama perlahan-pergerakan perlahan.</li> <li>• Irama rancak-pergerakan cepat/rancak.</li> </ul> Melakukan pelbagai pergerakan dalam senaman aerobik.  Guru menggunakan muzik yang sesuai dengan MBK kefungsiian rendah.
		2	Boleh melakukan pergerakan mengikut muzik dalam pelbagai situasi.	
		3	Boleh melakukan pergerakan mengikut muzik dalam pelbagai situasi secara konsisten.	

## 4.0 ASAS PERMAINAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
4.1 Asas permainan dengan pelbagai teknik.	<b>Murid boleh:</b>	1	Boleh meniru hantaran, menerima, mengawal dan menjaring bola.	<b>Nota/ccontoh:</b> Contoh aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan hantaran bola secara bebas.</li> <li>Melakukan hantaran bola pada jarak 2 meter.</li> <li>Melakukan hantaran bola kepada rakan.</li> <li>Menerima bola daripada rakan pada jarak 1 meter.</li> <li>Menghantar dan menerima bola secara berpasangan.</li> <li>Mengawal bola pada jarak 2 meter.</li> <li>Menjaringkan bola pada jarak 1 meter.</li> </ul> Guru perlu menggunakan bola yang sesuai dengan MBK kefungsiian rendah.
	4.1.1 Melakukan hantaran bola ke sasaran.		Boleh melakukan hantaran, menerima, mengawal dan menjaring bola.	
	4.1.2 Menerima bola dari pelbagai arah.	2	Boleh melakukan hantaran, menerima, mengawal dan menjaring bola.	
4.1.3 Mengawal bola dalam kawasan.				
4.1.4 Menjaring bola ke dalam gol.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Boleh melakukan hantaran, menerima, mengawal dan menjaring bola secara konsisten.</li> <li>Boleh melakukan pelbagai teknik permainan bola dalam permainan kecil.</li> </ul>		
4.1.5 Melakukan pelbagai teknik permainan bola dalam permainan kecil.				

## 5.0 REKREASI DAN KESENGGANGAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
5.1 Rekreasi dan kesenggangan	<b>Murid boleh:</b> 5.1.1 Mengenal pasti jenis-jenis aktiviti permainan sukaneka. 5.1.2 Melakukan aktiviti permainan sukaneka tanpa alatan. 5.1.3 Melakukan aktiviti permainan sukaneka dengan alatan. 5.1.4 Melakukan aktiviti permainan sukaneka mengikut masa yang telah ditetapkan.	1	Boleh mengenal pasti jenis-jenis aktiviti permainan sukaneka.	<b>Nota/ccontoh:</b> Jenis-jenis aktiviti permainan sukaneka seperti berikut; 1. Permainan dalaman (indoor game) Contoh aktiviti ialah teka gambar, lukisan berantai, teka rasa dan bahasa isyarat. 2. Permainan luar (outdoor game) Contoh aktiviti ialah mencari duit syiling dalam air berwarna hitam, tangguk ikan kecil dalam bekas, baling tin, baling dan tangkap bola.
		2	Boleh melakukan aktiviti permainan sukaneka dalam pelbagai situasi.	
		3	Boleh melakukan aktiviti permainan sukaneka dalam pelbagai situasi secara konsisten.	

## 6.0 KECERGASAN MENINGKATKAN KESIHATAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
6.1 Kecergasan fizikal	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/ccontoh:</b> Contoh aktiviti kecergasan ialah angkat berat, berlari pantas, berjalan laju, berbasikal, menaiki tangga, bermain-main, berkebun dan melakukan kerja-kerja rumah. Guru boleh merujuk laman sesawang KKM dan Modul Instruktur Kecergasan, KKM bagi memilih aktiviti kecergasan yang sesuai dengan MBK. Guru boleh mengubah suai aktiviti bagi MBK yang mempunyai masalah fizikal.
	6.1.1 Berjalan atau bergerak pantas mengikut jarak yang telah ditetapkan.	1	Boleh meniru pergerakan dalam pelbagai situasi.	
	6.1.2 Berlari atau bergerak laju dan berhenti apabila diisyaratkan.	2	Boleh melakukan pergerakan dalam pelbagai situasi.	
	6.1.3 Menaiki dan menuruni tangga atau mendaki kawasan tinggi mengikut masa yang telah ditetapkan.			
6.1.4 Mengangkat dan menyusun objek atau barang berat mengikut masa yang ditetapkan.	3	Boleh melakukan pergerakan dalam pelbagai situasi secara konsisten.		

## **KOMPONEN PENDIDIKAN KESIHATAN**



## 1.0 MENGAWAL EMOSI

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
1.1 Kawalan emosi	<b>Murid boleh:</b> 1.1.1 Mengenal pasti jenis-jenis emosi. 1.1.2 Mengekspresikan emosi mengikut situasi 1.1.3 Membezakan emosi mengikut situasi. 1.1.4 Mengawal emosi dan tingkah laku impulsif.	1	Boleh mengenal pasti jenis-jenis emosi.	<b>Nota/ccontoh:</b> Contoh emosi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• suka</li> <li>• marah</li> <li>• sedih</li> <li>• takut</li> <li>• bimbang</li> </ul> Contoh strategi/teknik PdP yang boleh mengawal tingkah laku impulsif MBK ialah belajar sambil bermain, main peranan dan tunjuk cara. Contoh aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal emosi diri, rakan, keluarga dan orang di sekeliling.</li> <li>• Melengkapkan kad emosi; senyum, sedih, ketawa, menangis, dan lain-lain.</li> </ul>
		2	Boleh mengekspresikan emosi mengikut situasi.	
		3	Boleh mengawal emosi dan tingkah laku impulsif secara konsisten.	

## 2.0 PEMAKANAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
2.1 Amalan pemakanan sihat dan selamat.	<b>Murid boleh:</b> 2.1.1 Menenal pasti makanan segar. 2.1.2 Memberi contoh makanan segar. 2.1.3 Mengaplikasikan cara pemilihan makanan segar. 2.1.4 Merancang jadual pemakanan daripada kumpulan makanan yang segar.	1	Boleh menenal pasti makanan segar.	<b>Nota/contoh:</b> Makanan segar ialah makanan yang belum dimasak dan diproses seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ikan</li> <li>• Ayam</li> <li>• Daging</li> <li>• Sayur-sayuran</li> <li>• Buah-buahan</li> <li>• Susu</li> <li>• Telur</li> </ul> Contoh aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulasi memilih makanan segar (gambar atau objek sebenar)</li> <li>• Menyediakan menu bergambar makanan seimbang daripada kumpulan makanan yang segar.</li> </ul>
		2	Boleh mengaplikasikan cara pemilihan makanan segar.	
		3	Boleh merancang jadual pemakanan daripada kumpulan makanan yang segar.	

## 3.0 PERTOLONGAN CEMAS

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
3.1 Peti Pertolongan Cemas	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota:</b> Peti Pertolongan Cemas ialah tempat simpanan alat dan bahan yang digunakan ketika berlaku kecemasan.  Alat dan bahan yang terdapat dalam peti pertolongan cemas seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pambalut tiga segi</li> <li>• Pambalut gulung pelbagai saiz</li> <li>• Kapas</li> <li>• Pin penyemat</li> <li>• Gunting</li> <li>• Penyepit</li> <li>• Antiseptik</li> <li>• Paracetamol</li> <li>• Ubat gosok</li> </ul>
	3.1.1 Mengenal pasti alat dan bahan yang terdapat di dalam peti pertolongan cemas.	1	Boleh mengenal pasti alat dan bahan yang terdapat di dalam peti pertolongan cemas.	
	3.1.2 Memilih dan menyusun alat dan bahan di dalam peti pertolongan cemas.	2	Boleh mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan yang terdapat di dalam peti pertolongan cemas.	
	3.1.3 Mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan yang terdapat di dalam peti pertolongan cemas.			
3.1.4 Menggunakan alat dan bahan di dalam peti pertolongan cemas mengikut situasi.	3	Boleh menggunakan alat dan bahan di dalam peti pertolongan cemas mengikut situasi.		

## 4.0 KEKELUARGAAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
4.1 Peranan diri sendiri dan ahli keluarga.	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/ccontoh:</b> Peranan anak: <ul style="list-style-type: none"> <li>• menghormati, menolong, menyayangi ibu bapa</li> <li>• menjaga nama baik keluarga</li> <li>• mendengar nasihat dan</li> <li>• berusaha membahagiakan ibu bapa.</li> </ul> Cadangan aktiviti PdP: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Main peranan</li> <li>• Simulasi</li> <li>• Lakonan</li> </ul>
	4.1.1 Mengenal pasti peranan diri dalam keluarga.	1	Boleh mengenal pasti peranan diri dalam keluarga.	
	4.1.2 Menjelaskan peranan diri dan ahli keluarga.			
	4.1.3 Mengaplikasikan cara menghormati ahli keluarga.	2	Boleh mengaplikasikan cara menghormati ahli keluarga.	
	4.1.4 Menjalinkan hubungan yang baik dengan ahli keluarga dalam pelbagai situasi.	3	Boleh menjalinkan hubungan yang baik dengan ahli keluarga dalam pelbagai situasi.	

## 5.0 PERHUBUNGAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
5.1 Jalinan persahabatan	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/ccontoh:</b> Kriteria rakan yang baik seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersedia membantu</li> <li>• Bersikap dan berkelakuan baik</li> <li>• Menjaga rahsia</li> <li>• Ikhlas dan jujur</li> <li>• Pemaaf</li> <li>• Mengajak ke arah kebaikan</li> </ul> Cara mengekalkan hubungan dengan rakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• bekerjasama, berkongsi, bertolak ansur.</li> <li>• menunjukkan empati dan memberi sokongan.</li> <li>• memberi penghargaan.</li> <li>• saling menghormati.</li> </ul> Cadangan aktiviti PdP: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Main peranan</li> <li>• Simulasi</li> </ul>
	5.1.1 Mengenal pasti ciri-ciri rakan yang baik.	1	Boleh mengenal pasti ciri-ciri rakan yang baik.	
	5.1.2 Memilih rakan berdasarkan kriteria yang ditentukan.	2	Boleh mengaplikasikan cara mengekalkan hubungan yang baik dengan rakan.	
	5.1.3 Mengaplikasikan cara mengekalkan hubungan yang baik dengan rakan.			
5.1.4 Menjalinkan hubungan yang baik dengan rakan dalam pelbagai situasi.	3	Boleh menjalinkan hubungan yang baik dengan rakan dalam pelbagai situasi.		

## 6.0 BANTUAN AWAL KECEDERAAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
6.1 Rawatan awal kecederaan kecil.	<b>Murid boleh:</b>	1	Boleh mengenal pasti punca-punca luka.	<p><b>Nota/ccontoh:</b></p> <p>Contoh jenis-jenis luka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luka lecet</li> <li>• Luka tusuk</li> <li>• Luka gigitan</li> </ul> <p>Langkah-langkah merawat luka kecil:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencuci luka</li> <li>2. Menyapu antiseptik</li> <li>3. Menyapu ubat luka</li> <li>4. Membalut luka dengan pembalut.</li> </ol> <p>Cadangan aktiviti PdP seperti:</p> <p>Simulasi merawat luka diri sendiri dan luka rakan.</p>
	6.1.1 Mengenal pasti punca-punca luka.			
	6.1.2 Memberi contoh jenis-jenis luka.			
	6.1.3 Mengaplikasikan cara merawat luka kecil.	2	Boleh mengaplikasikan cara merawat luka kecil.	
	6.1.4 Bertindak segera untuk merawat luka kecil mengikut situasi.			
		3	Boleh bertindak segera untuk merawat luka kecil mengikut situasi.	



## **KOMPONEN PENDIDIKAN SENI VISUAL**



## 1.0 ASAS SENI REKA

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
1.1 Asas seni reka	<b>Murid boleh:</b> 1.1.1 Membuat garisan: (i) halus (ii) tebal (iii) beralun (iv) berlingkar (v) zig zag  1.1.2 Membuat jalinan: (i) sentuh (ii) tampak  1.1.3 Mewarna dengan menggunakan: (i) warna asas (ii) warna sekunder (iii) warna tertier	1	Boleh meniru garisan, jalinan dan warna.	<b>Nota/ccontoh:</b> Unsur seni seperti <ul style="list-style-type: none"> <li>• garisan</li> <li>• jalinan</li> <li>• warna</li> </ul> Jalinan sentuh - kesan permukaan yang dapat dilihat dan dirasa melalui sentuhan seperti permukaan batu, kulit kayu dan kulit kerang.  Jalinan tampak - kesan jalinan yang dapat dilihat tetapi tidak dapat dirasa melalui sentuhan seperti sayap rama-rama, kulit tembikai, kertas pembalut hadiah, kertas dinding dan corak tekstil.
		2	Boleh membuat garisan, jalinan dan mewarna.	
		3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh membuat garisan, jalinan dan mewarna secara konsisten.</li> <li>• Boleh menggunakan garisan, jalinan dan warna yang sesuai pada gambar.</li> </ul>	

## 2.0 MENGGAMBAR

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
2.1 Menggambar dengan pelbagai teknik.	<b>Murid boleh:</b>			<p><b>Nota/ccontoh:</b></p> <p>Bidang ini berfokus kepada aktiviti melukis dan membuat gambar dengan pelbagai media dan teknik yang menekankan aspek ruang, struktur, imbangan dan komposisi.</p> <p>Antara aktiviti ialah lukisan, catan, kolaj, cetakan, gosokan, percikan, gurisan, capan dan poster.</p> <p>Media yang sering digunakan seperti pensel, krayon, pen marker, cat air dan pensel warna.</p> <p>Contoh aktiviti seperti membentuk sebatang atau beberapa batang pokok dengan menggunakan tapak tangan (teknik capan)</p>
	2.1.1 Mengenal pasti media dalam aktiviti menggambar.	1	Boleh mengenal pasti media dalam aktiviti menggambar.	
	2.1.2 Memilih alat dan bahan yang digunakan dalam aktiviti menggambar.	2	Boleh memilih dan mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan dalam aktiviti menggambar.	
	2.1.3 Mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan dalam aktiviti menggambar.			
2.1.4 Menghasilkan karya dalam aktiviti menggambar dengan pelbagai teknik.	3	Boleh menghasilkan karya dalam aktiviti menggambar dengan pelbagai teknik.		

### 3.0 MEMBUAT CORAK DAN MEMBUAT REKAAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
3.1 Membuat corak dan membuat rekaan dengan pelbagai teknik.	<b>Murid boleh:</b>	1	Boleh mengenal pasti jenis-jenis corak dan rekaan .	<b>Nota/ccontoh:</b> Bidang kegiatan ini memberi peluang kepada MBK untuk menghasilkan corak dan mengaplikasikannya menjadi suatu rekaan lain dengan pelbagai teknik.  Antaranya melalui kegiatan seperti: 1. Corak tidak terancang secara pualaman, tiupan, titisan, ikatan dan celupan, renjisan dan percikan. 2. Corak terancang seperti lukisan, catan cetakan, capan, lipatan dan guntingan, resis, kolaj dan kaligrafi.
	3.1.1 Mengetahui jenis-jenis corak dan rekaan.			
	3.1.2 Memilih alat dan bahan dalam aktiviti mencorak dan membuat rekaan.	2	Boleh memilih dan mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan dalam aktiviti mencorak dan membuat rekaan.	
3.1.3 Mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan dalam aktiviti mencorak dan membuat rekaan.				
	3.1.4 Menghasilkan karya dalam aktiviti mencorak dan membuat rekaan dengan pelbagai teknik.	3	Boleh menghasilkan karya dalam aktiviti mencorak dan membuat rekaan dengan pelbagai teknik.	

## 4.0 MEMBENTUK DAN MEMBUAT BINAAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
4.1 Membentuk dan membuat binaan dengan pelbagai teknik.	<b>Murid boleh:</b>	1	Boleh mengenal pasti jenis-jenis aktiviti membentuk dan membuat binaan.	<b>Nota/ccontoh:</b>  Jenis-jenis aktiviti membentuk dan membuat binaan seperti model, topeng, boneka, origami dan diorama.  Antara teknik membentuk dan membuat binaan ialah picitan, lipatan, potongan, cantuman, pembungkusan, guntingan, luakan dan sebagainya.  Contoh aktiviti seperti membina model kenderaan, bangunan, buah-buahan, bunga dan rumah dengan menggunakan teknik cantuman.
	4.1.1 Mengenal pasti jenis-jenis aktiviti membentuk dan membuat binaan.			
	4.1.2 Memilih alat dan bahan yang digunakan dalam aktiviti membentuk dan membuat binaan.	2	Boleh memilih dan mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan dalam aktiviti membentuk dan membuat binaan.	
	4.1.3 Mengaplikasikan cara menggunakan alat dan bahan dalam aktiviti membentuk dan membuat binaan.			
4.1.4 Menghasilkan karya dalam aktiviti membentuk dan membuat binaan dengan pelbagai teknik.	3	Boleh menghasilkan karya dalam aktiviti membentuk dan membuat binaan dengan pelbagai teknik.		



## **KOMPONEN PENDIDIKAN MUZIK**

## 1.0 MENGHASILKAN MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
1.1 Muzik kreatif	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/contoh:</b> Contoh menghasilkan pelbagai bunyi dengan menggunakan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkusi badan</li> <li>• Bahan persekitaran</li> <li>• Alat perkusi</li> </ul> Contoh perkusi badan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Petik jari</li> <li>• Tepuk tangan</li> <li>• Hentak kaki</li> </ul>
	1.1.1 Menghasilkan bunyi dengan pelbagai cara dari perkusi badan.	1	Boleh meniru bunyi dengan pelbagai cara dari perkusi badan, bahan persekitaran dan alat perkusi.	
	1.1.2 Menghasilkan bunyi dengan pelbagai cara dari bahan persekitaran.	2	Boleh menghasilkan bunyi dengan pelbagai cara dari perkusi badan, bahan persekitaran dan alat perkusi.	
	1.1.3 Menghasilkan bunyi dengan pelbagai cara dari alat perkusi.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh menghasilkan bunyi dengan pelbagai cara dari perkusi badan, bahan persekitaran dan alat perkusi secara konsisten.</li> </ul>	
	1.1.4 Menghasilkan bunyi yang kreatif secara berkumpulan.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh mempersembahkan hasil ciptaan bunyi kreatif.</li> </ul>	
1.1.5 Mempersembahkan hasil ciptaan bunyi kreatif.				

## 2.0 PENGALAMAN MUZIKAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
2.1 Nyanyian pelbagai lagu.	<b>Murid boleh:</b> 2.1.1 Bernyanyi mengikut tempo. 2.1.2 Bernyanyi mengikut mud lagu. 2.1.3 Bernyanyi sambil melakukan pergerakan. 2.1.4 Melakukan persembahan nyanyian.	1	Boleh meniru nyanyian mengikut tempo dan mud lagu.	<b>Nota/ccontoh:</b> Contoh aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bernyanyi mengikut tempo cepat dan lambat</li> <li>• Bernyanyi mengikut mud riang, sedih dan bersemangat.</li> </ul> MBK yang mempunyai ketidakupayaan pertuturan bahasa, aktiviti bernyanyi adalah dengan menggunakan bahasa isyarat atau yang bersesuaian dengan keupayaan murid.
		2	Boleh bernyanyi mengikut tempo dan mud lagu.	
		3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh bernyanyi mengikut tempo dan mud lagu secara konsisten.</li> <li>• Boleh melakukan persembahan nyanyian.</li> </ul>	



STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
2.2 Pergerakan mengikut muzik.	<b>Murid boleh:</b>			<b>Nota/ccontoh:</b> Contoh pergerakan mengikut tempo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• laju</li> <li>• sederhana</li> <li>• perlahan</li> </ul> Contoh pergerakan mengikut rentak lagu: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inang</li> <li>• Zapin</li> <li>• Masri</li> <li>• Joget</li> <li>• Mac</li> <li>• Waltz</li> </ul>
	2.2.1 Melakukan pergerakan mengikut tempo.	1	Boleh meniru pergerakan mengikut muzik.	
	2.2.2 Melakukan pergerakan berdasarkan lirik lagu.	2	Boleh melakukan pergerakan mengikut muzik dengan pelbagai cara.	
	2.2.3 Melakukan pergerakan mengikut rentak lagu.			
2.2.4 Melakukan pergerakan mengikut muzik secara berkumpulan.	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh melakukan pergerakan mengikut muzik dengan pelbagai cara secara konsisten.</li> <li>• Boleh melakukan persembahan secara berkumpulan.</li> </ul>		

## 3.0 ENSEMBEL ALAT MUZIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
		TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
3.1 Permainan alat muzik.	<p><b>Murid boleh:</b></p> <p>3.1.1 Mengenal pasti jenis-jenis alat muzik: (i) Alat muzik perkusi (ii) Alat muzik tiupan (iii) Alat muzik bertali</p> <p>3.1.2 Memainkan alat muzik yang sesuai dengan keupayaan.</p> <p>3.1.3 Memainkan alat muzik secara berkumpulan.</p> <p>3.1.4 Mempersembahkan permainan alat muzik.</p>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Boleh mengenal pasti jenis-jenis alat muzik dengan bimbingan.</li> <li>Boleh meniru cara memainkan alat muzik.</li> </ul>	<p><b>Nota/ccontoh:</b></p> <p>Contoh alat muzik seperti kompang, tamborin, marakas, kerencing, kibod, seruling, rekoder dan gitar</p> <p>Contoh aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memainkan alat muzik mengikut detik lagu.</li> <li>Memainkan alat muzik mengikut corak irama.</li> <li>Memainkan alat muzik mengikut rentak lagu.</li> </ul> <p>Guru perlu memilih alat muzik yang sesuai dengan keupayaan, bakat dan minat MBK berkefungsian rendah.</p>
		2	Boleh mengaplikasikan cara memainkan alat muzik.	
		3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Boleh memainkan alat muzik secara konsisten.</li> <li>Boleh mempersembahkan permainan alat muzik.</li> </ul>	



## GLOSARI

**Integrasi sensori.** Sensori Integrasi merupakan satu istilah yang digunakan untuk merujuk kepada cara sistem saraf menerima maklumat daripada persekitaran melalui sensori dan menukarkanya kepada tindak balas motor dan tingkah laku yang bersesuaian.

**Lokomotor.** Pergerakan kreatif dan aktif iaitu sekiranya dilakukan akan menyebabkan tubuh badan berubah kedudukan asal tempat, dari satu tempat berganjak ke tempat lain.

**Bukan lokomotor.** Pergerakan yang tidak mengubah kedudukan disebut bergerak tanpa beredar dan ia lebih tertumpu kepada pergerakan bahagian tubuh badan pada sendi, buka, tutup dan pusing putar.

**Galop.** Berlari seperti kuda.

**Rekreasi dan kesenggangan.** Aktiviti yang terancang dilakukan bagi memenuhi masa lapang untuk memperolehi keseronokan, ketenangan minda dan merehatkan badan.

**Kecergasan.** Keadaan yang sihat yang membolehkan individu melakukan aktiviti harian dengan bertenaga, mengambil bahagian dalam kepelbagaian aktiviti fizikal dan mengurangkan risiko masalah kesihatan.

**Impulsif.** Bersifat tergesa-gesa mengikut dorongan hati: tindakan dilakukan secara terpaksa.

**Ekspresi.** Air muka pada wajah seseorang yg menunjukkan perasaan hatinya.

**Perkusi badan.** Sebarang bunyi yang dihasilkan oleh anggota badan contohnya bunyi tepukan, hentakan kaki, bunyi yang dihasilkan oleh mulut dan sebagainya.

**Alat perkusi:** Alat muzik yang dipalu, ketuk atau goncang untuk menghasilkan bunyi. Contoh: kompang, kerincing, kastenet dan tamborin.

**Tempo:** Kelajuan sesuatu karya muzik. Contoh: Tempo cepat dan lambat.

**Irama:** Pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi panjang dan pendek.

**Melodi:** Pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi tinggi dan rendah dengan bunyi panjang dan pendek.

**Detik:** Tekanan atau bit berkala yang berulang dalam sesuatu muzik seperti detik pada jam.

**Ensembel.** Peralatan, kumpulan pemain muzik, pada keseluruhannya, irama muzik daripada pelbagai alat muzik yang disatukan.

**PANEL PENGGUBAL KSSMPK KEFUNGSIAN RENDAH PENDIDIKAN SENI DAN KESEJAHTERAAN**

- |                                  |   |
|----------------------------------|---|
| 1. Dr. Kashry Bin Ab. Rani       | Bahagian Pembangunan Kurikulum                    |
| 2. Paizah Binti Zakaria          | Bahagian Pembangunan Kurikulum                    |
| 3. Abd. Rasid Bin Hj. Jali       | Bahagian Pembangunan Kurikulum                    |
| 4. Haris Bin Yusof               | Bahagian Pembangunan Kurikulum                    |
| 5. Oliza Binti Omar              | Bahagian Pembangunan Kurikulum                    |
| 6. Zuraidah Binti Mansor         | Bahagian Pembangunan Kurikulum                    |
| 7. Siti Aisyah Binti Ismail      | Bahagian Pendidikan Khas                          |
| 8. Norfarhada Binti Mohd Yusof   | Bahagian Pendidikan Khas                          |
| 9. Nur Fatehah Binti Mohd Shukri | Bahagian Pendidikan Khas                          |
| 10. Nur Amalina Binti Samsudin   | Jabatan Pendidikan Pulau Pinang                   |
| 11. Umi Kalsom Binti Sudin       | SMK Seksyen 19, Shah Alam, Selangor               |
| 12. Wan Nomi Binti Wan Omar      | SM Pendidikan Khas Vokasional Shah Alam, Selangor |
| 13. Mohamad Rizal Bin Abdullah   | SM Pendidikan Khas Vokasional Shah Alam, Selangor |
| 14. Alya Qasdina Ng Ai Lee       | SMK Bukit Kapar, Selangor                         |
| 15. Nurulain Binti Samdin        | SMK Bukit Kapar, Selangor                         |

## PENGHARGAAN

### Penasihat

- |                           |  |
|---------------------------|--|
| Dr. Mohamed Bin Abu Bakar | - Pengarah   |
| Mazlan Bin Samsudin       | - Timbalan Pengarah Kanan<br>Dasar dan Sains & Teknologi |

### Penasihat Editorial

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

**Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi**

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

**Pereka Grafik**

Siti Zulikha Binti Zelkepli





**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>