



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH**  
SEKOLAH SENI MALAYSIA

**Dokumen Penjajaran Kurikulum**  
**REKA BENTUK INDUSTRI**  
**TINGKATAN 5 (SISIPAN)**

**TAHUN 2021**



## KATA PENGANTAR



Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah melaksanakan penjajaran kurikulum selaras dengan pengumuman pembukaan semula sekolah berdasarkan Takwim Persekolahan 2020 yang dipinda. Pada ketika itu, Kandungan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) telah diujicuba bagi tujuan kegunaan pengajaran dan pembelajaran bagi memenuhi keperluan pembelajaran murid yang terkesan lanjutan daripada Perintah Kawalan Pergerakan (PKP).

Susulan penutupan semula sekolah sepenuhnya mulai 9 November 2020, sekolah telah melaksanakan pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR) sehingga hari terakhir persekolahan bagi tahun 2020. Meskipun guru telah berusaha untuk melaksanakan PdPR, namun masih terdapat cabaran dari aspek pelaksanaannya yang akan memberi implikasi terhadap pembelajaran murid pada tahun 2021. Sehubungan dengan itu, KPM telah memutuskan untuk meneruskan pelaksanaan Penjajaran Kurikulum Versi 2.0 bagi tahun 2021.

Penjajaran Kurikulum Versi 2.0 merupakan usaha KPM bagi membantu guru untuk memastikan kelangsungan pembelajaran murid dilaksanakan. Kurikulum yang diujicuba ini bukanlah

kurikulum baharu, tetapi kurikulum sedia ada yang disusun semula berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) KSSM serta ditambah baik daripada dokumen penjajaran kurikulum sebelumnya. Kandungan kurikulum disusun berdasarkan kandungan asas yang perlu dikuasai oleh murid. Manakala, kandungan tambahan dan pelengkap perlu diajar bagi menyokong keseluruhan pembelajaran sesuatu mata pelajaran yang boleh dilaksanakan melalui pelbagai kaedah dan teknik pembelajaran.

Harapan KPM agar guru dapat terus merancang dan melaksanakan pengajaran dan pembelajaran pada tahun 2021 dengan lebih berkesan. KPM juga merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam melaksanakan kurikulum yang diujicuba.

### **Dr. LATIP BIN MUHAMMAD**

Timbalan Pengarah Kanan  
(Kluster Dasar dan Sains & Teknologi)  
Bahagian Pembangunan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia



Tajuk		Standard Pembelajaran					Cada- ngan Peruntu -kan Masa	
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap		
1.0	REKA BENTUK PRODUK	1.1	<p><b>PERSEPSI ESTETIK</b></p> <p>1.1.1 Menghuraikan maksud reka bentuk produk.</p> <p>1.1.2 Mengenal pasti klasifikasi dan faktor-faktor pemilihan reka bentuk produk</p> <p>1.1.3 Membincangkan ciri-ciri <i>good design and bad design</i> serta kepentingan inovasi dan kreativiti dalam reka bentuk produk.</p> <p>1.1.4 Menghubungkaitkan faktor hubungan manusia dalam reka bentuk produk.</p>	1.2	<p><b>APLIKASI SENI</b></p> <p>1.2.1 Membuat kajian mengenai produk rekaan dengan mengaplikasikan pelbagai kaedah.</p> <p>1.2.2 Mengeksplorasi pelbagai media dan teknik lakaran dalam proses mereka bentuk produk.</p> <p>1.2.3 Mempraktikkan pelbagai kemahiran dalam menghasilkan <i>mock-up</i> dan model menggunakan pelbagai media dan teknik dalam proses mereka bentuk produk.</p>	1.4	<p><b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>1.4.1 Membuat apresiasi proses reka bentuk produk secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian</p> <p>1.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk produk.</p>	96 jam
		1.3	<p><b>EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>1.3.1 Menghasilkan reka bentuk produk yang kreatif dan inovatif serta mempunyai nilai</p>					

Tajuk		Standard Pembelajaran						Cada- ngan Peruntu- -kan Masa
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap		
			estetik berpandukan: (i) penjanaan dan perkembangan idea (ii) perincian reka bentuk (saiz dan ukuran) (iii) pembinaan model produk (iv) kemasan dan dokumentasi					
<b>S.2.0</b>	<b>LAKARAN DAN LUKISAN</b>	<b>S.2.1</b> <b>S.2.3</b>	<b>2.1.1 dan 2.1.2</b> <b>2.3.1 dan 2.3.2</b>	<b>S.2.2</b>	<b>2.2.1 dan 2.2.2</b>	<b>S.2.4</b>	<b>2.4.1, 2.4.2 dan 2.4.3</b>	
<b>2.0</b>	<b>REKA BENTUK PERABOT</b>	<b>2.1</b>	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>  2.1.1 Menghuraikan maksud reka bentuk perabot.  2.1.2 Mengenal pasti pelbagai jenis, kategori dan fungsi dalam reka bentuk perabot.	<b>2.2</b>	<b>APLIKASI SENI</b>  2.2.1 Membuat kajian mengenai produk rekaan dengan mengaplikasikan pelbagai kaedah.  2.2.2 Mengeksplorasi pelbagai media dan teknik lakaran	<b>2.4</b>	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>  2.4.1 Membuat apresiasi proses reka bentuk perabot secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian	

Tajuk		Standard Pembelajaran			Cada- ngan Peruntu- -kan Masa
		Kandungan Asas	Kandungan Tambahan	Kandungan Pelengkap	
		<p>2.1.3 Membincangkan ciri-ciri <i>good design and bad design</i> serta kepentingan inovasi dalam reka bentuk perabot.</p> <p>2.1.4 Menghubungkan faktor hubungan manusia dalam reka bentuk perabot.</p> <p><b>2.3 EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>2.3.1 Menghasilkan reka bentuk perabot yang kreatif dan inovatif serta mempunyai nilai estetik berpandukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan dan perkembangan idea</li> <li>(ii) perincian reka bentuk (saiz dan ukuran)</li> <li>(iii) pembinaan prototaip atau model perabot</li> <li>(iv) kemasan dan dokumentasi</li> </ul>	<p>dalam proses mereka bentuk perabot.</p> <p>2.2.3 Mengeksplorasi kemahiran menghasilkan <i>mock-up</i> dan model menggunakan pelbagai media dan teknik dalam proses mereka bentuk perabot.</p>	<p>2.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk perabot.</p>	

Tajuk		Standard Pembelajaran						Cada- ngan Peruntu- -kan Masa
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap		
<b>S.3.0</b>	<b>MOCK-UP DAN MODEL</b>	<b>S.3.1</b>	<b>3.1.1 dan 3.1.2</b>	<b>S.3.2</b>	<b>3.2.1 dan 3.2.2</b>	<b>S.3.4</b>	<b>3.4.1, 3.4.2 dan 3.4.3</b>	
		<b>S.3.3</b>	<b>3.3.1 dan 3.3.2</b>					
<b>3.0</b>	<b>REKA BENTUK PENGANGKUT-AN</b>	<b>3.1</b>	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>  3.1.1 Menghuraikan maksud reka bentuk pengangkutan.  3.1.2 Menenal pasti pelbagai jenis, kategori dan fungsi dalam reka bentuk pengangkutan.  3.1.3 Membincangkan ciri-ciri <i>good design and bad design</i> serta kepentingan inovasi dalam reka bentuk pengangkutan.  3.1.4 Menghubungkan faktor hubungan manusia dalam reka bentuk pengangkutan	<b>3.2</b>	<b>APLIKASI SENI</b>  3.2.1 Membuat kajian mengenai produk rekaan dengan mengaplikasikan pelbagai kaedah.  3.2.2 Mengeksplorasi pelbagai media dan teknik lakaran dalam proses mereka bentuk pengangkutan.  3.2.3 Mengeksplorasi kemahiran menghasilkan <i>mock-up</i> dan model menggunakan pelbagai media dan teknik dalam	<b>3.4</b>	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>  3.4.1 Membuat apresiasi proses reka bentuk pengangkutan secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) penilaian  3.4.2 Mengamalkan budaya pendokumenan dan etika serta disiplin reka bentuk sepanjang proses penghasilan reka bentuk pengangkutan.	



Tajuk		Standard Pembelajaran						Cada- ngan Peruntu- -kan Masa
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap		
		<b>3.3</b>	<p><b>EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>3.3.1 Menghasilkan reka bentuk pengangkutan yang kreatif dan inovatif serta mempunyai nilai estetik berpandukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penjanaan dan perkembangan idea</li> <li>(ii) perincian reka bentuk (saiz dan ukuran)</li> <li>(iii) pembinaan model</li> <li>(iv) kemasan dan dokumentasi</li> </ul>		<p>proses mereka bentuk pengangkutan.</p>			
<b>LAMPIRAN SISIPAN TINGKATAN 4</b>								
<b>S.2.0</b>	<b>LAKARAN DAN LUKISAN</b>	<b>S.2.1</b>	<p><b>PERSEPSI ESTETIK</b></p> <p>2.1.1 Menjelaskan fungsi lakaran dalam proses penghasilan reka</p>	<b>S.2.2</b>	<p><b>APLIKASI SENI</b></p> <p>2.2.1 Mengeksplorasi pelbagai media dan teknik dalam</p>	<b>S.2.4</b>	<p><b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b></p> <p>2.4.1 Membuat apresiasi lakaran dan lukisan reka bentuk industri</p>	

Tajuk		Standard Pembelajaran					Cada- ngan Peruntu -kan Masa	
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap		
			bentuk industri berdasarkan: (i) lakaran asas (ii) lakaran idea (iii) lakaran akhir  2.1.2 Menghuraikan fungsi lukisan dalam proses penghasilan reka bentuk industri berdasarkan: (i) lukisan unjuran am (ii) lukisan persembahan		proses penghasilan reka bentuk industri melalui: (i) lakaran asas (ii) lakaran idea (iii) lakaran akhir (iv) lukisan unjuran am (v) lukisan persembahan  2.2.2 Menganalisis pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk industri melalui lakaran dan lukisan.		secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan  2.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses lakaran dan lukisan dalam penghasilan reka bentuk industri.  2.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan sepanjang proses lakaran dan lukisan dalam penghasilan reka bentuk industri.	
		<b>S.2.3</b>	<b>EKSPRESI KREATIF</b>					
			2.3.1 Menjana idea dan menghasilkan lakaran melalui eksplorasi dalam proses penghasilan reka bentuk industri menerusi: (i) penentuan idea (ii) konsep (iii) media (iv) teknik					

Tajuk		Standard Pembelajaran						Cada- ngan Peruntu- -kan Masa
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan		Kandungan Pelengkap		
			2.3.2 Menjana idea dan menghasilkan lukisan melalui eksplorasi dalam proses penghasilan reka bentuk industri menerusi: (i) penentuan idea (ii) konsep (iii) media (iv) teknik					
<b>S.3.0</b>	<b>MOCK-UP DAN MODEL</b>	<b>S.3.1</b>	<b>PERSEPSI ESTETIK</b>  3.1.1 Menjelaskan fungsi <i>mock-up</i> dan model dalam proses penghasilan reka bentuk industri berdasarkan: (i) idea asas (ii) perkembangan idea (iii) idea akhir  3.1.2 Menghuraikan fungsi <i>mock-up</i> dan model dalam proses penghasilan reka bentuk industri.	<b>S.3.2</b>	<b>APLIKASI SENI</b>  3.2.1 Mengeksplorasi melalui pelbagai media dan teknik dalam proses penghasilan reka bentuk industri melalui pembuatan <i>mock-up</i> dan model.  3.2.2 Menganalisis pembuatan <i>mock-up</i> dan model	<b>S.3.4</b>	<b>SENI DALAM KEHIDUPAN</b>  3.4.1 Membuat apresiasi <i>mock-up</i> dan model secara lisan dan bertulis berdasarkan: (i) diskripsi (ii) analisis (iii) interpretasi (iv) pertimbangan  3.4.2 Mengamalkan etika dan disiplin reka bentuk sepanjang proses <i>mock-up</i> dan model dalam	

Tajuk		Standard Pembelajaran				Cada- ngan Peruntu -kan Masa	
		Kandungan Asas		Kandungan Tambahan			Kandungan Pelengkap
		<p><b>S.3.3</b></p> <p><b>EKSPRESI KREATIF</b></p> <p>3.3.1 Menjana idea dan menghasilkan <i>mock-up</i> dalam proses penghasilan reka bentuk industri berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penentuan idea</li> <li>(ii) konsep</li> <li>(iii) media</li> <li>(iv) teknik</li> </ul> <p>3.3.2 Menjana idea dan menghasilkan model dalam proses penghasilan reka bentuk industri berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) penentuan idea</li> <li>(ii) konsep</li> <li>(iii) media</li> <li>(iv) teknik</li> <li>(v) kemasan akhir</li> </ul>		<p>dalam proses penghasilan reka bentuk industri berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) media</li> <li>(ii) teknik</li> <li>(iii) proses</li> </ul>		<p>penghasilan reka bentuk industri.</p> <p>3.4.3 Mengamalkan budaya pendokumenan sepanjang proses <i>mock-up</i> dan model dalam penghasilan reka bentuk industri.</p>	



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