KEMENTERIAN PENDIDIKAN

KURIKULUM PERSEKOLAHAN 2027

DOKUMEN KURIKULUM
ALAM DAN MANUSIA: PEMBELAJARAN BERSEPADU

Tahun 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN

KURIKULUM PERSEKOLAHAN 2027

DOKUMEN KURIKULUM
Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu
Tahun 1

BAHAGIAN PEMBANGUNAN KURIKULUM

Terbitan 2026

© Kementerian Pendidikan

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan semula mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa-apa bentuk dan dengan apa-apa cara sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain tanpa kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan, Aras 4, 6 - 8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Wilayah Persekutuan Putrajaya.

KURIKULUM PERSEKOLAHAN 2027
DOKUMEN KURIKULUM
ALAM DAN MANUSIA: PEMBELAJARAN BERSEPADU
TAHUN 1

ISBN 978-967-420-806-6

PERAKUAN

Dengan ini diperakukan bahawa dokumen ini telah disediakan dan disemak oleh pihak yang bertanggungjawab di Kementerian Pendidikan. Kandungan dokumen ini adalah selaras dengan dasar, garis panduan dan ketetapan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan.

Dokumen ini boleh digunakan sebagai rujukan rasmi bagi tujuan yang berkaitan.

.....

Ketua Pendaftar
Kementerian Pendidikan

Tarikh: 23 Jun 2026

Cap Rasmi:



KANDUNGAN

Kata Pengantar vii
Rukun Negara viii
Falsafah Pendidikan Kebangsaan ix
Definisi Kurikulum Kebangsaan x
Pendahuluan 1
Matlamat 1
Kurikulum Berasaskan Standard dan Berorientasikan Kompetensi 2
Kerangka Kurikulum Persekolahan 2027 2
Kompetensi 4
Fokus Kurikulum Persekolahan 2027 6
Pembentukan Karakter 8
Pentaksiran Bilik Darjah 8
Elemen Nilai Tambah 9
Kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu 11
Pengenalan 11
Matlamat 11
Objektif 11
Fokus 12
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran 12
Organisasi Kandungan 13
1.0 Saya Unik dan Istimewa 15
1.1. Diri Saya dan Keluarga 17

2.0 Saya Sihat, Saya Gembira 23
2.1. Segar dan Ceria 25
3.0 Kekal Selamat 31
3.1. Jaga Diri, Jaga Kita 33
4.0 Indahnya Alam 39
4.1. Inspirasi Alam 41
5.0 Jendela Dunia 49
5.1. Kraf Cahaya 52
5.2. Mercu Tanda 54
6.0 Adiwira Cilik 57
6.1. Pemikir Adiwira 61
6.2. Pentas Adiwira 62
Glosari 65
Penghargaan 69

KATA PENGANTAR

Kurikulum merupakan nadi utama pendidikan dan teras kepada sistem pendidikan negara. Kurikulum dirangka dengan hasrat untuk melahirkan generasi yang terdidik, berpengetahuan, berkemahiran, beradab dan bersedia menghadapi cabaran serta memenuhi keperluan pembangunan negara pada masa hadapan.

Kementerian Pendidikan (KPM) telah melaksanakan kajian menyeluruh meliputi sesi libat urus dan tinjauan pelaksanaan kurikulum bagi mendapatkan input serta cadangan penambahbaikan pelaksanaan kurikulum semasa dan kurikulum masa hadapan. Usaha ini bertujuan untuk memastikan kurikulum persekolahan di Malaysia kekal relevan, dinamik, berkualiti, memenuhi keperluan negara dan setanding dengan kurikulum negara maju. Hasil daripada inisiatif tersebut, KPM memperkenalkan Kurikulum Persekolahan 2027 (KP2027).

Berlandaskan Rukun Negara dan Falsafah Pendidikan Kebangsaan, matlamat KP2027 adalah untuk melahirkan **insan sejahtera** yang seimbang dalam semua aspek kehidupan, membudayakan pembelajaran sepanjang hayat, memupuk perpaduan dan hubungan sosial yang harmoni. Kurikulum ini diharap dapat membentuk warganegara yang beradab, bertanggungjawab dan berdaya saing di peringkat global.

KP2027 dibangunkan dengan beberapa pembaharuan bagi menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih fleksibel, menyeronokkan dan selaras dengan perkembangan pesat dunia. Dokumen KP2027 yang digubal menyepadukan tujuh kompetensi utama dalam kerangka kurikulum bagi memastikan matlamatnya dapat dicapai dengan berkesan. Kandungan kurikulum pula disusun dengan penekanan kepada kemahiran tertentu di setiap tahap persekolahan bagi memudahkan guru melaksanakan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang sejajar dengan kematangan usia murid.

Pembelajaran bersepadu diperkenalkan di sekolah rendah untuk memberikan murid pengalaman yang lebih bermakna, dan relevan. Program Pembentukan Karakter pula dilaksanakan daripada peringkat Prasekolah hingga Menengah Atas bagi melahirkan individu bersahsiah unggul, beradab dan bertanggungjawab.

Guru perlu memanfaatkan autonomi dan kreativiti di bilik darjah untuk melaksanakan kaedah pengajaran berfokuskan murid. Pendekatan ini memastikan murid dapat menguasai kemahiran penting bagi pembelajaran dan kehidupan harian mereka.

KPM merakamkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KP2027. Semoga pelaksanaan kurikulum ini dapat merealisasikan hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan ke arah kecemerlangan.

Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
KPM



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA, NEGARA KITA MALAYSIA
Mendukung cita-cita ke arah:

Memperkukuh perpaduan masyarakat;
Memelihara satu cara hidup demokratik;
Membentuk masyarakat adil yang menikmati kemakmuran negara secara saksama;
Menjamin kaedah liberal terhadap keterangkuman tradisi kebudayaan yang rencam;
Membina masyarakat progresif dan berdaya cipta yang menggunakan sains dan teknologi terkini.

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

Kepercayaan kepada Tuhan
Kesetiaan Kepada Raja dan Negara
Keluhuran Perlembagaan
Kedaulatan Undang-Undang
Kesopanan dan Kesusilaan

Sumber: Malaysia 2026 (Kementerian Perpaduan Negara)

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 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

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: Subperaturan 3(1) Peraturan-peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997*
[PU(A)531/97.]

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan (Semakan 2017) telah mula dilaksanakan pada peringkat pendidikan awal kanak-kanak bermula tahun 2017. Pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (Semakan 2017) telah selesai satu kitaran penuh pada tahun 2022 dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah pula pada tahun 2021.

KPM telah menjalankan kajian menyeluruh meliputi sesi libat urus yang komprehensif dan tinjauan keberkesanan terhadap pelaksanaan kurikulum semasa. Langkah ini bagi memastikan kurikulum kebangsaan kekal relevan, dinamik dan berkualiti sejajar dengan keperluan semasa serta perkembangan global.

KPM kini memperkenalkan Kurikulum Persekolahan 2027 (KP2027) hasil daripada kajian mendalam terhadap keperluan pendidikan masa hadapan. Pelaksanaan yang bermula pada tahun 2026 ini berfokus kepada pembangunan modal insan berintegriti bagi memenuhi aspirasi negara maju yang inklusif serta mampan.

MATLAMAT

KP2027 bermatlamat melahirkan insan sejahtera yang mengamalkan kehidupan seimbang dalam segala aspek penting seperti jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial serta sentiasa membudayakan pembelajaran sepanjang hayat. Dalam masa yang sama mereka menghargai perpaduan dan keharmonian kaum, menghormati kepelbagaian serta mampu membangunkan hubungan sosial yang sihat dalam lingkungan kehidupan. Seterusnya, mereka tampil sebagai warganegara beradab, bertanggungjawab dan mampu untuk berdaya saing di peringkat global.

Konsep insan sejahtera turut menekankan keterangkuman semua pihak dalam memastikan tiada individu yang terpinggir atau ketinggalan. Murid di luar arus perdana seperti Murid Berkeperluan Pendidikan Khas (MBPK) serta murid pintar cerdas juga mendapat peluang yang sama rata dalam mencapai matlamat insan sejahtera melalui pembelajaran yang mengambil kira keupayaan dan keperluan mereka untuk mengembangkan potensi diri.

Insan sejahtera dilengkapi dengan kompetensi Perkembangan Diri, Komunikasi, Tanggungjawab, Fasih Digital, Literasi Pelbagai, Kemahiran Berfikir dan Pembelajaran Sepanjang Hayat. Kompetensi ini bukan sahaja memenuhi keperluan masa hadapan malah dapat meningkatkan taraf hidup individu, keluarga dan masyarakat serta menyumbang kepada kesejahteraan negara dan sejagat.

KURIKULUM BERASASKAN STANDARD DAN BERORIENTASIKAN KOMPETENSI

KP2027 merupakan kurikulum yang berasaskan standard dan berorientasikan kompetensi. Kurikulum yang berasaskan standard menetapkan sasaran iaitu pengetahuan, kemahiran dan adab yang harus dikuasai oleh murid. Penyataan standard terdiri daripada Kandungan Pembelajaran, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi yang perlu dicapai oleh murid dalam suatu tempoh dan tahap persekolahan.

Kurikulum berorientasikan kompetensi pula menekankan keberhasilan proses pembelajaran yang holistik dan pada masa yang sama, membolehkan murid mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan sikap berasaskan standard yang telah ditetapkan. Kedua-dua pendekatan ini digabungkan bagi melahirkan murid yang berpengetahuan, kompeten dan memiliki adab terpuji serta keseimbangan yang optimum selaras dengan matlamat yang telah ditetapkan.

KERANGKA KURIKULUM PERSEKOLAHAN 2027

Kerangka KP2027 (Rajah 1) mengandungi tujuh kompetensi yang disampaikan melalui kandungan, dibangunkan melalui pedagogi dan dinilai melalui pentaksiran. Tujuh kompetensi tersebut terdiri daripada Perkembangan Diri, Komunikasi, Tanggungjawab, Fasih Digital, Literasi Pelbagai, Kemahiran Berfikir dan Pembelajaran Sepanjang Hayat. Kompetensi tersebut saling berkait bagi melengkapkan murid sebagai individu yang berpengetahuan, berkemahiran dan mempunyai keunggulan sahsiah dan beradab, seterusnya membentuk murid sebagai insan sejahtera.



1 Perkembangan Diri

- Perkembangan Kerohanian
- Perkembangan Fizikal
- Kesedaran Kendiri
- Pengurusan Kendiri
- Kesedaran Sosial
- Pengurusan Sosial

2 Komunikasi

- Interpersonal
- Intrapersonal
- Interaksi antara Budaya
- Interaksi Global

3 Tanggungjawab

- Kewarganegaraan (Lokal dan Global)
- Keusahawanan
- Kelestarian Alam Sekitar
- Kerjaya
- Khidmat Kemasyarakatan
- Kemanusiaan
- Inklusif

4 Fasih Digital

- Pengurusan Data, Maklumat dan Teknologi
- Pemikiran Komputasional dan Penyelesaian Masalah
- Penciptaan Kandungan Digital
- Komunikasi dan Kolaborasi Digital
- Kewarganegaraan Digital dan Keselamatan Siber

5 Literasi Pelbagai

- Literasi Multimodal
- Literasi Digital
- Literasi Media
- Literasi Maklumat
- Literasi Visual
- Literasi Budaya
- Literasi Kritis
- Intertekstualiti
- Kesedaran Retorik

6 Kemahiran Berfikir

- Kritis
- Kreatif dan Inovatif

7 Pembelajaran Sepanjang Hayat

- Belajar Cara Belajar
- Budaya Membaca

Rajah 1: Kerangka Kurikulum Persekolahan 2027

KOMPETENSI

Kompetensi merujuk kepada keupayaan dalam aspek pengetahuan, kemahiran, tingkah laku dan cara berfikir yang dikuasai oleh murid pada peringkat pendidikan yang berbeza. Murid yang kompeten berupaya mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan adab yang diperoleh dalam pelbagai situasi kehidupan.

Tujuh kompetensi utama yang digariskan merangkumi subkompetensi yang boleh disesuaikan dengan keperluan semasa. Pendekatan ini dapat memastikan kurikulum yang dibangunkan kekal relevan sejajar dengan standard terkini di samping berupaya menyediakan murid dengan kompetensi yang komprehensif untuk menghadapi cabaran masa hadapan. Huraian bagi setiap kompetensi tersebut adalah seperti berikut:

Perkembangan Diri

Perkembangan Diri membolehkan murid berkeupayaan mengurus diri daripada aspek kerohanian, perubahan diri, perhubungan dengan orang lain, dan kehidupan untuk membantu pembelajaran serta pertumbuhan diri yang berterusan. Kompetensi ini menekankan pembentukan karakter seorang murid yang berdaya tahan, tangkas dan memiliki kesedaran yang tinggi serta pertumbuhan minda. Rujuk Jadual 1.

Jadual 1: Kompetensi Perkembangan Diri

Kompetensi: Perkembangan Diri	
Subkompetensi	
i.	Perkembangan Kerohanian
ii.	Perkembangan Fizikal
iii.	Kesedaran Kendiri
iv.	Pengurusan Kendiri
v.	Kesedaran Sosial
vi.	Pengurusan Sosial

Komunikasi

Komunikasi merupakan proses pertukaran maklumat, idea, fikiran atau perasaan antara individu atau kumpulan yang melibatkan penghantaran mesej daripada pengirim kepada penerima dengan tujuan untuk menyampaikan maksud dan memberi pemahaman. Komunikasi boleh berlaku menggunakan pelbagai mod termasuk bahasa lisan, tulisan, isyarat, bahasa badan, ekspresi muka dan bentuk ekspresi yang lain seperti muzik dan lukisan. Rujuk Jadual 2.

Jadual 2: Kompetensi Komunikasi

Kompetensi: Komunikasi	
Subkompetensi	
i.	Interpersonal
ii.	Intrapersonal
iii.	Interaksi antara Budaya
iv.	Interaksi Global

Tanggungjawab

Tanggungjawab merujuk kepada keupayaan individu untuk mengurus, bertindak secara proaktif dan melaksanakan tugas serta kewajipan. Kebolehpercayaan, kejujuran dan komitmen dalam menjalankan amanah perlu ada dalam diri seseorang individu. Rujuk Jadual 3.

Jadual 3: Kompetensi Tanggungjawab

Kompetensi: Tanggungjawab	
Subkompetensi	
i.	Kewarganegaraan (Lokal dan Global)
ii.	Keusahawanan
iii.	Kelestarian Alam Sekitar
iv.	Kerjaya
v.	Khidmat Kemasyarakatan
vi.	Kemanusiaan
vii.	Inklusif

Fasih Digital

Fasih Digital merujuk kepada murid yang berpengetahuan dan berkemahiran digital, berupaya melaksanakan pembelajaran kendiri serta menggunakan teknologi digital secara bersepadu, kreatif, inovatif, bertanggungjawab dan beretika. Rujuk Jadual 4.

Jadual 4: Kompetensi Fasih Digital

Kompetensi: Fasih Digital	
Subkompetensi	
i.	Pengurusan Data, Maklumat dan Teknologi
ii.	Pemikiran Komputasional dan Penyelesaian Masalah
iii.	Penciptaan Kandungan Digital
iv.	Komunikasi dan Kolaborasi Digital
v.	Kewarganegaraan Digital dan Keselamatan Siber

Literasi Pelbagai

Literasi Pelbagai merujuk kepada kebolehan murid memahami dan berkomunikasi secara berkesan menggunakan pelbagai mod dan medium dalam pelbagai konteks yang relevan dengan era digital melangkaui literasi tradisional (membaca dan menulis). Rujuk Jadual 5.

Jadual 5: Kompetensi Literasi Pelbagai

Kompetensi: Literasi Pelbagai	
Subkompetensi	
i.	Literasi Multimodal
ii.	Literasi Digital
iii.	Literasi Media
iv.	Literasi Maklumat
v.	Literasi Visual
vi.	Literasi Budaya
vii.	Literasi Kritis
viii.	Intertekstualiti
ix.	Kesedaran Retorik

Kemahiran Berfikir

Kemahiran Berfikir merujuk kepada keupayaan murid menggunakan minda dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan adab bagi menghadapi sesuatu situasi. Rujuk Jadual 6.

Jadual 6: Kompetensi Kemahiran Berfikir

Kompetensi: Kemahiran Berfikir	
Subkompetensi	
i.	Kritis
ii.	Kreatif dan Inovatif

Pembelajaran Sepanjang Hayat

Pembelajaran Sepanjang Hayat merujuk kepada keupayaan murid untuk terus belajar secara berterusan dengan sikap sukarela, bertanggungjawab dan bermotivasi. Murid boleh meningkatkan kemahiran dan pengetahuan bagi perkembangan diri serta bersedia menghadapi cabaran kehidupan dan perubahan dunia yang sentiasa berkembang. Rujuk Jadual 7.

Jadual 7: Kompetensi Pembelajaran Sepanjang Hayat

Kompetensi: Pembelajaran Sepanjang Hayat	
Subkompetensi	
i.	Belajar Cara Belajar
ii.	Budaya Membaca

FOKUS KURIKULUM PERSEKOLAHAN 2027

KP2027 memberi penekanan kepada pembangunan murid secara berperingkat selaras dengan tahap perkembangan kognitif, sosial dan emosi. Kurikulum ini dirancang bagi memastikan murid menguasai pengetahuan, kemahiran dan nilai sahsiah secara berterusan sebagai persediaan untuk melanjutkan pendidikan, memasuki alam pekerjaan dan menjalani kehidupan bermasyarakat.

Prasekolah

Pada peringkat Prasekolah, fokus diberikan kepada pembangunan asas komunikasi, kemahiran bersosialisasi dan pembentukan karakter. Murid pada tahap ini dibimbing untuk membina keyakinan diri, berinteraksi secara positif dan menguasai kemahiran asas sebagai persediaan untuk mengikuti pendidikan rendah.

Tahap I (Tahun 1 – Tahun 2)

Fokus pada Tahap I tertumpu kepada **penguasaan literasi dan numerasi** sebagai kemahiran asas yang menjadi tunjang kepada pembelajaran sepanjang hayat. Pembentukan karakter ditekankan melalui penerapan nilai murni, disiplin dan sikap positif dalam pembelajaran.

Tahap II (Tahun 3 – Tahun 4)

Pada Tahap II, murid mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam pelbagai situasi pembelajaran. Penekanan diberikan kepada aktiviti mengukuhkan kefahaman, meningkatkan kemahiran menyelesaikan masalah di samping pembentukan karakter yang lebih mantap melalui pengalaman pembelajaran yang bermakna.

Tahap III (Tahun 5 – Tahun 6)

Keupayaan menganalisis dan menghasilkan inovasi merupakan fokus pada Tahap III. Penekanan diberikan kepada meningkatkan keupayaan kognitif, menggabung jalin ilmu daripada pelbagai disiplin ilmu dan kompetensi yang dikuasai dalam pembelajaran berasaskan projek. Pembentukan karakter terus diperkukuh sebagai persediaan untuk mengikuti pendidikan pada peringkat menengah.

Menengah Rendah (Tingkatan 1 – Tingkatan 3)

Pada peringkat Menengah Rendah, murid didedahkan dengan penerokaan pelbagai bidang ilmu untuk mengenal pasti minat, bakat dan potensi diri. Pembentukan karakter diperkukuh sebelum ke peringkat Menengah Atas.

Menengah Atas (Tingkatan 4 – Tingkatan 5)

Pendidikan pada peringkat Menengah Atas tertumpu kepada pemilihan laluan bidang berdasarkan minat dan potensi diri murid untuk melanjutkan pendidikan ke peringkat pengajian tinggi, memasuki alam pekerjaan dan menjalani kehidupan bermasyarakat. Pembentukan karakter terus diperkukuh dalam melahirkan insan sejahtera yang dihasratkan.

Literasi dan Numerasi

Literasi dan numerasi merupakan kemahiran asas yang menjadi tunjang pembelajaran sepanjang hayat. Kedua-dua kemahiran diterapkan dan diperkukuh merentas pelbagai bidang pembelajaran serta diaplikasikan dalam pelbagai situasi kehidupan.

Literasi merujuk kepada keupayaan murid memperoleh, memahami, mentafsir, menilai dan menggunakan maklumat daripada pelbagai medium dan konteks merentas disiplin ilmu bagi tujuan pembelajaran, komunikasi dan penyelesaian masalah.

Numerasi merujuk kepada keupayaan murid menggunakan pengetahuan tentang nombor, data dan penaakulan matematik untuk memahami, menganalisis serta menyelesaikan masalah merentas bidang ilmu dalam pelbagai situasi kehidupan.

PEMBENTUKAN KARAKTER

Pembentukan karakter merupakan elemen penting dalam melahirkan insan sejahtera yang beradab selaras dengan hasrat KP2027. Usaha ini dilaksanakan melalui empat elemen teras karakter iaitu penyayang, berdaya tahan, berupaya memimpin dan warganegara aktif yang diintegrasikan dalam semua mata pelajaran menerusi aktiviti pembelajaran dalam bilik darjah dan juga di luar bilik darjah. Pengintegrasian ini dilaksanakan mengikut bidang, tema dan tajuk yang bersesuaian dalam mata pelajaran bagi memastikan pembentukan karakter murid berlaku secara holistik.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses berterusan yang dirancang, dilaksana dan dilaporkan oleh guru untuk mendapatkan maklumat mengenai perkembangan, kemajuan, kebolehan dan penguasaan pembelajaran murid. PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif.

Pentaksiran formatif dilaksanakan secara berterusan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Pentaksiran sumatif pula dilaksanakan pada akhir sesuatu tempoh, tajuk atau bidang pembelajaran. Pentaksiran boleh dilaksanakan menggunakan kaedah pemerhatian, lisan dan bertulis.

PBD melibatkan penentuan Tahap Penguasaan (TP). TP merupakan satu bentuk pernyataan, pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. TP umum bagi Prasekolah dan Tahap I sekolah rendah adalah seperti dalam Jadual 8 manakala TP umum bagi sekolah rendah Tahap II, Tahap III dan sekolah menengah adalah seperti dalam Jadual 9.

Jadual 8: Tahap Penguasaan Umum
Prasekolah dan Sekolah Rendah Tahap I

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
TP3 **BUAT**	Murid boleh membuat sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.
TP2 **FAHAM**	Murid boleh menerangkan sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.
TP1 **TAHU**	Murid boleh menyatakan sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.

Jadual 9: Tahap Penguasaan Umum Sekolah Rendah Tahap II, Tahap III dan Sekolah Menengah

TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
TP4 **AMAL**	Murid boleh mengamalkan perlakuan dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran dalam kehidupannya secara kreatif dan inovatif.
TP3 **BUAT**	Murid boleh membuat sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.
TP2 **FAHAM**	Murid boleh menerangkan sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.
TP1 **TAHU**	Murid boleh menyatakan sesuatu perkara dengan beradab berasaskan pengetahuan dan kemahiran.

Pentaksiran KP2027 juga melibatkan PBD berasaskan projek. Pelaksanaan projek adalah proses pembelajaran yang berpusatkan murid yang mengintegrasikan pelbagai disiplin ilmu secara sistematik dan terancang. Aktiviti projek dijalankan selepas murid didedahkan kepada pengetahuan dan kemahiran yang berkaitan serta boleh dilaksanakan oleh semua murid termasuk MBPK.

ELEMEN NILAI TAMBAH

Elemen nilai tambah diterapkan dalam kurikulum untuk memperkukuh kemahiran dan keterampilan murid, mempersiapkan mereka menghadapi cabaran semasa dan masa hadapan. Penerapan elemen ini boleh dilaksanakan dalam PdP mengikut kesesuaian. Elemen nilai tambah ini merangkumi:

Pendidikan Keselamatan Jalan Raya (PKJR)

PKJR bermula daripada peringkat prasekolah sehingga ke sekolah menengah bertujuan membentuk dan melahirkan generasi pengguna jalan raya yang mengamalkan budaya selamat, beradab, berhemah, berhati-hati dan berwaspada semasa menggunakan jalan raya.

Pendidikan Kewangan

Pendidikan Kewangan diperkenalkan dalam PdP mata pelajaran yang bersesuaian bagi meningkatkan literasi kewangan murid. Murid didedahkan kepada pengurusan kewangan peribadi yang cekap dan bijak, penerapan nilai murni serta rasa tanggungjawab dalam menghadapi cabaran hidup, serta cara membudayakan kemahiran pengurusan kewangan yang berkesan.

Pendidikan untuk Pembangunan Mampan

Matlamat Pendidikan untuk Pembangunan Mampan (ESD) diintegrasikan dalam mata pelajaran yang sesuai dan relevan bagi meningkatkan kesedaran murid terhadap isu global dan menggalakkan tindakan bertanggungjawab. Elemen ini merangkumi aspek kelestarian alam sekitar, kesaksamaan sosial, serta ekonomi berdaya tahan. Pembelajaran berasaskan projek dan aktiviti komuniti boleh digunakan untuk membantu murid mengaplikasikan konsep pembangunan mampan dalam kehidupan seharian.

KURIKULUM ALAM DAN MANUSIA: PEMBELAJARAN BERSEPADU

PENGENALAN

Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu merupakan satu mata pelajaran teras yang diperkenalkan di sekolah rendah bagi murid Tahap I. Mata pelajaran ini menghubung kait dan menggabungjalinkan kandungan, kemahiran dan nilai dari pelbagai disiplin ilmu ke arah satu pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh, bermakna, relevan dan berhubung kait dengan dunia sebenar murid. Kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu Tahap I digabung jalin melalui enam tema berikut:

1. Saya Unik dan Istimewa
2. Saya Sihat, Saya Gembira
3. Kekal Selamat
4. Indahnya Alam
5. Jendela Dunia
6. Adiwira Cilik

MATLAMAT

Kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu bermatlamat untuk memupuk kebolehan murid dalam menyelesaikan masalah kehidupan sebenar dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai dari pelbagai disiplin ilmu secara fleksibel.

OBJEKTIF

Kurikulum Persekolahan 2027 Mata Pelajaran Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu bertujuan untuk membolehkan murid mencapai objektif yang berikut:

1. Mengetahui dan memahami beberapa aspek pengetahuan asas tentang diri, keluarga, persekitaran dan alam sekitar;
2. Membina kefahaman tentang kesihatan diri, keselamatan diri dan orang di sekeliling;
3. Mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran bagi membuat keputusan serta menyelesaikan masalah;
4. Membina dan memupuk sikap yang positif untuk menggunakan pengetahuan dan kemahiran dalam kehidupan seharian; dan
5. Memainkan peranan sebagai individu yang memiliki jati diri yang unggul.

FOKUS

Kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu berfokus kepada pembelajaran tentang diri, keluarga, persekitaran dan alam sekitar melalui pengalaman pembelajaran yang menyeluruh dan bermakna. Kurikulum ini memberi penekanan kepada pembangunan tujuh kompetensi dan pembentukan karakter bagi melahirkan insan sejahtera di samping memupuk kebolehan murid untuk mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dalam menyelesaikan masalah kehidupan sebenar.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Strategi PdP merujuk kepada pengaplikasian pelbagai pendekatan, kaedah dan teknik. Kepelbagaian strategi PdP membolehkan guru menyalurkan pengetahuan, meningkatkan kemahiran dan menerapkan nilai yang dihasratkan dalam kurikulum. Tujuannya adalah untuk melahirkan murid yang seimbang, kritis, kreatif dan inovatif. Perancangan strategi PdP perlu mengambil kira kepelbagaian gaya pembelajaran murid, kesesuaian bahan, fleksibiliti persekitaran pembelajaran dan kaedah pentaksiran.

Antara kaedah dan teknik yang disarankan untuk PdP di bilik darjah adalah seperti didik hibur, penyelesaian masalah, pembelajaran berasaskan projek, pembelajaran koperatif, pendekatan inkuiri, pembelajaran luar bilik darjah, pengajaran bertema, pendekatan STEM dan lain-lain yang bersesuaian.

Pelaksanaan PdP Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu Tahap I dilaksanakan secara pengajaran bersama. Pengajaran bersama mewajibkan keberadaan dua orang guru untuk sentiasa berada di dalam bilik darjah semasa PdP dilaksanakan. Dua orang guru berkongsi tanggungjawab dalam merancang, melaksanakan pengajaran dan mentaksir pembelajaran murid secara bersama-sama. Kaedah ini memerlukan kerjasama dan komunikasi yang kukuh antara dua orang guru tersebut.

Terdapat enam model dalam melaksanakan pengajaran bersama seperti berikut:

1. Seorang Mengajar, Seorang Memerhati
2. Seorang Mengajar, Seorang Membantu
3. Pengajaran Stesen
4. Pengajaran Selari
5. Pengajaran Alternatif
6. Pengajaran Berpasukan

Dua atau tiga model pengajaran bersama digabungkan secara bermakna dalam satu sesi PdP. Peranan dua orang guru boleh berubah mengikut kesesuaian PdP. Contohnya pelaksanaan model Seorang Mengajar, Seorang Memerhati dilaksanakan secara bergilir-gilir untuk aktiviti berbeza dalam satu sesi PdP. Pengajaran bersama ini memberikan fleksibiliti dalam penyampaian PdP bergantung kepada keperluan murid dan kolaborasi guru.

ORGANISASI KANDUNGAN

Dokumen kurikulum ini memberi fokus kepada penguasaan ilmu pengetahuan, kemahiran dan adab yang sesuai dengan tahap kebolehan dan keupayaan murid berdasarkan susunan organisasi kandungan. Rujuk Jadual 10.

Jadual 10: Organisasi Kandungan

Kandungan Pembelajaran	Aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai yang murid patut ketahui dan boleh lakukan bagi mencapai hasrat setiap tema.
Kompetensi	Keupayaan yang signifikan disepadukan secara holistik dengan pengetahuan, kemahiran dan adab melalui penguasaan setiap tema.
Standard Pembelajaran	Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur.
Standard Prestasi	Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai.
Nota	Perkara yang perlu diberi penjelasan atau penegasan tentang standard pembelajaran (Skop dan kedalaman kandungan berserta contoh aktiviti/pendekatan).
Glosari	Senarai istilah bersama-sama takrifnya yang disusun mengikut abjad bagi sesuatu bidang pengetahuan.
Tema	Konsep utama yang menghubungkan beberapa disiplin ilmu dalam satu unit pembelajaran. Ia memberikan konteks kepada murid untuk memahami dunia di sekeliling secara bermakna dan bersepadu.
Tajuk	Konteks dalam setiap tema yang lebih spesifik. Tajuk membantu dalam perancangan aktiviti yang lebih terarah bagi setiap tema.

Penyusunan kandungan kurikulum Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu telah mengambil kira peruntukan cadangan waktu bagi mata pelajaran ini adalah empat waktu seminggu.

PdP Alam dan Manusia: Pembelajaran Bersepadu perlu dirancang secara holistik bagi membolehkan Standard Pembelajaran dicapai bergantung kepada kesesuaian dan keperluan pembelajaran. Standard Pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian. Guru seharusnya meneliti semua Standard Pembelajaran sebelum merancang aktiviti PdP dan boleh dipelbagaikan bagi memenuhi keperluan pembelajaran, sesuai dengan kebolehan serta gaya pembelajaran murid dan boleh dilaksanakan oleh semua murid termasuk MBPK.

Guru boleh melayari laman sesawang BPK untuk mendapatkan dokumen kurikulum dan bahan sokongan.

1.0 TEMA
SAYA UNIK DAN ISTIMEWA

1.1 DIRI SAYA DAN KELUARGA

TEMA	**1.0 SAYA UNIK DAN ISTIMEWA**
TAJUK	**1.1 DIRI SAYA DAN KELUARGA**
PENERANGAN	**KANDUNGAN PEMBELAJARAN** Tema ini memfokuskan kepada pembelajaran murid tentang diri dan keluarga. Murid mempelajari tentang bahagian tubuh, deria dan perubahan yang berlaku kepada diri. Murid juga belajar tentang ciri yang diwarisi daripada keluarga mereka dan cara menunjukkan kasih sayang kepada ahli keluarga. Murid memperkukuh kefahaman tentang diri dan keluarga menerusi aktiviti seni. **KOMPETENSI** 1. Komunikasi Murid boleh berinteraksi semasa aktiviti soal jawab tentang diri dan keluarga dan bagi memahami soalan, pernyataan, pesanan dan arahan yang mudah. 2. Kemahiran Berfikir Murid boleh mengajukan pelbagai jenis soalan tentang diri dan keluarga melalui pemerhatian dan pengalaman di sekeliling mereka.

STANDARD PEMBELAJARAN	
Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.	
	Nota
1.1 Diri Saya dan Keluarga	
1.1.1 Menyatakan bahagian tubuh manusia.	Bahagian tubuh seperti mata, telinga, hidung, mulut, lidah, tangan, kaki, zakar dan faraj ditunjukkan menggunakan model atau ilustrasi.
1.1.2 Menyanyikan lagu berkaitan bahagian tubuh manusia dengan sebutan yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.
1.1.3 Memainkan corak irama melodi lagu berkaitan bahagian tubuh manusia menggunakan perkusi badan.	• Perkusi badan seperti petik jari, tepuk tangan atau hentak kaki. • Dengar dan main semula corak irama melodi lagu.

STANDARD PEMBELAJARAN		
1.1.4	Mengenal pasti bahagian tubuh manusia yang berkaitan dengan deria.	Bahagian tubuh yang berkaitan dengan deria iaitu hidung (deria bau), lidah (deria rasa), kulit (deria sentuhan), mata (deria penglihatan) dan telinga (deria pendengaran).
1.1.5	Melukis bahagian tubuh yang berkaitan dengan deria.	Gunakan teknik seperti menekap atau menyambung titik.
1.1.6	Menggunakan pelbagai deria untuk membezakan objek berdasarkan ciri-ciri tertentu.	Ciri-ciri perbezaan objek adalah seperti keadaan permukaan, warna, bau, rasa dan bunyi.
1.1.7	Mengenal pasti perubahan yang berlaku pada diri sejak dilahirkan.	Perubahan pada diri iaitu membesar dari segi pertambahan saiz dan tinggi.
1.1.8	Membandingkan dan membezakan tumbesaran dengan rakan dari segi saiz dan tinggi.	• Persamaan dan perbezaan saiz tapak tangan, saiz tapak kaki dan tinggi dengan rakan sekelas. • Penerapan nilai hormat terhadap perbezaan sesama manusia dengan mengambil kira sensitiviti murid.

STANDARD PEMBELAJARAN	
1.1.9 Menyanyikan lagu berkaitan keluarga dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Latihan mengajuk semula pic yang didengar. • Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.
1.1.10 Melakukan pergerakan berdasarkan lirik lagu.	
1.1.11 Menyenaraikan ahli keluarga terdekat.	Ahli keluarga terdekat iaitu ibu, bapa, adik, abang, kakak, datuk dan nenek.
1.1.12 Mengenal pasti ciri-ciri yang diwarisi oleh anak daripada ibu, bapa, nenek dan datuk.	Ciri-ciri yang diwarisi seperti warna kulit, warna mata dan jenis rambut.
1.1.13 Menjelas melalui contoh ciri-ciri yang diwarisi oleh anak daripada ibu, bapa, nenek dan datuk.	Pelaksanaan aktiviti perlu mengambil kira sensitiviti murid seperti anak angkat dan anak yatim serta data peribadi murid.

STANDARD PEMBELAJARAN	
1.1.14 Menyatakan cara menzahirkan perasaan kasih sayang kepada ahli keluarga.	Perasaan kasih sayang kepada ahli keluarga dizahirkan melalui perlakuan secara lisan dan bukan lisan dengan mengambil kira sensitiviti dan batasan.
1.1.15 Menghasilkan karya sebagai tanda penghargaan kepada ahli keluarga.	• Hasil karya seperti kad ucapan, bingkai gambar atau penanda buku mengikut kreativiti murid. • Hasil karya dalam bentuk digital atau bukan digital.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**
3	Murid boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran bagi menunjukkan kasih sayang terhadap diri dan keluarga.
2	Murid boleh menerangkan tentang diri dan keluarga.
1	Murid boleh menyatakan tentang diri dan keluarga.

2.0 TEMA
SAYA SIHAT, SAYA GEMBIRA

2.1 SEGAR DAN CERIA

TEMA	**2.0 SAYA SIHAT, SAYA GEMBIRA**
TAJUK	**2.1 SEGAR DAN CERIA**
PENERANGAN	**KANDUNGAN PEMBELAJARAN** Tema ini memfokuskan kepada pembelajaran murid tentang asas kesihatan diri. Murid mempelajari kepentingan hidangan makan utama, cara menjaga kebersihan diri, postur yang betul serta tidur dan rehat yang cukup. Murid memperkukuh kefahaman tentang kesihatan diri menerusi aktiviti seni. **KOMPETENSI** 1. Perkembangan Diri Murid boleh melakukan tingkah laku asas yang menggalakkan perkembangan fizikal semasa mempelajari kebersihan diri, kepentingan hidangan makan utama, postur yang betul serta tidur dan rehat yang cukup untuk membantu tumbesaran. 2. Tanggungjawab Murid boleh memahami tanggungjawab pengurusan diri dalam aktiviti harian.

STANDARD PEMBELAJARAN

Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.

		Nota
2.1	**Segar dan Ceria**	
2.1.1	Menyatakan cara menjaga kesihatan diri.	Bersenam, mengambil makanan seimbang dan menjaga kebersihan.
2.1.2	Menghubung kait cara menjaga kebersihan diri dan kepentingannya.	Cara menjaga kebersihan diri dan kepentingannya seperti: Gosok gigi – mengelakkan gigi rosak dan mulut berbau Potong kuku – mengelakkan jangkitan kuman Mandi – mengelakkan penyakit kulit
2.1.3	Menunjuk cara menjaga kebersihan diri.	Demonstrasi cara menjaga kebersihan diri seperti cara mencuci tangan yang betul dan menggosok gigi.
2.1.4	Menyanyikan lagu berkaitan penjagaan dan kebersihan diri dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.

STANDARD PEMBELAJARAN	
2.1.5 Melakukan pergerakan berdasarkan lirik lagu.	
2.1.6 Menghasilkan karya tentang kebersihan diri.	• Hasil karya seperti mewarna poster. • Templat poster mengikut kreativiti guru.
2.1.7 Menyatakan hidangan makan utama dalam kehidupan harian.	Tiga hidangan makan utama ialah sarapan, makan tengah hari dan makan malam.
2.1.8 Menyatakan kepentingan mengambil hidangan makan utama dalam kehidupan harian	• Hidangan makan utama penting untuk memberi tenaga dan menyokong kesihatan tubuh sepanjang hari, • Melangkau hidangan makan utama menyebabkan letih, lesu dan berat badan berlebihan.
2.1.9 Merancang menu harian berdasarkan hidangan makan utama.	• Menu sarapan, makan tengah hari atau makan malam. • Menu makanan mengikut kawasan setempat.

STANDARD PEMBELAJARAN	
2.1.10 Membentuk dan membina model makanan.	Cadangan menggunakan alat dan bahan seperti *air dry clay* serta *paper clay* mengikut kesesuaian dan mudah diperolehi.
2.1.11 Menyanyikan lagu berkaitan kepentingan makanan dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.
2.1.12 Memainkan detik lagu berkaitan kepentingan makanan menggunakan alat perkusi.	• Pengenalan kepada alat perkusi dan cara memainkannya. • Cadangan alat perkusi seperti *rhythm stick*, kastanet atau kayu tik tok.
2.1.13 Menunjuk cara postur yang betul dalam melakukan aktiviti harian.	Demonstrasi postur yang betul seperti: - duduk tegak di meja sambil menulis - berdiri tegak semasa menyanyi lagu Negaraku - membengkokkan lutut semasa mengambil barang yang jatuh

STANDARD PEMBELAJARAN	
2.1.14 Menyatakan kepentingan amalan tidur dan rehat yang cukup untuk kesihatan diri.	Tidur dan rehat yang cukup membantu tubuh kekal segar, bertenaga dan membantu emosi kekal positif dan gembira.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**
3	Murid boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran tentang kesihatan diri untuk menjadi sihat dan gembira.
2	Murid boleh menerangkan tentang kesihatan diri.
1	Murid boleh menyatakan tentang kesihatan diri.

3.0 TEMA
KEKAL SELAMAT

3.1 JAGA DIRI, JAGA KITA

TEMA	**3.0 KEKAL SELAMAT**
TAJUK	**3.1 JAGA DIRI, JAGA KITA**
PENERANGAN	**KANDUNGAN PEMBELAJARAN** Tema ini memfokuskan kepada pembelajaran murid tentang keselamatan diri. Murid mempelajari tentang situasi selamat dan situasi tidak selamat. Murid juga mempelajari kemahiran berkata TIDAK kepada sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa. Murid berpeluang mengenali pasukan keselamatan dan peranannya. Murid memperkukuh kefahaman tentang keselamatan diri menerusi aktiviti seni. **KOMPETENSI** 1 Perkembangan Diri Murid boleh melakukan tingkah laku asas yang menggalakkan pengurusan kendiri dalam aspek kemahiran berkata TIDAK untuk menjamin keselamatan diri. 2 Fasih Digital Murid boleh bertanggungjawab melindungi maklumat diri dalam persekitaran digital.

STANDARD PEMBELAJARAN

Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.

3.1 Jaga Diri, Jaga Kita

		Nota
3.1.1	Menyatakan situasi selamat dan situasi tidak selamat di persekitaran murid.	• Situasi selamat ialah keadaan yang tidak membawa risiko atau bahaya kepada diri sendiri atau orang lain. • Situasi tidak selamat ialah keadaan yang boleh mendatangkan bahaya, risiko atau ancaman kepada diri sendiri atau orang lain.
3.1.2	Mengenal pasti situasi selamat dan tidak selamat yang boleh berlaku di pelbagai tempat.	Situasi selamat dan tidak selamat di pelbagai tempat seperti:

Lokasi	Situasi Selamat	Situasi Tidak Selamat
Rumah	menonton televisyen bersama-sama ahli keluarga	bermain dengan benda tajam
Sekolah	bermain di padang sekolah dengan pengawasan guru	berlari di tangga
Luar rumah	melintas jalan menggunakan lintasan pejalan kaki	berjalan seorang diri di tempat gelap atau sunyi

STANDARD PEMBELAJARAN	
3.1.3 Mengenal pasti maklumat diri yang tidak boleh didedahkan kepada orang yang tidak dikenali.	• Maklumat diri yang tidak boleh didedahkan seperti nombor telefon, alamat rumah dan sebarang kata laluan. • Pendedahan maklumat diri kepada orang yang tidak dikenali boleh mengakibatkan risiko keselamatan.
3.1.4 Menyatakan sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa.	• Sentuhan tidak selamat ialah sentuhan yang menyebabkan mudarat kepada fizikal, mental atau emosi. • Sentuhan tidak selesa ialah sentuhan yang berkemungkinan selamat tetapi tidak disenangi.
3.1.5 Menyatakan situasi sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa.	• Situasi sentuhan tidak selamat seperti sentuhan pada organ genital dan dada. • Situasi sentuhan tidak selesa seperti memeluk bahu, pinggang dan memegang tangan.

STANDARD PEMBELAJARAN	
3.1.6 Menunjuk cara kemahiran berkata TIDAK kepada sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa.	• Demonstrasi cara kemahiran berkata TIDAK dengan tegas, lari dan melapor seperti: - "Jangan sentuh saya!" - "Jangan pegang saya! Saya tidak suka." • Rakam dan dengar kembali kemahiran berkata TIDAK dengan tegas.
3.1.7 Menyatakan tindakan yang boleh diambil ketika menghadapi situasi tidak selamat.	Tindakan seperti bertenang, memberitahu orang yang dipercayai atau menjerit meminta pertolongan.
3.1.8 Menyanyikan lagu berkaitan keselamatan dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.
3.1.9 Menghasilkan karya berkaitan dengan situasi tidak selamat.	• Hasil karya seperti poster dan buku skrap. • Hasil karya dalam bentuk digital atau bukan digital.

STANDARD PEMBELAJARAN	
3.1.10 Mengenal pasti pasukan keselamatan dan tugas mereka.	Pasukan keselamatan dan tugas seperti: Polis – mencegah jenayah dan menjaga keselamatan Bomba – memadam dan mengawal kebakaran Tentera – melindungi negara
3.1.11 Menghasilkan karya berdasarkan gambar pasukan keselamatan.	• Hasil karya seperti lukisan, mewarna poster, montaj atau kolaj. • Hasil karya dalam bentuk digital atau bukan digital.
3.1.12 Mempamerkan dan menerangkan hasil karya.	Pameran di dalam kelas, sekolah atau media digital.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**
3	Murid boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran tentang keselamatan diri untuk kekal selamat.
2	Murid boleh menerangkan tentang keselamatan diri.
1	Murid boleh menyatakan tentang keselamatan diri.

4.0 TEMA
INDAHNYA ALAM

4.1 INSPIRASI ALAM

TEMA	**4.0 INDAHNYA ALAM**
TAJUK	**4.1 INSPIRASI ALAM**
PENERANGAN	**KANDUNGAN PEMBELAJARAN** Tema ini memfokuskan kepada pembelajaran murid tentang benda hidup dan benda bukan hidup. Murid meneroka keperluan asas benda hidup, kehendak manusia serta bunyi di sekeliling. Murid juga mempelajari cara mengurus emosi yang dialami dalam pelbagai situasi. Murid memperkukuh kefahaman tentang inspirasi alam menerusi aktiviti seni. **KOMPETENSI** 1. Perkembangan Diri Murid boleh melakukan tingkah laku asas yang menggalakkan pengurusan emosi dalam pelbagai situasi. 2. Pembelajaran Sepanjang Hayat Murid boleh mengembangkan potensi diri melalui penerokaan bunyi dan emosi.

STANDARD PEMBELAJARAN

Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.

		Nota
4.1	**Inspirasi Alam**	
4.1.1	Mengenal pasti benda hidup dan benda bukan hidup.	• Benda hidup seperti manusia, haiwan dan tumbuhan. • Benda bukan hidup seperti kipas, belon dan meja.
4.1.2	Membandingkan dan membezakan ciri benda hidup dan benda bukan hidup.	Ciri benda hidup dan benda bukan hidup
4.1.3	Mengenal pasti keperluan asas manusia, haiwan dan tumbuhan.	• Keperluan asas manusia dan haiwan adalah air, udara, makanan dan tempat perlindungan. • Keperluan asas tumbuhan adalah air, udara dan cahaya matahari.

Benda Hidup	Benda Bukan Hidup
bernafas	tidak bernafas
perlukan air dan makanan	tidak perlukan air dan makanan
bergerak	tidak bergerak dengan sendiri
membiak	tidak membiak
membesar dan akan mati	tidak membesar dengan sendiri

<table>
<tr><th colspan="2">STANDARD PEMBELAJARAN</th></tr>
<tr><td>4.1.4 Menyanyikan lagu berkaitan manusia, tumbuhan dan haiwan dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.</td><td>• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal.
• Latihan menyebut lirik.
• Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.</td></tr>
<tr><td>4.1.5 Menghubung kait keperluan asas manusia, haiwan dan tumbuhan dengan kepentingannya.</td><td>• Keperluan asas manusia dan haiwan serta kepentingan:
<table><tr><td>Udara</td><td>bernafas</td></tr><tr><td>Makanan</td><td>mendapatkan tenaga</td></tr><tr><td>Air</td><td>menghilangkan dahaga</td></tr><tr><td>Tempat perlindungan</td><td>melindungi diri</td></tr></table>• Keperluan asas tumbuhan serta kepentingan:
<table><tr><td>Air</td><td>membuat makanan</td></tr><tr><td>Udara</td><td>bernafas dan membuat makanan</td></tr><tr><td>Cahaya matahari</td><td>membuat makanan</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>4.1.6 Menerangkan keperluan makanan, air dan udara yang bersih kepada manusia.</td><td>Kaitkan dengan sebab dan akibat contohnya makanan yang tercemar menyebabkan keracunan makanan.</td></tr>
</table>

STANDARD PEMBELAJARAN	
4.1.7 Mengenal pasti kehendak dalam kehidupan.	Kehendak manusia seperti mainan dan telefon pintar.
4.1.8 Menyatakan perbezaan antara keperluan asas dan kehendak.	• Keperluan asas adalah perkara yang mesti ada untuk terus hidup manakala kehendak adalah perkara yang tidak semestinya dipenuhi.
4.1.9 Menerangkan bunyi yang didengar di sekeliling.	• Penerokaan bunyi di sekeliling seperti bunyi suara manusia, bunyi haiwan dan bunyi kenderaan. • Bunyi boleh bergerak dari pelbagai arah.
4.1.10 Mengenal pasti cara bunyi dihasilkan.	• Bunyi dihasilkan dengan pelbagai cara seperti tiupan, ketukan, petikan, gesekan dan tepukan menggunakan anggota badan serta bahan di sekeliling murid. • Rakam dan dengar kembali bunyi yang dihasilkan.
4.1.11 Menghasilkan pelbagai bunyi menggunakan suara.	• Ajuk bunyi seperti bunyi haiwan dan kenderaan. • Ajuk bunyi berdasarkan situasi seperti situasi stesen kereta api, tepi pantai dan sukan sekolah.

<table>
<tr><th colspan="2">STANDARD PEMBELAJARAN</th></tr>
<tr><td>4.1.12 Meneroka gabungan bunyi daripada bahan bukan alat muzik.</td><td>Bahan bukan alat muzik seperti kotak, tin kosong, tin berisi pasir, buluh dan baldi.</td></tr>
<tr><td>4.1.13 Menyatakan bunyi yang berfaedah dan bunyi yang memudaratkan dalam pelbagai situasi.</td><td>• Bunyi yang berfaedah seperti:
<table><tr><td>Bunyi siren, jeritan</td><td>kecemasan</td></tr><tr><td>Bunyi loceng sekolah</td><td>waktu rehat dan waktu pulang</td></tr></table>
• Bunyi yang memudaratkan seperti:
<table><tr><td>Bunyi bising</td><td>mengganggu ketenangan, tekanan emosi</td></tr><tr><td>Bunyi terlalu kuat</td><td>merosakkan deria pendengaran</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>4.1.14 Memerihalkan emosi kendiri yang dialami dalam kehidupan harian.</td><td>Perasaan kendiri yang dialami seperti gembira, sedih, malu, takut, cemas dan marah.</td></tr>
<tr><td>4.1.15 Mengenal pasti emosi yang dialami berdasarkan situasi.</td><td>• Situasi seperti menerima hadiah, ahli keluarga sakit, menonton cerita seram.
• Perbezaan emosi bagi individu yang berbeza dalam satu situasi yang sama boleh berlaku.</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="2">STANDARD PEMBELAJARAN</th></tr>
<tr><td></td><td>• Emosi boleh dikaitkan dengan kehendak yang tidak dapat dipenuhi.</td></tr>
<tr><td>4.1.16 Menjelaskan cara mengurus emosi dalam pelbagai situasi.</td><td>Cara mengurus emosi dalam pelbagai situasi seperti:
<table><tr><th>Situasi</th><th>Emosi</th><th>Cara Mengurus Emosi</th></tr><tr><td>Bekal makanan hilang</td><td>sedih</td><td>beritahu guru</td></tr><tr><td>Menerima hadiah</td><td>gembira</td><td>ucap terima kasih</td></tr><tr><td>Bunyi loceng kebakaran</td><td>cemas</td><td>tarik nafas dan ikut arahan guru</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>4.1.17 Menghasilkan lakaran bagi menunjukkan emosi yang dialami.</td><td>• Lukisan bebas.
• Hasil kerja boleh menggunakan pelbagai media seperti pensel, pensel warna, krayon dan cat air.</td></tr>
<tr><td>4.1.18 Menyanyikan lagu berkaitan emosi dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.</td><td>• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal.
• Latihan menyebut lirik.
• Pemilihan lagu yang bersesuaian.</td></tr>
</table>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**
3	Murid boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran bagi mengurus emosi dalam pelbagai situasi untuk menghargai keindahan alam.
2	Murid boleh menerangkan emosi berdasarkan situasi.
1	Murid boleh menyatakan emosi berdasarkan situasi.

5.0 TEMA
JENDELA DUNIA

5.1 KRAF CAHAYA

5.2 MERCU TANDA

TEMA	**5.0 JENDELA DUNIA**
TAJUK	**5.1 KRAF CAHAYA** **5.2 MERCU TANDA**
PENERANGAN	**KANDUNGAN PEMBELAJARAN** Tema ini memfokuskan pembelajaran murid tentang cahaya dan mercu tanda. Murid mempelajari tentang sumber cahaya dan kepentingannya. Murid juga mempelajari tentang mercu tanda di Malaysia dan luar negara. Murid memperkukuh kefahaman tentang cahaya dan mercu tanda menerusi aktiviti seni. **KOMPETENSI** 1 Literasi Pelbagai Murid boleh mengetahui dan memahami konteks tempatan dan luar negara melalui kraf dan mercu tanda daripada latar belakang budaya yang pelbagai. 2 Fasih Digital Murid boleh mengembangkan potensi diri menggunakan teknik pemikiran komputasional dalam pembinaan model mercu tanda.

STANDARD PEMBELAJARAN		
Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.		
		Nota
5.1	**Kraf Cahaya**	
5.1.1	Menyatakan sumber cahaya yang terdapat di sekeliling.	Sumber cahaya seperti matahari, lilin, api dan lampu suluh.
5.1.2	Menyatakan kepentingan cahaya.	Cahaya penting untuk melihat.
5.1.3	Membanding beza aktiviti yang dijalankan dalam keadaan terang dan gelap.	Aktiviti seperti membaca, berjalan dan menaiki tangga dalam keadaan terang adalah lebih mudah berbanding dalam keadaan gelap.
5.1.4	Menyatakan kesan cahaya peranti digital kepada kesihatan mata.	Kesan kepada kesihatan mata seperti keletihan mata, mata kurang selesa, kerosakan mata, sakit kepala dan gangguan tidur.

STANDARD PEMBELAJARAN		
5.1.5	Menyanyikan lagu berkaitan cahaya dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Pemilihan lagu mengikut kreativiti guru.
5.1.6	Melakukan pergerakan berdasarkan muzik yang didengar.	Pergerakan berdasarkan muzik mengikut kreativiti.
5.1.7	Meneroka pelbagai kraf yang menggunakan sumber cahaya di Malaysia dan luar negara.	Kraf dari pelbagai negara seperti wayang kulit, tanglung dan pelita.
5.1.8	Menghasilkan kraf berkaitan sumber cahaya.	Penghasilan kraf seperti tanglung atau wayang kulit.

STANDARD PEMBELAJARAN		
Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.		
		Nota
5.2	**Mercu Tanda**	
5.2.1	Mengenal pasti mercu tanda setempat.	Mercu tanda mengikut konteks dan lokaliti setempat seperti menara jam, jambatan gantung, tugu, tasik dan gunung.
5.2.2	Mengenal pasti mercu tanda Malaysia.	Mercu tanda Malaysia seperti Menara Berkembar Petronas, Jambatan Pulau Pinang dan Gunung Kinabalu.
5.2.3	Mengenal pasti mercu tanda di luar negara.	Mercu tanda luar negara seperti Piramid Giza, Menara Eiffel, Tembok Besar Cina dan Gunung Fuji.
5.2.4	Menyanyikan lagu berkaitan mercu tanda di Malaysia dengan sebutan dan pic yang betul mengikut tempo.	• Latihan nyanyian dimulakan dengan sebutan huruf vokal. • Latihan menyebut lirik. • Pemilihan lagu mengandungi lirik yang memupuk perasaan cintakan negara.

STANDARD PEMBELAJARAN		
5.2.5	Melukis rupa mercu tanda di Malaysia.	Gunakan teknik seperti menekap, lukisan grid atau menyambung titik.
5.2.6	Membina model mercu tanda Malaysia.	Gunakan set binaan atau bahan kitar semula sebagai bahan menghasilkan model.
5.2.7	Menyatakan langkah penghasilan model mercu tanda yang dibina.	Persediaan untuk pembentangan dalam pameran.
5.2.8	Mempamerkan dan menerangkan model mercu tanda yang dibina.	Pameran di dalam kelas, sekolah atau media digital.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**
3	Murid boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran tentang cahaya dan mercu tanda untuk menunjukkan kefahaman tentang kepelbagaian budaya.
2	Murid boleh menerangkan tentang cahaya dan mercu tanda.
1	Murid boleh menyatakan tentang cahaya dan mercu tanda.

6.0 TEMA
ADIWIRA CILIK

6.1 PEMIKIR ADIWIRA

6.2 PENTAS ADIWIRA

TEMA	**6.0 ADIWIRA CILIK**
TAJUK	**6.1 PEMIKIR ADIWIRA** **6.2 PENTAS ADIWIRA**
PENERANGAN	**KANDUNGAN PEMBELAJARAN** Tema ini memfokuskan kepada aplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang telah dipelajari dari Tema 1.0 hingga Tema 5.0. Murid menyelesaikan masalah berkaitan diri, keluarga, persekitaran dan alam sekitar ke arah pembentukan adiwira cilik yang memiliki jati diri unggul melalui pelaksanaan projek. **KOMPETENSI** 1. Perkembangan Diri Murid boleh melakukan aktiviti penyelesaian masalah yang menggalakkan pengurusan sosial, berkomunikasi dengan rakan sebaya dan bekerjasama dalam kumpulan kecil. 2. Komunikasi Murid boleh berinteraksi semasa aktiviti untuk menyampaikan idea dalam menyelesaikan masalah.

	3. Tanggungjawab Murid boleh berkongsi dan bekerjasama dengan rakan dalam menyelesaikan masalah. 4. Fasih Digital Murid boleh mengenal pasti masalah berdasarkan teknik pemikiran komputasional dalam menyelesaikan masalah. 5. Literasi Pelbagai Murid boleh menerima dan memberi respons kepada kepelbagaian maklumat dalam berkomunikasi untuk menyelesaikan masalah. 6. Kemahiran Berfikir Murid boleh mengajukan pelbagai jenis soalan untuk menyelesaikan masalah. 7. Pembelajaran Sepanjang Hayat Murid boleh meningkatkan kemahiran mendengar dan memahami maklumat untuk menyelesaikan masalah.

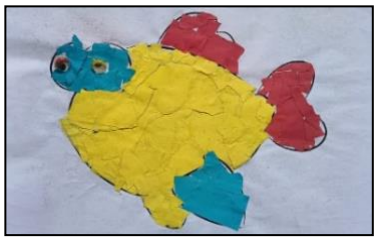
STANDARD PEMBELAJARAN	
Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.	
	Nota
6.1 Pemikir Adiwira	
6.1.1 Mengenal pasti masalah berkaitan diri, keluarga, persekitaran atau alam sekitar.	• Imbas kembali kandungan dari Tema 1.0 hingga Tema 5.0 • Masalah dikenal pasti dari Tema 1.0 hingga Tema 5.0.
6.1.2 Menyatakan cara penyelesaian masalah yang dikenal pasti.	Idea dijana dengan mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran yang telah dipelajari untuk penyelesaian masalah.
6.1.3 Merancang penyelesaian kepada masalah yang dikenal pasti.	Tentukan langkah untuk menyelesaikan masalah.
6.1.4 Menghasilkan produk untuk masalah yang dikenal pasti.	Produk dalam bentuk fizikal, digital atau karya seni.

STANDARD PEMBELAJARAN	
Standard pembelajaran boleh digabung jalin dalam sesi PdP mengikut kesesuaian.	
	Nota
6.2 Pentas Adiwira	
6.2.1 Mengenal pasti aktiviti untuk pembentangan produk yang dihasilkan.	Aktiviti berbentuk pameran, demonstrasi, persembahan seni atau yang bersesuaian.
6.2.2 Memilih aktiviti yang akan dilaksanakan untuk pembentangan produk yang dihasilkan.	Aktiviti dipilih berdasarkan minat, kekuatan atau sumber yang ada.
6.2.3 Merancang aktiviti untuk persiapan pembentangan produk yang dihasilkan.	Perancangan melibatkan agihan tugas, penyediaan bahan, latihan, atau penggunaan teknologi.
6.2.4 Melaksanakan pembentangan yang telah dirancang.	Pembentangan disesuaikan berdasarkan jenis aktiviti.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**
3	Murid boleh mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran dengan penghasilan produk dalam penyelesaian masalah sebagai seorang adiwira cilik.
2	Murid boleh menerangkan cara menyelesaikan masalah yang dikenal pasti.
1	Murid boleh menyatakan masalah yang perlu diselesaikan.

GLOSARI

PERKATAAN/FRASA	MAKSUD
adiwira	individu yang berdaya saing, kreatif, inovatif dan bertanggungjawab dalam memanfaatkan ilmu serta kemahiran menyelesaikan masalah untuk kebaikan diri, keluarga dan alam sekitar
aktiviti seni	aktiviti seni visual dan muzik
detik lagu	tekanan atau bit berkala yang berulang dalam sesuatu muzik seperti detik pada jam
irama	pergerakan bunyi muzikal yang terhasil daripada gabungan bunyi panjang dan pendek
karya	hasil kesenian seperti rekaan, reka cipta, buatan, kreativiti, lukisan, kraf, catan, arca, kolaj, montaj dan lain-lain
karya seni	hasil ciptaan yang mengandungi nilai estetik, emosi dan makna dalam pelbagai bentuk seperti lukisan, model, muzik, tarian, drama, fesyen, sastera dan video pendek
kata laluan	kod rahsia atau perkataan rahsia yang terdiri dari gabungan huruf, nombor, atau simbol yang digunakan sebagai kunci keselamatan untuk mengakses akaun digital, peranti, atau maklumat peribadi secara selamat
kolaj	gambar yang dihasilkan daripada cantuman cebisan kertas, cebisan kain, gambar foto dan sebagainya yang berwarna-warni dan dilekatkan pada sesuatu permukaan






PERKATAAN/FRASA	MAKSUD
kraf	aktiviti atau seni yang melibatkan penghasilan barangan atau objek melalui kemahiran tangan menggunakan bahan-bahan tertentu seperti kayu, logam, tanah liat, kain, atau bahan semula jadi lain
media digital	bahan atau kandungan yang disimpan, dihantar, atau dipaparkan melalui peranti elektronik seperti komputer, telefon pintar atau internet
melodi	pergerakan bunyi muzikal yang terhasil dari gabungan bunyi tinggi dan rendah dengan bunyi panjang dan pendek
membina model	satu bentuk atau struktur tiga dimensi (3D) yang mewakili sesuatu objek, konsep atau idea
mercu tanda	objek, bangunan atau tempat yang menjadi simbol atau tanda pengenalan bagi sesuatu kawasan
montaj	menampal dan melekatkan potongan gambar-gambar tertentu di atas sesuatu permukaan berdasarkan tema
	  
pemikiran komputasional	satu proses penyelesaian masalah dengan berfikir secara logik dan sistematik
perkusi	alat muzik yang dipalu, diketuk atau digoncang untuk menghasilkan bunyi seperti kompang, kerincing, kastanet dan tamborin

PERKATAAN/FRASA	MAKSUD
pic	bunyi tinggi, rendah dan sederhana
postur	posisi atau sikap tubuh seseorang terutamanya semasa duduk, berdiri dan sebagainya serta menonjolkan imej yang positif
produk	hasil yang dibuat oleh murid untuk menyelesaikan masalah dalam projek. Hasil ini boleh berupa pelan, lakaran, model, video, aplikasi, atau persembahan
rupa	rupa ialah hasil pertemuan hujung garisan dengan permulaannya, garisan luar sesuatu benda, rata, bersifat dua dimensi, tidak mempunyai jisim, ton warna dan jalinan
tempo	kelajuan sesuatu karya muzik iaitu tempo cepat atau lambat

Catatan: Maksud perkataan dalam glosari ini adalah bagi penggunaan dalam dokumen kurikulum ini sahaja.

PENGHARGAAN

Penasihat

Hajah Nooraini binti Kamaruddin	Pengarah
Sarina binti Salim	Timbalan Pengarah Kanan (Kluster Dasar Sains Dan Teknologi)

Penasihat Editorial

Hajah Isnazhana binti Haji Ismail	Timbalan Pengarah
Dr. Aszunarni binti Ayob	Timbalan Pengarah
Nor Azman bin Abd. Wahab	Timbalan Pengarah
Nur Krismarina binti Abd Karim	Timbalan Pengarah
Haji Mohd Kamal bin Abdullah	Timbalan Pengarah
Haji Mhd Shafiee bin Abd Ghani	Timbalan Pengarah
Haji Shahbani bin Othman	Timbalan Pengarah
Harlina binti Mohamad	Timbalan Pengarah

Panel Penggubal

Abdul Basith Muhammad bin A.Wahid	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Anwar bin Maran	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Dr. Norina Melati binti Mohd Yusoff	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Faridah binti Ramly	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Firdaus bin Zakeyudin	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Hajah Mash Manjawani binti Mat	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Jaffry bin Jaafar	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kamarul Azlan bin Ahmad	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kumutha a/p Krishnamoorthy	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Latifah binti Ideris	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Nur Jasmin binti Ab Halim	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Nurunnajwa binti Painoh	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Suzilianty binti Madon	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Tan Huey Ning	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Zamhari bin Azman	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Zuraida binti Mohamed Aidin	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Fazliza binti Mohamed Nor	SK (Felda) Jengka 24, Pahang
Izwar Fahmi bin Hawari	SK Puchong Jaya, Selangor
Mohammad Skuri bin Hassan	SK Bolok, Pahang

Panel Penggubal

Muhammad Amin bin Abu	SK Talang, Perak
Nur Khairiyah binti Abdullah	SK Telok Gadong, Selangor
Parimala a/p Subramaniam	SK Seri Saujana, WP Kuala Lumpur
Siti Musfirah binti Hashim	SK Kompleks KLIA, Negeri Sembilan
Siti Sarah binti Abd Rahim	SK Seri Intan, Perak
Lee Ai Win	SJK (C) Sin Ming, Selangor

Panel Verifikasi Dokumen

Hajah Isnazhana binti Ismail	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Norfadhilah binti Yusoff	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Siti Zulikha binti Zelkepli	Bahagian Pembangunan Kurikulum
Arni Suharti binti Mohamed Yasin	Bahagian Pendidikan Islam
Azlin binti Ismail	Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan
Dr. Annathurai a/l Kasinadun	Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan
Mohamad Shahrin bin Tukiman	Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan
Norazizah binti Kamaruddin	Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan
Dr. Mohd Muslim Md Zalli	Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak
Dr. Siti Rosni binti Mohamad Yusoff	IPGK Ipoh, Perak

ISBN 978-967-420-806-6

ISBN

Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan
Aras 4, 6-8, Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62604 Putrajaya.

03 8884 2000

03 8888 9917

http://bpk.moe.gov.my

Tarikh muat naik: 20 Nov 2026