



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
MALAYSIA

**KURIKULUM BERSEPADU SEKOLAH MENENGAH
SUKATAN PELAJARAN
KELAS PERALIHAN**

AMALAN BAHASA MELAYU

2003



Pusat Perkembangan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
MALAYSIA

**KURIKULUM BERSEPADU SEKOLAH MENENGAH
SUKATAN PELAJARAN**

KELAS PERALIHAN

AMALAN BAHASA MELAYU

2003



Pusat Perkembangan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

ISBN

RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak mencapai perpaduan yang lebih erat di kalangan seluruh masyarakatnya; memelihara satu cara hidup demokratik; mencipta masyarakat yang adil bagi kemakmuran negara akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama; menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan berbagai-bagai 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 berikut :-

KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN

KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA

KELUHURAN PERLEMBAGAAN

KEDAULATAN UNDANG-UNDANG

KESOPANAN DAN KESUSILAAN

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

Pendidikan di Malaysia ialah suatu usaha berterusan ke arah memperkembang 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.

Kata Pengantar

Kurikulum persekolahan kebangsaan mendukung hasrat mulia negara bagi menyediakan pendidikan bertaraf dunia kepada generasi masa kini dan akan datang. Penyemakan kurikulum bertujuan untuk memenuhi hasrat Akta Pendidikan dan semangat Falsafah Pendidikan Kebangsaan dan menyediakan murid menghadapi cabaran pendidikan pada abad ke-21.

Kurikulum yang disemak semula memberikan penekanan pada nilai murni dan semangat patriotik untuk menyedarkan murid akan peranan dan tanggungjawab mereka sebagai warganegara maju dan masyarakat berilmu. Murid dididik untuk berfikir, berilmu pengetahuan luas, bertataetika tinggi, bijaksana, serta dapat menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi secara berkesan. Diharapkan kurikulum ini dapat melahirkan murid yang berkeyakinan dan tabah mengatasi segala rintangan dan cabaran dalam kehidupan.

Mata pelajaran Amalan Bahasa Melayu bagi Kelas Peralihan bertujuan untuk memperkukuh penguasaan Bahasa Melayu murid. Penguasaan bahasa yang baik membolehkan mereka menimba ilmu di peringkat menengah daripada mata pelajaran yang diajarkan.

Kementerian Pendidikan merakamkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada setiap individu dan institusi atas sumbangan kepakaran, masa, dan tenaga sehingga terhasilnya sukatan pelajaran ini.

(DATUK ABDUL RAFIE BIN MAHAT)

Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia
Kementerian Pendidikan Malaysia

Pendahuluan

Amalan Bahasa Melayu merupakan satu mata pelajaran yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. Subjek ini dirancang khas bagi Kelas Peralihan untuk membolehkan murid menguasai istilah bahasa Melayu dan kecekapan berbahasa. Pengetahuan tentang istilah dan laras bahasa dalam bidang Sains, Matematik, Kemahiran Hidup dan Kajian Tempatan merupakan teras program Amalan Bahasa Melayu. Keempat-empat bidang berkenaan telah dipelajari oleh murid semasa mereka belajar di sekolah rendah sama ada SJKC dan SJKT.

Mata pelajaran ini memberi penekanan pada penggunaan dan penguasaan istilah dan laras bahasa sebagai persediaan murid ke Tingkatan 1. Oleh sebab Bahasa Melayu merupakan bahasa pengantar pada peringkat sekolah menengah, murid kelas peralihan perlu diberi pengalaman yang cukup untuk menggunakan bahasa Melayu dengan berkesan dalam pelbagai pengalaman pembelajaran supaya mereka lebih bersedia dan yakin pada peringkat menengah. Mata pelajaran Amalan Bahasa Melayu ini diperuntukkan sebelas waktu seminggu.

Matlamat

Matlamat program Amalan Bahasa Melayu adalah untuk melengkapkan dan membolehkan murid mencapai tahap kecekapan berbahasa yang baik dan berkesan dari aspek penguasaan, penggunaan dan pengukuhan bahasa Melayu khususnya dalam pelbagai bidang ilmu dan kehidupan harian yang dipelajari dalam bahasa ibunda semasa berada di sekolah rendah serta membantu memupuk semangat patriotik dan menghayati nilai murni masyarakat Malaysia.

Sukatan Pelajaran Amalan Bahasa Melayu

Di samping penguasaan bahasa, pengajaran dan pembelajaran Amalan Bahasa Melayu juga dilaksanakan sebagai satu langkah menggalakkan murid mengamalkan dan mengaplikasikan segala pengetahuan dan kemahiran yang telah mereka pelajari. Keadaan ini juga dapat membantu murid mengikuti pelajaran lebih mudah apabila meneruskan pengajian di Tingkatan 1.

Objektif

Pada akhir program Amalan Bahasa Melayu murid dapat:

- i. mempelajari, memahami dan menggunakan istilah dan kata umum dalam bahasa Melayu yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dengan tepat dalam pelbagai konteks dan situasi;
- ii. mengemukakan maklumat dengan tepat dalam bahasa Melayu secara lisan dan tulisan;
- iii. berinteraksi dengan baik dalam bahasa Melayu di dalam dan di luar bilik darjah; dan
- iv. mengamalkan nilai murni dan semangat patriotik.

Organisasi Kandungan

Kandungan Sukatan Pelajaran Amalan Bahasa Melayu berdasarkan tajuk pelajaran yang dipilih daripada beberapa pengalaman pembelajaran yang pernah dilalui oleh murid semasa berada di sekolah rendah merangkumi pengetahuan Sains, Matematik, Kemahiran Hidup, dan Kajian Tempatan.

Sukatan Pelajaran Amalan Bahasa Melayu

Sukatan pelajaran ini mengandungi 56 tajuk pelajaran, dan dicadangkan dua tajuk pelajaran diajarkan pada setiap minggu. Tajuk yang dipilih berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang telah murid peroleh di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina atau Tamil. Selain daripada itu, kemahiran bahasa iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis perlu dititikberatkan dalam pengajaran dan pembelajaran setiap tajuk pelajaran.

Organisasi kandungan Sukatan Pelajaran Amalan bahasa Melayu memberi penekanan kepada hasil pembelajaran. Hasil pembelajaran ialah pernyataan yang ditafsirkan daripada objektif kurikulum Amalan Bahasa Melayu. Pernyataan hasil pembelajaran merupakan petunjuk yang jelas tentang set kemahiran, istilah, dan laras bahasa yang perlu dicapai oleh murid. Hasil pembelajaran dibina dengan menyepadukan kemahiran bahasa, pengetahuan daripada empat mata pelajaran, iaitu Sains, Matematik, Kemahiran Hidup dan Kajian Tempatan, serta pengisian kurikulum.

Hasil pembelajaran dalam sukatan pelajaran ini juga berteraskan kemahiran bahasa, iaitu kemahiran mendengar dan bertutur, membaca, dan menulis yang disepadukan dengan ilmu pengetahuan tentang keempat-empat mata pelajaran berkenaan yang dipelajari di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina dan Tamil. Walau bagaimanapun, beberapa istilah lain yang berkaitan boleh ditambah sesuai dengan konteks dan tajuk pelajaran.

Penggunaan istilah dan kata umum tidaklah terbatas dalam hanya satu tajuk pelajaran sahaja, tetapi juga dinyatakan berulang kali dalam tajuk pelajaran yang lain supaya murid dapat menggunakan dan memperkukuhkan istilah dan kata umum dalam pelbagai konteks. Selain daripada itu, hasil pembelajaran turut menekankan pengaplikasian atau amalan berbahasa dalam pengajaran dan pembelajaran serta dalam

Sukatan Pelajaran Amalan Bahasa Melayu

kehidupan harian murid manakala tajuk yang diperkenalkan dalam sukatan pelajaran ini adalah berbentuk situasi.

Pengalaman pembelajaran yang dicadangkan bagi setiap tajuk pelajaran boleh diperluas dan dipelbagaikan mengikut kreativiti guru. Guru digalakkan menjalankan aktiviti tambahan yang sesuai dan berfaedah sebagai aktiviti pengukuhan.

1. Sekolahku

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Memerihalkan sejarah dan identiti sekolah; dan
- iii. Memerihalkan aktiviti utama sekolah.

2. Mengenal Makmal Sains Sekolah

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan peraturan di makmal sains sekolah;
- iii. Mengenal dan menyebut alat yang terdapat di makmal sains sekolah; dan
- iv. Menerangkan kegunaan dan cara menggunakan alat sains.

3. Bermain Congkak

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenal dan menyebut nombor serta simbol operasi;
- iii. Menyatakan dan menggunakan operasi mengira dalam bentuk simbol dan perkataan; dan
- iv. Memerihalkan nombor dan simbol.

4. Penyenggaraan Kereta

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan alatan tangan untuk kerja penyenggaraan;
- iii. Mengenal pasti alatan tangan dan kegunaannya untuk kerja penyenggaraan; dan
- iv. Memerihalkan cara penyenggaraan mesin mudah.

5. Rumahku, Keluargaku

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan jenis rumah dan lokasi;
- iii. Mengenal pasti dan menyatakan hubungan kekeluargaan dan salasilah keluarga; dan
- iv. Memerihalkan suatu aktiviti di rumah yang mengeratkan hubungan kekeluargaan.

6. Sehari di Zoo Negara

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menerangkan sifat fizikal haiwan;
- iii. Menerangkan ciri-ciri haiwan;
- iv. Menerangkan ciri-ciri khas haiwan untuk melindungi diri; dan
- v. Menyatakan kepentingan haiwan.

7. Permainan Angka

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan ayat matematik dan bahasa yang betul dalam operasi mengira;
- iii. Mengenal pasti dan melengkapkan pola nombor; dan
- iv. Memerihalkan pola nombor.

8. Keceriaan Sekolah

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyebut dan menyatakan alatan tangan untuk kerja kraf dan perkebunan;

9. Siratan Makanan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan dan mengelaskan haiwan berdasarkan jenis makanannya;
- iii. Menerangkan rantai makanan;
- iv. Menjelaskan siratan makanan daripada rantai makanan; dan
- v. Menyatakan siratan makanan sebagai satu kitaran dalam kehidupan.

10. Taman Permainan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan bentuk geometri;
- iii. Mengenal pasti ciri-ciri bentuk dua matra atau tiga matra; dan
- iv. Menyatakan bentuk dan jenis permainan di taman permainan.

11. Bandar Raya Kita

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menceritakan sejarah bandar raya;
- iii. Menyatakan keistimewaan bandar raya dari segi lokasi, aspek fizikal dan komposisi penduduk; dan
- iv. Memerihalkan suatu perayaan di bandar raya.

12. Haiwan Kesayanganku

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyebut dan menyenaraikan haiwan kesayangan;
- iii. Menerangkan ciri-ciri haiwan kesayangan; dan
- iv. Memerihalkan haiwan kesayangan.

13. Reka Cipta

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan dan menamakan bentuk asas geometri;
- iii. Menyatakan unit ukiran dan skala; dan
- iv. Menyatakan ukuran dan melukis garisan dengan tepat mengikut arahan untuk menghasilkan model.

14. Tanaman Hiasan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan alatan tangan untuk kerja praktis perkebunan;
- iii. Menyatakan prosedur kerja praktis perkebunan; dan
- iv. Memerihalkan penjagaan tanaman hiasan.

15. Menghargai Kemudahan Awam

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan jenis kemudahan awam yang terdapat di sesuatu kawasan; dan
- iii. Menerangkan cara yang betul penggunaan dan penjagaan kemudahan awam.

16. Keistimewaan Manusia

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan anggota manusia;
- iii. Menerangkan fungsi deria manusia;
- iv. Menerangkan proses hidup manusia; dan
- v. Menerangkan keistimewaan manusia.

17. Lakukan Sendiri

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan dan menamakan bentuk dua matra dan tiga matra;
- iii. Menyatakan luas, isi padu dan perimeter sesuatu bentuk; dan
- iv. Mengukur dan melukis garisan dengan tepat bagi menghasilkan model.

18. Asas Perniagaan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan barangan yang sesuai dijual secara komisen;
- iii. Menerangkan perancangan untuk memulakan jualan dan merekod jualan; dan
- iv. Menyatakan faedah menjual barang secara komisen.

19. Masyarakat Penyayang

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan budaya, agama dan kepercayaan masyarakat Malaysia; dan
- iii. Menyatakan keunikan masyarakat negara kita.

20. Tumbuhan-Tumbuhan dan Keindahan Alam

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan pertumbuhan tumbuhan;
- iii. Menerangkan cara pembiakan tumbuhan;
- iv. Menyatakan gerak balas tumbuhan terhadap rangsangan; dan
- v. Memerihalkan sumbangan tumbuhan terhadap alam.

21. Mari Kita Cari

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan sisi dan sudut pada bentuk geometri dan;
- iii. Menyatakan bentuk dan ukuran peralatan dalam bilik darjah, gelanggang permainan dan melukis pelan.

22. Tenaga Elektrik

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan sumber tenaga elektrik;
- iii. Menyatakan komponen litar elektrik mudah dan fungsinya; dan
- iv. Menerangkan sesuatu ciptaan yang menggunakan litar elektrik mudah.

23. Negara Indah Permai

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenal pasti ciri fizikal negara kita;
- iii. Mengenal pasti dan menyatakan tempat peranginan dan rekreasi dalam negara; dan
- iv. Menyatakan kepentingan mengekalkan keindahan alam sekitar.

24. Litar Elektrik

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan komponen litar elektrik lengkap;
- iii. Mengenal pasti bahan yang boleh mengalirkan arus litar elektrik; dan
- iv. Memerihalkan pembinaan satu litar elektrik yang lengkap.

25. Pasar Raya

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan nilai wang dalam ringgit dan sen sesuatu barangan; dan
- iii. Menyatakan dan membuat anggaran perbelanjaan berhemah.

26. Mesin

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenal pasti jenis mesin ringkas dan mesin kompleks; dan
- iii. Menerangkan kegunaan mesin ringkas dan mesin kompleks dalam kehidupan.

27. Keselamatan Diutamakan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenal pasti bentuk kerosakan luaran peralatan elektirk yang membahayakan;
- iii. Menyatakan cara menjaga keselamatan semasa menggunakan peralatan elektrik; dan
- iv. Menjelaskan akibat kecuiaan semasa menggunakan peralatan elektrik.

28. Perkhidmatan Pos

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan unit timbangan dan kadar bayaran; dan
- iii. Memerihalkan jenis perkhidmatan di pejabat pos.

29. Sistem Raja Berperlembagaan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan negeri-negeri, ibu negeri dan bandar diraja di Malaysia;
- iii. Menerangkan lagu, bendera, jata dan lambang lain yang menjadi identiti negara; dan
- iv. Menyatakan struktur pentadbiran negara.

30. Sumber Semula Jadi

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menerangkan bahan asli dan bahan sintetik;
- iii. Menerangkan sumber semula jadi bagi bahan asli dan bahan sintetik; dan
- iv. Memerihalkan objek berdasarkan bahan dan sumber semula jadi.

31. Persatuan Pengguna

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan hak pengguna;
- iii. Menyatakan peranan persatuan pengguna; dan
- iv. Mengenal pasti dan menyatakan masalah kepenggunaan.

32. Hari Kantin

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan jenis barang jualan;
- iii. Merancang strategi jualan; dan
- iv. Menyatakan dan membuat anggaran perbelanjaan.

33. Kesetiaan kepada Negara

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan peranan dan tanggungjawab sebagai seorang warganegara; dan
- iii. Menyatakan cara rakyat menunjukkan kesetiaan kepada negara.

34. Keunikan Haba dan Cahaya

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenal pasti sifat haba dan cahaya;
- iii. Menyatakan warna dalam spektrum cahaya;
- iv. Menerangkan dan mengklasifikasi bahan berdasarkan kebolehan cahaya menembusi bahan; dan
- v. Memerihalkan kepentingan cahaya dalam kehidupan.

35. Kenali Diri dan Rakan Sebaya

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan maklumat diri berkaitan umur, berat dan tinggi;
- iii. Menyatakan purata umur, berat, dan tinggi kumpulan murid; dan
- iv. Menyatakan maklumat dalam bentuk grafik.

36. Zaman Kegemilangan Kesultanan Melayu Melaka

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan sejarah Kesultanan Melayu Melaka;
- iii. Menyatakan sistem Pentadbiran Kesultanan Melayu Melaka; dan
- iv. Memerihalkan tokoh zaman Kesultanan Melayu Melaka.

37. Perubahan Bentuk Air

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menerangkan perubahan keadaan air apabila dipanaskan atau disejukkan; dan
- iii. Memerihalkan kegunaan air dan ais dalam kehidupan.

38. Hari Lahir

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan jenis pecahan;
- iii. Menjelaskan konsep pecahan; dan
- iv. Memerihalkan agihan kek dalam majlis hari lahir.

39. Pejuang Kemerdekaan Tanah Air

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenali dan menyatakan tokoh yang telah memperjuangkan kemerdekaan tanah air; dan
- iii. Menyatakan dan menghargai jasa tokoh negara.

40. Makanan dan Rasanya

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengelaskan pelbagai rasa makanan;
- iii. Menerangkakan sifat kimia makanan yang neutral, mengandungi asid dan alkali; dan
- iv. Menjelaskan kesan sampingan makanan yang mengandungi asid berlebihan.

41. Sukan Mini

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan unit ukuran jarak dan masa dengan betul dan tepat;
- iii. Menyatakan perkaitan antara pecahan dan nombor perpuluhan; dan
- iii. Memerihalkan keputusan acara sukan.

42. Seni Warisan Bangsa

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan dan mengelaskan jenis alat muzik dan tarian tradisional, kraf tangan dan seni mempertahankan diri; dan
- iii. Menyatakan dan menghargai seni warisan bangsa.

43. Pengawetan Bahan Makanan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan kaedah mengawet bahan makanan;
- iii. Menerangkan cara mengawet makanan; dan
- iv. Menyatakan kepentingan pengawetaan makanan.

44. Ukuran Gelanggan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan ukuran jejari dan diameter;
- iii. Menyatakan perimeter dan luas; dan
- iv. Memerihalkan ukuran gelanggang permainan.

45. Memelihara dan Memulihara Sumber Negara

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan pelbagai sumber, mengenal pasti dan menyatakan jenis sumber yang boleh dibaharui dan yang tidak boleh dibaharui;
- iii. Menyatakan kesan kegiatan mendapatkan sumber secara tidak terancang kepada alam sekitar; dan
- iv. Mengenal pasti dan menerangkan langkah memelihara dan memulihara sumber negara.

46. Bahan dan Manusia

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan sifat fizikal bahan;
- iii. Menyatakan hubung kait sifat fizikal bahan dengan kegunaannya; dan
- iv. Memerihalkan kepentingan bahan asli dan bahan sintetik kepada manusia.

47. Menabung

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan kebaikan menabung dan berjimat cermat;
- iii. Menyatakan cara menabung yang bijak; dan
- iv. Menyatakan kesan berbelanja lebih.

48. Malaysia Maju dan Makmur

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan pelbagai jenis kegiatan ekonomi yang terdapat di Malaysia;
- iii. Menyatakan kepentingan kegiatan ekonomi kepada negara; dan
- iv. Memerihalkan satu daripada kegiatan ekonomi tempatan.

49. Perjalanan dengan Kereta Api

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan masa dan waktu; dan
- iii. Menyatakan maklumat tentang jadual perjalanan pengangkutan awam;

50. Bangunan dan Strukturnya

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Mengenal pasti bentuk sesuatu binaan;
- iii. Menerangkan faktor yang menentukan kestabilan dan kekuatan struktur sesuatu bangunan; dan
- iv. Memerihalkan perbezaan bentuk sesuatu binaan.

51. Kejayaan Ekonomi Malaysia

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan faktor yang mempengaruhi perkembangan ekonomi negara; dan
- iii. Menerangkan peranan kerajaan dan swasta dalam menjamin perkembangan ekonomi yang berterusan.

52. Bumi Kita

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menerangkan bentuk dan tarikan graviti bumi;
- iii. Mengenal pasti lapisan bumi dan bahagian permukaan bumi; dan
- iv. Mensyukuri penciptaan bumi oleh Tuhan.

53. Sistem Suria

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan planet dalam sistem suria;
- iii. Menyatakan ahli sistem suria; dan
- iv. Mengagumi keindahan alam semesta ciptaan Tuhan.

54. Malaysia di Arena Antarabangsa

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan pertubuhan yang dianggotai oleh Malaysia; dan
- iii. Menyatakan penglibatan Malaysia di peringkat antarabangsa dalam bidang ekonomi, sosial dan politik.

55. Gerhana

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menerangkan fenomena gerhana bulan dan gerhana matahari; dan
- iii. Memerihalkan keadaan di bumi semasa gerhana.

56. Markah Peperiksaan

- i. Menyebut dan menggunakan istilah dalam konteks;
- ii. Menyatakan penukaran pecahan dan nombor perpuluhan kepada peratus; dan
- iii. Memerihalkan keputusan markah peperiksaan.

PENGISIAN KURIKULUM

Elemen dalam pengisian kurikulum ialah ilmu, kewarganegaraan, peraturan sosiobudaya, dan kemahiran bernilai tambah. Kemahiran bernilai tambah merujuk kepada kemahiran berfikir, kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi, kemahiran belajar cara belajar, kajian masa depan, kecerdasan pelbagai, pembelajaran konstruktivisme, dan pembelajaran kontekstual. Penerangan ringkas bagi setiap elemen diberikan di bawah:.

1.0 Ilmu

Ilmu pengetahuan merangkumi pelbagai bidang ilmu dan disiplin, contohnya dalam bidang sains dan geografi yang dapat digunakan untuk memperkembang ilmu bahasa dan kemahiran bahasa. Ilmu juga termasuk perkara semasa yang boleh dipertimbangkan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran.

2.0 Nilai Murni

Penyerapan nilai murni dalam pendidikan Amalan Bahasa Melayu adalah untuk melahirkan insan yang baik serta memiliki akhlak mulia. Selain itu, penghayatan dan amalan nilai murni bertujuan untuk membentuk generasi muda yang berhemah tinggi dan berperibadi mulia, Pemahaman dan kesedaran tentang nilai murni masyarakat Malaysia harus dipupuk secara langsung dan tidak langsung selaras dengan nilai sejagat.

3.0 Kewarganegaraan

Penyerapan unsur patriotisme dan kewarganegaraan dalam pendidikan Amalan Bahasa Melayu mengutamakan pemupukan semangat cinta dan taat akan tanah air. Di samping itu, pemupukan unsur ini bertujuan untuk melahirkan warganegara yang baik dan meningkatkan komitmen individu terhadap bangsa dan negara.

4.0 Peraturan Sosiobudaya

Peraturan sosiobudaya dalam pembelajaran Amalan Bahasa Melayu meliputi kesantunan bahasa, laras bahasa, dan peribahasa. Peraturan sosiobudaya ini mencerminkan falsafah dan keperibadian masyarakat Malaysia.

5.0 Kemahiran Bernilai Tambah

Kemahiran bernilai tambah ialah kemahiran yang diajarkan dalam bilik darjah dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan dunia sebenar murid serta senario dunia yang global. Kemahiran bernilai tambah yang dimaksudkan ialah kemahiran berfikir, kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi, kemahiran belajar cara belajar, kajian masa depan, kecerdasan pelbagai, pembelajaran konstruktivisme, dan pembelajaran kontekstual. Penerangan ringkas tentang kemahiran bernilai tambah dinyatakan di bawah.

5.1 Kemahiran Berfikir

Kemahiran berfikir diajarkan kepada murid melalui soalan dan aktiviti yang memerlukan pemikiran kritis dan kreatif dalam aktiviti mendengar, bertutur, membaca, dan menulis. Kemahiran berfikir sama ada dari segi mengkonsepsikan idea, menyelesaikan masalah atau membuat keputusan adalah penting dalam kehidupan harian dan kerjaya murid pada masa depan.

5.2 Kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi

Kemahiran teknologi maklumat dan komunikasi perlu diajarkan kepada murid supaya mereka boleh menggunakan komputer untuk tujuan komunikasi seperti menghantar dan menerima e-mel, menggunakan aplikasi perisian dalam menyempurnakan tugas harian, dan mengakses maklumat melalui internet.

5.3 Kemahiran Belajar Cara Belajar

Kemahiran belajar cara belajar perlu diajarkan kepada murid supaya mereka peka terhadap teknik pembelajaran yang berkesan. Penguasaan kemahiran ini membolehkan murid meningkatkan pengetahuan, cekap bertindak untuk menghadapi dunia yang sering berubah, dan mengamalkan pembelajaran seumur hidup.

5.4 Kajian Masa Depan

Kajian masa depan ialah satu pendekatan pengajaran mendidik murid agar lebih prihatin terhadap sesuatuperkara atau isu yang berlaku pada masa lampau, masa kini, dan masa depan. Ini bermakna murid dapat membuat ramalan, menjangka akibat, serta mengendalikan perubahan supaya mereka mendapat manfaat yang maksimum.

5.5 Kecerdasan Pelbagai

Kecerdasan pelbagai merangkumi kecerdasan verbal-linguistik, logik-matematik, muzik, kinestetik, ruang, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Oleh itu, guru perlu mengembangkan potensi kecerdasan murid dengan menyediakan gaya pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kecenderungan mereka kerana setiap individu mempunyai kecerdasan dan kebolehan yang berbeza.

5.6 Pembelajaran Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme dalam pendidikan dapat melahirkan murid yang boleh membina pemahaman dan pengetahuan baru mereka sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Pembelajaran ini menjadikan murid lebih faham, lebih yakin dan seronok untuk belajar sepanjang hayat.

5.7 Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual ialah kaedah pembelajaran yang menggabungkan isi pelajaran dengan pengalaman harian murid, masyarakat dan alam pekerjaan. Pembelajaran kontekstual disampaikan dalam persekitaran yang pelbagai, secara konkrit, serta melibatkan latihan amal, dan berfikir. Pembelajaran berlaku apabila murid berupaya menghubungkan pengetahuan baru secara bermakna dan menghayati kerelevanan pembelajaran.