



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI  
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI



SIJIL  
TEKNOLOGI  
SENIBINA

**BUKU PROGRAM  
EDISI 1.2023**

Buku Program  
Sijil Teknologi Senibina  
Kolej Komuniti Penampang  
Edisi 1.2023

Tiada bahagian daripada terbitan ini boleh diterbitkan semula, samaada tulisan atau ilustrasinya dalam apa jua bentuk teknik secara elektronik, fotokopi, mekanik dan lain-lain kecuali mendapat kebenaran daripada penerbit.

e ISBN 978-967-16792-3-4



A standard linear barcode representing the ISBN 978-967-16792-3-4. The barcode is composed of vertical black bars of varying widths on a white background. Below the barcode, the numbers "9789671679234" are printed in a small, black, sans-serif font.

Unit Jaminan Kualiti dan Akreditasi, Kolej Komuniti Penampang  
Lot 5-8 Blok B, Jalan Ramayah-Putatan, 89500 Penampang, Sabah  
Tel : 088-760 951      Faks : 088-760954

## **PENGHARGAAN**

Penaung

**DR. MELVIN MOJIKON, A.D.K.**  
Pengarah  
Kolej Komuniti Penampang

Penasihat

**CORINE BINTI AHLAI @ ERIC**  
Timbalan Pengarah  
Kolej Komuniti Penampang

Pengarah program

**TUAN RAKIZA BINTI TUAN MAHMUD**  
Ketua Unit Jaminan Kualiti dan Akreditasi

Editor

**MOHAMED RAFIQ BIN GHAZALI**  
**NORFADZILATUL ZALEHA BINTI KHALID**  
**NORSAZLINA BINTI ALI ABAS**  
**BUMYAMIN BIN MD RAZI**

# **ISI KANDUNGAN**

---

i	<b>Isi Kandungan</b>
1	<b>Perutusan Pengarah</b>
2	<b>Pengurusan Tertinggi</b>
3	<b>Sejarah</b>
4	<b>Visi Dan Misi</b>
5	<b>Nilai Teras</b>
6	<b>Falsafah Pendidikan</b>
9	<b>Sijil Teknologi Senibina</b>
10	Kata Aluan Ketua Program
12	Tenaga Pengajar
12	No. Pendaftaran MQA
12	Kod NEC
12	Kod QR (MQR)
12	Sijil Akreditasi
12	Tahap / Mod Pengajian
12	Prospek Kerjaya
13	Sktruktur Penilaian
13	Sistem Gred
14	Hala Tuju Pendidikan
15	Matlamat Program
15	Objektif Pendidikan Program (PEO)
15	Matlamat Pembelajaran Program (PLO)
16	Struktur Kursus
18	Maklumat Kursus
25	Pendidikan Berasaskan Hasil
27	Pemetaan: Kursus Dan Hasil Pembelajaran Program
29	Kursus Dan Taksonomi Pengajaran Dan Pembelajaran
30	Panduan Bagi Taksonomi Pengajaran Dan Pembelajaran
33	<b>Maklumat Am</b>
34	Pemindahan Kredit Dan Pengecualian Kursus
37	Kemudahan Pengajaran Dan Pembelajaran
37	Kemudahan-Kemudahan Lain
38	<b>Pertanyaan Am</b>
39	<b>Lagu Kolej Komuniti</b>

# **PERUTUSAN PENGARAH KOLEJ KOMUNITI PENAMPANG**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan salam sejahtera pelajar sekalian,

Selamat Datang ke Kolej Komuniti Penampang (KKPPG), Pertamanya saya bagi pihak seluruh warga KKPPG merakamkan ucapan tahniah & syabas kepada pelajar yang telah berjaya mendapat tempat di KKPPG.

Semasa Saudara/Saudari memulakan fasa perjalanan akademik yang seterusnya, Saudara/Saudari akan terlibat, dicabar, dan disajikan dengan banyak peluang untuk maju kehadapan seperti di bilik kuliah, makmal, lapangan, atas pentas, studio, bekerja dan belajar dalam komuniti.

Kami mendorong dan menyokong Saudara/Saudari untuk menjadi ahli aktif komuniti KKPPG. Kami komited untuk memelihara persekitaran cemerlang KKPPG dalam pengajaran dan pembelajaran sambil bekerjasama dengan Saudara/Saudari untuk memastikan pengalaman di kolej yang memuaskan. Pengalaman hebat yang Saudara/Saudari miliki di KKPPG akan memberi asas kepada peluang dan cabaran yang menanti setelah tamat pengajian.

Buku Program Sijil Teknologi Senibina Kolej Komuniti Penampang adalah rujukan rasmi yang menentukan jangkaan institusi untuk kehidupan pelajar di institusi. Ini adalah panduan, dasar dan amalan yang membolehkan Saudara/Saudari dan institusi bekerjasama antara satu sama lain untuk bertindak balas dengan hormat terhadap konflik antara satu sama lain dan untuk menyelesaikan permasalahan dengan cara yang menekankan pembelajaran dan akauntabiliti peribadi. Rujukan penting ini mengandungi maklumat yang diharapkan dapat membantu pelajar Kolej Komuniti Penampang dalam program Saudara/Saudari. Saya harap Saudara/Saudari mengambil banyak peluang untuk membiasakan diri dengan kandungan penerbitan ini.

Bagi pihak kakitangan institusi, kami mengucapkan selamat menjalani pembelajaran Saudara/Saudari dengan cemerlang dan kami berharap dapat turut serta bersama anda dalam acara dan program khas yang menjadikan Kolej Komuniti Penampang sebagai komuniti pembelajaran yang unik.



**DR. MELVIN MOJIKON, A.D.K.**  
**PENGARAH**  
**KOLEJ KOMUNITI PENAMPANG**

# PENGURUSAN TERTINGGI KOLEJ KOMUNITI PENAMPANG



# **SEJARAH**

Kolej Komuniti Penampang Sabah (KKPPC), Kementerian Pendidikan Malaysia adalah Kolej Komuniti ke lapan ditubuhkan di Negeri Sabah. Kolej ini telah disempurnakan perasmianya oleh Yang Berhormat Tan Sri Bernard Gilok Dompok, Menteri Perusahaan Perladangan dan Komoditi, yang juga Ahli Parlimen P174 Penampang, Sabah pada 2 Mei 2013. Kolej Komuniti Penampang ini telah memulakan pengoperasiannya pada 01 Julai 2013 dengan membuat persiapan dan kerja-kerja awal pengoperasian. Ia terletak di alamat Lot 5-8, Blok B, Wisma Malakun, Jalan Ramayah-Putatan, 89500 Penampang, Sabah. Berkedudukan diantara Pekan Donggongan dan Pekan Putatan. Berdekatan dengan Lapangan Terbang Antarabangsa Kota Kinabalu dengan jarak 10 km dan 20 km dari Bandaraya Kota Kinabalu.

Sumber utama penduduk setempat suatu ketika dulu ialah pertanian tetapi pada hari ini tertumpu kepada aktiviti perkhidmatan awam dan swasta, perniagaan, pengangkutan dan pembinaan. Berdasarkan fakta tersebut bertepatanlah dengan kursus yang telah dipilih untuk dilaksanakan di kolej kini iaitu Sijil Pengoperasian Perniagaan dan Sijil Teknologi Senibina. Sehingga kini Kolej Komuniti Penampang telah melahirkan seramai 285 graduan. Parlimen P174 Penampang juga mempunyai keluasan 411.47 km persegi dan mempunyai lebih daripada 130,000 penduduk dengan kadar pertumbuhan purata tahunan sebanyak 4-5 %. Ia dibahagikan kepada dua kawasan ADUN iaitu N19 Kepayan dan N20 Moyog.



# **VISI**

## Menjadi peneraju institusi TVET yang unggul

# **MISI**

Menyediakan akses yang meluas kepada program TVET berkualiti dan diiktiraf;

Memperkasa komuniti melalui pembelajaran sepanjang hayat;

Melahirkan graduan holistik, berciri keusahawanan dan seimbang;

Memanfaatkan sepenuhnya perkongsian pintar dengan pihak berkepentingan.



# NILAI TERAS

1

## Kreativiti dan inovasi

Kreatif dan inovatif dalam tindakan dan membuat keputusan secara bijaksana.

2

## Integriti

Kualiti unggul dipupuk dan disemai dalam kalangan warga berteraskan prinsip kejujuran, ketulusan, keutuhan, dan amanah dalam setiap tindakan untuk mencapai kecemerlangan diri dan organisasi.

3

## Ketangkasan

Kecepatan, kepantasan, kecekapan, dan proaktif dalam tindakan dan tindak balas terhadap perubahan atau pembaharuan di dalam organisasi.

4

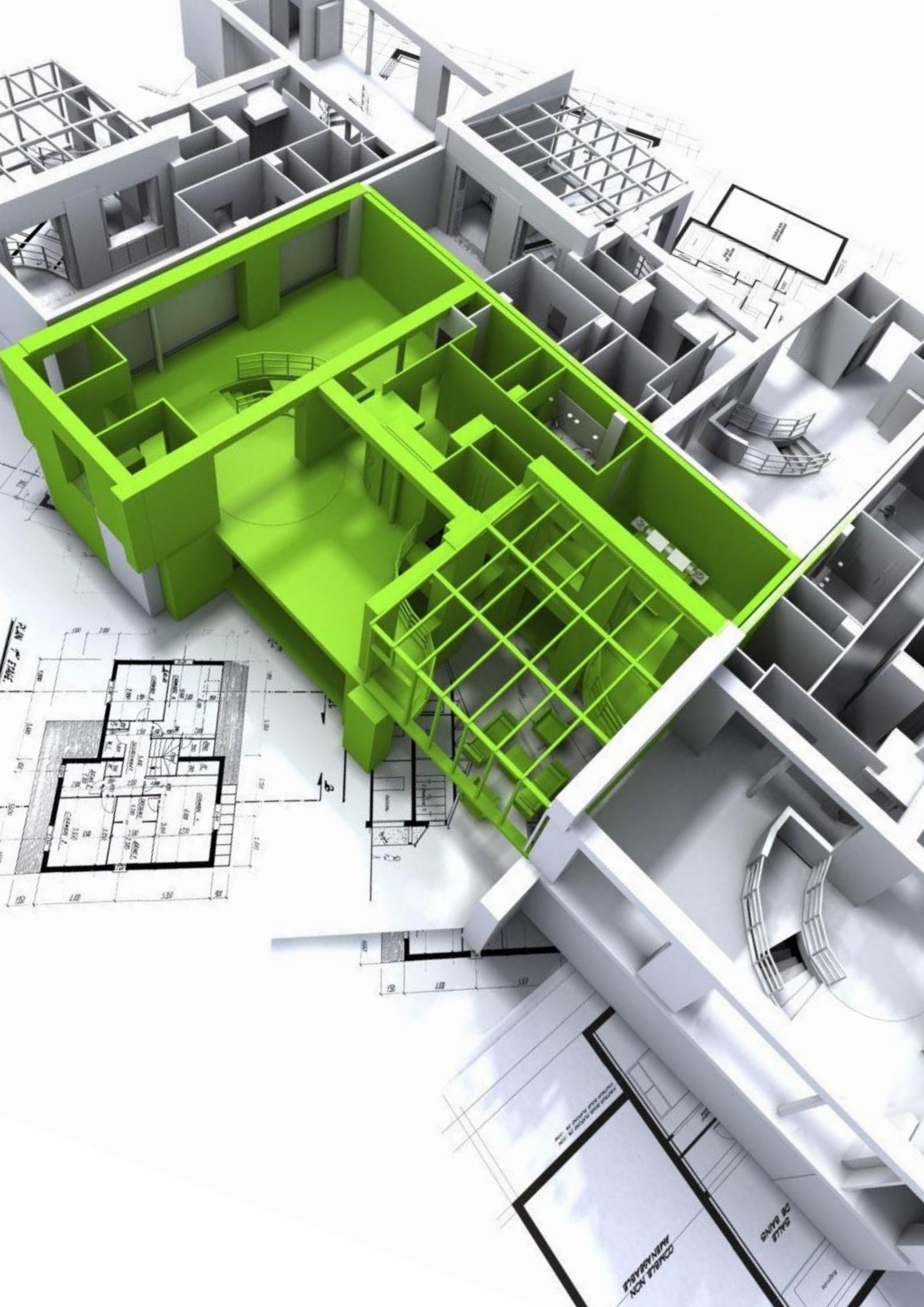
## Profesionalisme

Berkemampuan atau berkemahiran untuk melaksanakan tugas yang telah diamanahkan sesuai dengan prosedur dan etika kerja.

# FALSAFAH PENDIDIKAN

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





# SIJIL TEKNOLOGI SENIBINA

---

Program Sijil Teknologi Senibina adalah salah satu program yang membolehkan pelajar mendapat pengetahuan dan kemahiran bukan sahaja secara teori bahkan juga secara amali dalam bidang teknologi senibina. Kemahiran menggunakan perisian AutoCad, SketchUp dan Autodesk Revit akan didedahkan kepada pelajar selari dengan keperluan industri masa kini. Melalui pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi itu nanti akan dapat menyediakan pelajar ke alam pekerjaan. Program ini akan meningkatkan diri dari segi teknikal, kemahiran kendiri dan meluaskan set minda selari dengan komunikasi berkesan dan penyelesaian masalah dalam bidang senibina.



*Kata Aluan*

## **KETUA PROGRAM**

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,  
Salam sejahtera dan salam sehati sejiwa.*

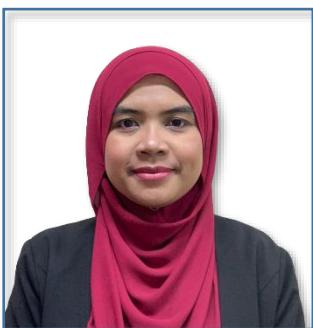
Ucapan ribuan terima kasih kepada semua warga kolej komuniti penampang terutamanya program teknologi senibina kerana sudi memberi ruang kepada saya untuk menyampaikan sepatha duakata dalam menjayakan buku program sijil teknologi senibina bagi tahun ini.

Setinggi -tinggi ucapan tahniah dan syabas buat pelajar pelajar baru kerana berjaya masuk ke kolej komuniti penampang. Harapan saya adalah agar anda bersama-sama wagra kolej komuniti penampang sedia ada bersama-sama bergerak seiring dan senada dalam membentuk jadi diri pelajar-pelajar yang boleh mendepani cabaran masa hadapan berdasarkan sistem pengajian tinggi yang boleh mengisi peluang pekerjaan yang baru, serta boleh menggunakan teknologi dan berupaya mencipta teknologi yang bakal digunakan di masa akan datang.

Akhir kata, saya mendoakan kesejahteraan buat seluruh warga kolej komuniti penampang, amnya program sijil teknologi senibina ,terus berusaha dalam mencapai kecemerlangan dan mempertingkatkan mutu kualiti pengajian tinggi di malaysia.

Norfadzilatul Zaleha binti Khalid  
Ketua Program  
PPPT DH42 (M)

# Tenaga Pengajar



**NORFADZILATUL ZALEHA**  
KETUA PROGRAM  
PPPT DH42(M)



**TN. RAKIZA TN. MAHMUD**  
PENSYARAH  
PPPT DH52(M)



**BETSY VINE**  
PENSYARAH  
PPPT DH48(M)



**NORSAZLINI B. ALI ABAS**  
PENSYARAH  
PPPT DH32(M)



**RUKINAH@NANANG BINTI SAMUING**  
PENSYARAH  
PPPT DH48 (M)



**MIMI TUMBALON**  
PENSYARAH  
PPPT DH32



**VUN JING SHU**  
PENSYARAH  
PPPT DH48(M)



**BUMYAMIN MD RAZI**  
PENSYARAH  
PPPT DH41

## SIJIL TEKNOLOGI SENIBINA

No. Sijil MBOT : 0694  
No. Rujukan MBOT : MBOT/FA/BC/0/00/000A  
Kod NEC : 0731 (Architecture)  
Kod QR (MQR):



Sijil Akreditasi :



Tahap / Mod Pengajian: 3 / Sepenuh Masa

### Prospek Kerja

Sijil Teknologi Senibina dijangka dapat melahirkan pelajar-pelajar berpengetahuan dan berkemahiran bagi memenuhi kehendak industri dalam kerjaya seperti berikut:

- Pelukis Pelan Senibina
- Penolong Pegawai Senibina
- BIM Modeller
- Usahawan Pelukis pelan senibina

## Sktruktur Penilaian

Struktur penilaian program di Kolej Komuniti Penampang adalah seperti berikut;

Bil	Program	Penilaian
1	Sijil Teknologi Senibina	Pentaksiran Berterusan (100%)

## Sistem Gred

Semua markah yang diperolehi oleh pelajar bagi sesuatu kursus / LA akan dinyatakan dalam bentuk gred seperti Jadual dibawah:

Markah	Gred	Nilai Mata	Status
90-100	A+	4.00	Sangat Cemerlang
80-89	A	4.00	Cemerlang
75-79	A-	3.67	
70-74	B+	3.33	Kepujian
65-69	B	3.00	
60-64	B-	2.67	
55-59	C+	2.33	Baik
50-54	C-	2.00	
47-49	C	1.67	
44-46	D+	1.33	Lulus Bersyarat
40-43	D	1.00	
0-39	F	0.00	Gagal

# **HALA TUJU PENDIDIKAN**

Kedoktoran (Tahap 8)

Kolej dan Universiti Awam  
Kolej dan Universiti Swasta

Sarjana (Tahap 7)

Sarjana Muda (Tahap 6)

Politeknik  
Kolej dan Universiti Awam  
Kolej dan Universiti Swasta

Diploma (Tahap 4)

Sijil (Tahap 3)



Sijil Pelajaran Malaysia  
(SPM)

## MATLAMAT PROGRAM

### OBJEKTIF PENDIDIKAN PROGRAM (PEO)

- PEO 1:** mampu untuk mengaplikasikan pengetahuan secara kreatif dan inovatif serta mampu menganalisa, membuat keputusan dan menyelesaikan masalah secara signifikan dalam kerja-kerja teknologi senibina.
- PEO 2:** berkebolehan untuk menunjukkan kemahiran teknikal dengan menggunakan teknologi digital yang menepati kehendak industri semasa sebagai pemudah cara dalam kerja-kerja teknologi senibina.
- PEO 3:** berkebolehan untuk menunjukkan kemahiran berkomunikasi secara efektif, bertanggungjawab dalam tugas secara individu atau berpasukan serta boleh memberi panduan kepada masyarakat dalam menyelesaikan masalah berkaitan.
- PEO 4:** mampu untuk mengamalkan etika dan profesionalisme, mempunyai kemahiran keusahawanan serta pengurusan dalam pembelajaran sepanjang hayat untuk perkembangan kerjaya.

## **MATLAMAT PEMBELAJARAN PROGRAM (PLO)**

Di akhir pembelajaran, pelajar akan boleh:

- PLO 1:** memiliki pengetahuan asas teknologi berkaitan prosedur dan amalan rutin dalam bidang teknologi senibina.
- PLO 2:** mencadang dan menggunakan peralatan dan teknik terkini dalam menyelesaikan masalah rutin.
- PLO 3:** menjalankan penyiasatan asas dan kemampuan berfikir yang signifikan untuk menyelesaikan masalah rutin dalam bidang teknologi senibina.
- PLO 4:** berkomunikasi dan menerangkan tugas mudah di dalam situasi amalan biasa dan keperluan segera.
- PLO 5:** menunjukkan kefahaman terhadap isu-isu kemasyarakatan dan tanggungjawab berkaitan amalan rutin teknologi.
- PLO 6:** mengenalpasti keperluan pembangunan kerjaya dan penglibatan dengan pembelajaran sepanjang hayat.
- PLO 7:** menunjukkan kesedaran pengurusan dan rutin keusahawanan tekno dalam perspektif sebenar.
- PLO 8:** menzahirkan kesedaran berkaitan etika dan profesionalisme.
- PLO 9:** menunjukkan ciri-ciri kepimpinan dan kecekapan bekerja dalam pasukan teknikal.

# **STRUKTUR KURSUS**

## **SIJIL TEKNOLOGI SENIBINA**

## STRUKTUR KURIKULUM

KOD		KURSUS	PRA SYARAT	JAM KREDIT
<b>SEMESTER 1 (SEMESTER PANJANG)</b>				
SUE	10011	COMMUNICATIVE ENGLISH		1
SBC	10012	APLIKASI KOMPUTER		2
SUK	10012	KOKURIKULUM		2
MPU	11012	PENGAJIAN MALAYSIA		2
STS	10013	LUKISAN GEOMETRI SENIBINA		3
STS	10023	LUKISAN GRAFIK SENIBINA		3
STS	10033	ASAS LUKISAN BERBANTU KOMPUTER		3
STS	10042	BAHAN BINAAN BANGUNAN		2
<b>JUMLAH JAM KREDIT</b>				<b>18</b>
<b>SEMESTER 2 (SEMESTER PANJANG)</b>				
SUE	20021	WORKPLACE ENGLISH		1
SBM	10012	MATEMATIK		2
STS	20053	LUKISAN KERJA BERBANTU KOMPUTER		3
STS	20063	LUKISAN 3D BERBANTU KOMPUTER		3
STS	20072	AMALAN IKHTIAS		2
MPU	13012	PENDIDIKAN ISLAM		2
MPU	13022	PENDIDIKAN MORAL		
STS	20083	TEKNOLOGI PEMBINAAN BANGUNAN		3
STS	20092	KESELAMATAN DAN KESIHATAN PEKERJAAN		2
<b>JUMLAH JAM KREDIT</b>				<b>18</b>
<b>SEMESTER 3 (SEMESTER PANJANG)</b>				
MPU	12012	KEUSAHAWANAN		2
STS	30103	ASAS LUKISAN TERUKUR		3
STS	30113	MODEL SENIBINA		3
STS	30123	BIM SENIBINA		3
STS	30133	LUKISAN KEMUDAHAN BANGUNAN		3
STS	30142	LUKISAN PERSEMBAHAN BERBANTU KOMPUTER		2
<b>JUMLAH JAM KREDIT</b>				<b>16</b>
<b>SEMESTER 4</b>				
SUT	40038	LATIHAN INDUSTRI (LI)		8
<b>JUMLAH KESELURUHAN JAM KREDIT</b>				<b>60</b>



# **MAKLUMAT KURSUS**

## **SIJIL TEKNOLOGI SENIBINA**

**NAMA :** LUKISAN GEOMETRI SENIBINA  
**KOD KURSUS :** STS10013

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan jenis garisan dan penghurufan, ciri-ciri lukisan geometri, lukisan unjuran ortografik dan lukisan isometri dalam senibina (C2, HPP1)  
 HPK2 : menghasilkan semula jenis garisan dan penghurufan, lukisan geometri, lukisan unjuran ortografik dan lukisan isometri dalam senibina (P3, HPP2)  
 HPK3 : mengatur set lukisan geometri dengan lengkap (A4, HPP8)

**Sinopsis :**

Kursus Lukisan Geometri Senibina bertujuan untuk memberi pengetahuan dan kemahiran asas dalam lukisan geometri. Pelajar akan didedahkan kepada jenis-jenis garisan, penghurufan dan bentuk-bentuk asas geometri dalam lukisan di samping mengetahui kaedah lukisan unjuran ortografik dan lukisan isometri. Pelajar juga akan ditunjukkan cara penggunaan peralatan lukisan dengan betul dan selamat.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

**NAMA :** LUKISAN GRAFIK SENIBINA  
**KOD KURSUS :** STS10023

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan peralatan melukis serta teknik asas lukisan dan lakaran, figura, perspektif dan lukisan persembahan dalam senibina (C2, HPP1)  
 HPK2 : menghasilkan semula lukisan figura dan lukisan persembahan senibina bagi bangunan satu tingkat berkeluasan 20 meter persegi (P3, HPP2)  
 HPK3 : membentangkan lukisan persembahan senibina bagi bangunan satu tingkat berkeluasan 20 meter persegi (A2, HPP4)

**Sinopsis :**

Kursus Lukisan Grafik Senibina menerangkan fungsi dan kepentingan grafik berkaitan bidang senibina. Pelajar akan didedahkan dengan media dan alatan untuk menghasilkan lukisan persembahan senibina secara manual. Pelajar juga akan didedahkan dengan teknik lakaran, lukisan dan pemilihan warna dalam Lukisan Persebahan Senibina.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

**NAMA :** ASAS LUKISAN BERBANTU KOMPUTER  
**KOD KURSUS :** STS10033

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan fungsi arahan perisian CADD dalam lukisan 2D (C2, HPP1)  
 HPK2 : menghasilkan semula lukisan 2D berbantu komputer dengan perisian AutoCad (P3, HPP2)  
 HPK3 : mengatur set lukisan 2D berbantu komputer bangunan satu tingkat berkeluasan 20 meter persegi (A4, HPP8)

**Sinopsis :**

Asas Lukisan Berbantu Komputer ini dibina untuk memperkenalkan pelajar penggunaan perisian AutoCad di dalam menghasilkan lukisan berbentuk 2D. Kursus ini meliputi prinsip asas penggunaan AutoCad di dalam industri senibina. Ianya juga memberi pendedahan awal kepada pelajar tentang penghasilan lukisan kerja senibina menggunakan perisian AutoCad.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

**NAMA :** BAHAN BINAAN BANGUNAN  
**KOD KURSUS :** STS10042

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan bahan-bahan binaan dalam pembinaan bangunan (C2, HPP1)  
 HPK2 : melakarkan butiran kayu dan sambungan keluli dalam pembinaan bangunan (C3, HPP3)  
 HPK3 : membentangkan jenis-jenis dan kegunaan bahan binaan dalam pembinaan bangunan (A2, HPP4)

**Sinopsis :**

Kursus Bahan Binaan Bangunan menawarkan pengetahuan asas dalam pembinaan bangunan. Penekanan kursus ini adalah mengenai bahan-bahan pembinaan yang sering digunakan pada masa kini seperti batu, konkrit, kayu, keluli dan kaca. Selain itu, pelajar juga didedahkan dengan lukisan perincian bahan binaan tersebut serta kemasan yang digunakan.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : LUKISAN KERJA BERBANTU KOMPUTER  
KOD KURSUS : STS20053

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan jenis dan fungsi simbol dalam lukisan kerja (C2, HPP1)  
HPK2 : menghasilkan semula lukisan kerja berbantu komputer bagi bangunan 2 tingkat berkeluasan 200 meter persegi (P3, HPP2)  
HPK3 : mengatur set lukisan kerja berbantu komputer bagi bangunan 2 tingkat berkeluasan 200 meter persegi (A4, HPP8)

**Sinopsis :**

Lukisan Kerja Berbantu Komputer ini adalah untuk mendedahkan kepada pelajar tentang jenis-jenis lukisan dan simbol-simbol yang digunakan dalam bidang senibina. Pelajar juga akan menghasilkan set lengkap lukisan kerja dengan berbantu komputer.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

NAMA: LUKISAN 3D BERBANTU KOMPUTER  
KOD KURSUS : STS20063

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan fungsi-fungsi dan arahan perisian lukisan 3D berbantu komputer(C2, HPP1)  
HPK2 : menghasilkan semula lukisan 3D rekabentuk sebuah bangunan satu tingkat berkeluasan 250 meter persegi menggunakan perisian Sketchup(P3, HPP2)  
HPK3 : mengatur set lukisan 3D berbantu komputer bagi bangunan satu tingkat berkeluasan 250 meter persegi(A4, HPP8)

**Sinopsis :**

Lukisan 3d Berbantu Komputer bertujuan untuk memberi pengetahuan dan kemahiran asas dalam teknik-teknik penghasilan lukisan 3D berbantu komputer. Pelajar juga akan didedahkan dengan prinsip-prinsip asas untuk menyediakan set lukisan 3D.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : AMALAN IKHTISAS  
KOD KURSUS : STS20072

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan kepentingan keahlian MBOT, garis panduan perancangan Pihak Berkuasa Tempatan (PBT) dan Undang-undang Kecil Bangunan Seragam (C2, HPP1)

HPK2 : melaporkan Kajian Lapangan tentang sistem-sistem menentang kebakaran berdasarkan Undang-undang Kecil Bangunan Seragam (A3, HPP5)

HPK3 : membentangkan Tata kerja Pengemukaan Pelan Kelulusan Bangunan mengikut kehendak Pihak Berkuasa Tempatan (PBT) dan Undang-undang Kecil Bangunan Seragam (A2, HPP8)

**Sinopsis :**

Amalan Ikhtisas bertujuan untuk mendedahkan kepada pelajar tentang garis panduan perancangan, Kaedah penyerahan pelan dan Undang-Undang Kecil Bangunan Seragam. Pelajar juga dapat mengetahui kehendak undang-undang berkaitan ruang, pencahayaan, pengudaraan serta kehendak menentang kebakaran mengikut Undang-Undang Kecil Bangunan Seragam.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : TEKNOLOGI PEMBINAAN BANGUNAN  
KOD KURSUS : STS20083

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan proses dan fungsi komponen dalam pembinaan bangunan (C2, HPP1)

HPK2 : melakar semula lukisan komponen dalam pembinaan bangunan (C3, HPP3)

HPK3 : membentangkan jenis-jenis dan komponen dalam pembinaan bangunan (A2, HPP4)

**Sinopsis :**

Teknologi Pembinaan Bangunan mendedahkan pelajar kepada senario industri pembinaan samada secara konvensional atau menggunakan teknologi terkini. Kursus ini juga memberi pendedahan kepada pelajar tentang jenis-jenis struktur utama bangunan dan komponen bangunan termasuk menyediakan lakaran struktur dan komponen tersebut.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : KESELAMATAN DAN KESIHATAN PEKERJAAN  
KOD KURSUS : STS20092

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menjelaskan kehendak perundangan dan tata amalan berkaitan keselamatan dan kesihatan pekerjaan mengikut piawaian Akta Keselamatan dan Kesihatan Pekerjaan 1994, Akta Bekalan Elektrik 447/1990, Akta Kilang dan Jentera 139/1967, Akta Perkhidmatan Bomba 341/1998(C2, HPP1)  
HPK2 : melaporkan kaedah latihan kebakaran dan kaedah memadam kebakaran mengikut Akta Perkhidmatan Bomba 341/1998(A2, HPP5)  
HPK3 : mengorganisasi kerja berpasukan dalam latihan dan pertolongan cemas mengikut Garis Panduan Jabatan Pertahanan Awam(A4, HPP9)

**Sinopsis :**

Kursus Keselamatan Dan Kesihatan Pekerjaan memberi pengetahuan dan pendedahan berkaitan perundangan serta pengurusan keselamatan dan kesihatan pekerjaan. Kursus ini juga memberi penekanan terhadap budaya kerja dan persekitaran tempat kerja yang selamat dan sihat selain melatih pelajar berkaitan latihan kebakaran dan pertolongan cemas.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : ASAS LUKISAN TERUKUR  
KOD KURSUS : STS30103

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : mengaplikasi pengetahuan sedia ada dalam lukisan terukur dan kaedah pengukuran bangunan dalam kerja-kerja lukisan terukur (C3, HPP3)  
HPK2 : menghasilkan laporan pengukuran bangunan, set lukisan terukur dan lukisan persembahan dengan berbantu computer (P3, HPP2)  
HPK3 : membentangkan hasil kerja lukisan terukur dalam bentuk lukisan persembahan (A2, HPP9)

**Sinopsis :**

Asas Lukisan Terukur merupakan salah satu skop kerja dalam bidang senibina. Lukisan terukur penting bagi kerja-kerja pengubahsuaian bangunan. Selain itu, ia juga bertujuan menghasilkan lukisan kerja bagi bangunan yang tidak mempunyai pelan asal. Oleh itu, adalah amat penting bagi para pelajar mengetahui proses kerja penghasilan lukisan terukur memandangkan kerja-kerja pengubahsuaian bangunan merupakan salah satu keperluan industri semasa.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA: MODEL SENIBINA  
KOD KURSUS : STS30113

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : mengenalpasti bahan, alatan dan kaedah menghasilkan model senibina(C2, HPP1)  
HPK2 : menghasilkan semula model senibina berdasarkan lukisan yang disediakan(P3, HPP2)  
HPK3 : membentangkan hasil kerja pembuatan model senibina (A2, HPP4)

**Sinopsis :**

Model Senibina merupakan salah satu skop kerja dalam bidang senibina. Pelajar akan didedahkan dengan pelbagai teknik, bahan dan peralatan dalam penghasilan model senibina. Kemahiran yang diperolehi dapat membantu pelajar dalam menghasilkan model senibina berdasarkan pelan cadangan serta kehendak rekabentuk.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : BIM SENIBINA  
KOD KURSUS : STS30123

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan proses pembinaan model dan fungsi BIM dalam proses pembinaan bangunan (C2, HPP3)  
HPK2 : menghasilkan semula model BIM yang lengkap bagi sebuah bangunan satu tingkat yang berkeluasan maksima 120 m<sup>2</sup> pada LOD 200 dengan menggunakan perisian Autodesk Revit (P3, HPP2)  
HPK3 : membentangkan lukisan model BIM yang lengkap berdasarkan spesifikasi yang ditetapkan dalam senibina (A2, HPP5)

**Sinopsis :**

BIM (Building Information Modelling) SENIBINA adalah salah satu proses terkini yang digunakan dalam bidang pembinaan. Kursus ini merupakan nilai tambah kepada pelajar untuk keluar bekerja di dalam bidang industri pembinaan seiring dengan perkembangan teknologi terkini. Oleh itu, adalah penting bagi pelajar mempunyai pengetahuan dan berkemahiran untuk menghasilkan model bangunan.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : LUKISAN KEMUDAHAN  
BANGUNAN  
KOD KURSUS : STS30133

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan sistem kemudahan bangunan dan komponen struktur sementara pada bangunan kediaman (C2, HPP3)

HPK2 : menghasilkan semula set lukisan kemudahan bangunan kediaman dan lukisan struktur sementara berbantu komputer (P3, HPP2)

HPK3 : mengatur set lukisan kemudahan bangunan kediaman dan lukisan struktur sementara berbantu komputer(A2, HPP8)

**Sinopsis :**

Lukisan Kemudahan Bangunan memberi pengetahuan berkenaan dengan diagram sistem kemudahan bangunan dan juga lukisan struktur sementara. Kursus ini penting untuk menghasilkan sebuah lukisan kerja yang lengkap bagi memenuhi keperluan Undang-Undang Kecil Bangunan Seragam (UKBS) serta permintaan industri.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : LUKISAN PERSEMBAHAN  
BERBANTU KOMPUTER  
KOD KURSUS : STS30142

**Hasil Pembelajaran :**

HPK1 : menyatakan fungsi-fungsi dan arahan perisian untuk lukisan persembahan berbantu computer (C2, HPP1)

HPK2 : menghasilkan semula set lukisan persembahan rekabentuk sebuah bangunan setingkat menggunakan perisian Sketchup Layout (P3, HPP2)

HPK3 : membentangkan lukisan persembahan berbantu komputer untuk sebuah bangunan satu tingkat berkeluasan 250 meter persegi (A2, HPP5)

**Sinopsis :**

Lukisan Persembahan Berbantu Komputer bertujuan untuk memberi pengetahuan dan kemahiran asas dalam teknik-teknik penghasilan lukisan persembahan berbantu komputer. Pelajar juga akan didekah dengan prinsip-prinsip asas untuk menyediakan set lukisan persembahan.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : PENGAJIAN MALAYSIA  
KOD KURSUS : MPU 11012

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : membincangkan kesedaran terhadap kepentingan identity kebangsaan ke arah mengukuhkan semangat patriotisme ( A2 , CLS 5 )

**HPK2** : menyedari sikap dan tanggungjawab yang signifikan terhadap sistem politik dan pembinaan negara bangsa. ( A1 , CLS 3b )

**HPK3** : mengamalkan sikap yang positif terhadap proses pembinaan hubungan dan interaksi sosial yang baik dalam masyarakat ( A2 , CLS 3d )

**Sinopsis :**

Pengajian Malaysia memperkenalkan kepada pelajar tentang sejarah negara, sistem politik, pembinaan negara bangsa dan kedudukan Islam dalam masyarakat majmuk di Malaysia. Kursus ini adalah bertujuan untuk melahirkan graduan yang mempunyai identiti kebangsaan dan semangat patriotisme yang unggul.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA : KEUSAHAWANAN  
KOD KURSUS : MPU12012

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : menerangkan nilai-nilai keusahawanan dalam dunia perniagaan. (A1, CLS3b)

**HPK2** : mengambil bahagian dalam simulasi perniagaan secara offline dan online melalui campuran pemasaran (A2, CLS4)

**HPK3** : melaporkan pengiraan Untung Rugi dari perniagaan yang telah dijalankan secara berkesan. (A2, CLS3c)

**Sinopsis :**

Keusahawanan ini dibangunkan bertujuan untuk memberi pendedahan asas keusahawanan kepada semua pelajar. Pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi ini dapat membantu pelajar menceburi bidang keusahawanan setelah menamatkan bidang pengajian.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA: BAHASA KEBANGSAAN A  
KOD KURSUS : MPU 12022

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : mengamalkan cara berinteraksi yang sesuai dalam pelbagai situasi ( A3 , CLS 3b)

**HPK2** : menunjukkan kaedah bertutur dalam komunikasi lisan dengan sebutan dan intonasi yang betul ( A3 , CLS 4 )

**HPK3** : menulis pelbagai jenis bentuk penulisan dengan jelas dan berkesan ( A2 , CLS 3b )

**Sinopsis :**

Bahasa Kebangsaan A menawarkan kemahiran berbahasa dari aspek mendengar, bertutur, membaca dan menulis sesuai dengan tahap intelek pelajar, serta meningkatkan kecekapan berbahasa dalam konteks rasmi dan tidak rasmi.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA: PENDIDIKAN ISLAM  
KOD KURSUS : MPU13012

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : menunjukkan dengan yakin amalan Islam dalam kehidupan seharian seorang muslim. (A1, CLS3d)

**HPK2** : membentangkan etika dan profesionalisme dalam institusikeluarga ke arah pembentukan ummah yang mapan (A2, CLS5)

**HPK3** : .membincangkan inisiatif yang signifikan dalam mendepan cabaran semasa masyarakat Islam di Malaysia. (A2, CLS4)

**Sinopsis :**

Pendidikan Islam disediakan untuk melahirkan warganegara yang faham tasawwur (konsep) Islam sebagai satu cara hidup yang bersepadu dan seimbang serta berupaya menghadapi pelbagai masalah dan cabaran. Perbincangan kursus ini berdasarkan kepada konsep-konsep asas Islam, Islam sebagai cara hidup, institusi Islam dan cabaran semasa.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA KURSUS : PENDIDIKAN MORAL  
KOD KURSUS : MPU13022

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : menghuraikan konsep moral, nilai, etika dan integrity dalam konteks kehidupan ( A1 , CLS 3d )

**HPK2** : membincangkan kepelbagaian kaum dan budaya serta isu-isu moral masyarakat di Malaysia ( A2 , CLS 5 )

**HPK3** : membentangkan inisiatif yang signifikan dalam mendepani isu-isu moral masyarakat Malaysia ( A2 , CLS 4 )

**Sinopsis :**

Pendidikan Moral menekankan aspek kerohanian, kemanusiaan dan kemasyarakatan. Tumpuan khusus akan diberikan dalam aspek pemupukan, penghayatan dan amalan nilai, moral etika dalam agama tradisi dan adat resam pelbagai kaum di Malaysia sejarah dengan nilai murni sejagat. Pemupukan dan penghayatan modul ini akan menyumbang kepada pembentukan insan mulia dan bertanggungjawab selaras dengan Falsafah Pendidikan Negara.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Malaysia

NAMA KURSUS : APLIKASI KOMPUTER  
KOD KURSUS : SBC10012

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : menunjukkan kebolehan menggunakan perisian aplikasi komputer bagi menghasilkan dokumen dalam melaksanakan dokumentasi harian ( C1 , CLS 3c )

**HPK2** : menerangkan cara penggunaan perisian aplikasi komputer untuk memproses dan menggunakan maklumat dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupan harian ( C2 , CLS 4 )

**HPK3** : mempamerkan kemahiran menggunakan perisian aplikasi komputer dalam melaksanakan dokumentasi harian ( P2 , CLS 3c )

**Sinopsis :**

Aplikasi Komputer memberi pendedahan tentang pengetahuan aplikasi komputer dan mempraktikkan penggunaan perisian aplikasi yang sesuai dan tertib bagi melaksanakan dokumentasi dan tugas-tugas kehidupan harian. Pelajar akan diajar kaedah yang betul untuk menggunakan perisian yang tentu bagi membina asas penggunaan perisian aplikasi komputer. Pelajar juga akan didedahkan kepada persekitaran perisian atas talian dalam melaksanakan dokumentasi harian.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Inggeris

NAMA KURSUS : COMMUNICATIVE ENGLISH  
KOD KURSUS : SUE10011

**Hasil Pembelajaran :**

**CLO1** : participate in exchanges about familiar topics effectively(A2, CLS3b)

**CLO2** : perform basic social interactions effectively (A2, CLS3b)

**Sinopsis :**

This course is aimed at developing and improving students' English language competence and confidence to communicate basic personal and non-personal information as well as perform various basic social interactions. Additionally, it is expected that students will also improve their linguistic and non-linguistic competences. Finally, it is hoped that students will be able to function as a basic user of English language at between CEFR A1 to A2 levels.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Inggeris

NAMA KURSUS : WORKPLACE ENGLISH  
KOD KURSUS : SUE20021

**Hasil Pembelajaran :**

**CLO1** : participate in basic workplace communication effectively (A2 , CLS 3b)

**CLO2** : perform familiar job procedures effectively (A2 , CLS 3b)

**Sinopsis :**

This course is aimed at developing and improving students' English language competence and confidence to communicate basic personal and non-personal information as well as perform various basic social interactions. Additionally, it is expected that students will also improve their linguistic and non-linguistic competences. Finally, it is hoped that students will be able to function as an independent user of English language at between CEFR A1 to A2 levels.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Pengantar :** Bahasa Inggeris

**NAMA KURSUS : KOKURIKULUM**  
**KOD KURSUS : SUK10012**

**Hasil Pembelajaran :**

**HPK1** : Mengetahui kemahiran asas kurikulum (A1 , CLS 4)

**HPK2** : Mempamerkan kemahiran asas kurikulum pilihan yang dipelajari (P2 , CLS 3a)

**HPK3** : Melaksanakan tugasan yang diberikan berdasarkan penguasaan kemahiran yang dipelajari dan amalan positif (A2 , CLS 3d)

**Sinopsis :**

Kurikulum adalah aktiviti rekreasi yang terdiri daripada latihan kemahiran dan peraturan-peraturan tertentu yang dipelajari di dalam atau di luar bilik kuliah. Aktiviti-aktiviti ini membantu mengukuhkan pembentukan kemahiran insaniah pelajar secara holistik.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

**NAMA KURSUS : LATIHAN INDUSTRI (LI)**  
**KOD KURSUS : SLI 4018**

**Hasil Pembelajaran :**

Menggunakan Kemahiran Teknologi Yang Digunakan Di Tempat Kerja Yang Sebenar. Mengamalkan Peraturan Keselamatan Dan Amalan Baik Di Tempat Kerja. Mengukuhkan Keyakinan Diri Dan Kemahiran Berkomunikasi Secara Berkesan.

**Sinopsis :**

Latihan Industri Merupakan Proses Untuk Membolehkan Pelajar Mendapat Pengalaman Di Syarikat, Firma Atau Jabatan Kerajaan Yang Berkaitan Bagi Melahirkan Graduan Yang Mempunyai Kompeten Dan Berdaya Saling Bagi Memenuhi Keperluan Semasa Negara.

**Kaedah Penilaian :** Penilaian Berterusan (100%)

**Bahasa Penghantar :** Bahasa Malaysia

# OBE

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI  
JABATAN PENDIDIKAN POLITEKNIK DAN KOLEJ KOMUNITI

KOLEJ KOMUNITI  
PENAMPANG

## PENDIDIKAN BERASASKAN HASIL OUTCOME BASED EDUCATION

Pendekatan pendidikan yang berfokuskan pelajar bagi mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan.

Memfokuskan kepada apa yang pelajar boleh buat selepas mereka diajar sesuatu kemahiran atau pengetahuan.

01

### KEJELASAN

CLARITY

Mewujudkan jangkaan yang jelas tentang apa yang perlu dicapai dan diharapkan daripada pelajar

02

### KELENTURAN

FLEXIBILITY

Kepelbagai teknik dan kaedah pengajaran dan penilaian untuk memudahkan pembelajaran pelajar.

## Kenapa OBE?

03

### PERBANDINGAN

COMPARISON

Keupayaan untuk membandingkan dengan mudah di seluruh institusi membolehkan pelajar bergerak di antara institusi dengan mudah. potensi dan keupayaan seseorang bakal pekerja juga mudah di tentukan.

04

### PENGLIBATAN

INVOLVEMENT

Peningkatan penglibatan pelajar dalam aktiviti pembelajaran membolehkan pelajar merasa bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri.



# **PEMETAAN:**

## **KURSUS, HASIL PEMBELAJARAN PROGRAM DAN TAKSONOMI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

## PEMETAAN: KURSUS DAN HASIL PEMBELAJARAN PROGRAM

Courses	PLO1	PLO2	PLO3	PLO4	PLO5	PLO6	PLO7	PLO8	PLO9
SUE10011 COMMUNICATIVE ENGLISH									A2
SBC10012 APLIKASI KOMPUTER				C1, P3		C2			
SUK10012 KOKURIKULUM		P2, A2				A1	A1		
MPU11012 PENGAJIAN MALAYSIA		A2						A2	A1
STS10013 LUKISAN GEOMETRI SENIBINA	C2	P3						A4	
STS10023 LUKISAN GRAFIK SENIBINA	C2	P3		A2					
STS10033 ASAS LUKISAN BERBANTU KOMPUTER	C2	P3						A4	
STS10042 BAHAN BINAAN BANGUNAN	C2		C3	A2					
MPU13012 / MPU13022 PENDIDIKAN ISLAM / PENDIDIKAN MORAL		A1				A2		A2	
SUE20021 WORKPLACE ENGLISH									A2
SBM10012 MATEMATIK	C1			C2					
STS20053 LUKISAN KERJA BERBANTU KOMPUTER	C2	P3						A4	
STS20063 LUKISAN 3D BERBANTU KOMPUTER	C2	P3						A4	
STS20072 AMALAN IKHTIAS	C2				A3			A2	
STS20083 TEKNOLOGI PEMBINAAN BANGUNAN	C2		C3	A2					
STS 20092 KESELAMATAN DAN KESIHATAN PEKERJAAN	C2				A2				A4
MPU12012 KEUSAHAWANAN				A2			A2		A1
STS30103 ASAS LUKISAN TERUKUR		P3	C3						A2
STS30113 MODEL SENIBINA	C2	P3		A2					
STS30123 BIM SENIBINA		P3	C2		A2				
STS30133 LUKISAN KEMUDAHAN BANGUNAN		P3	C2					A2	
STS30142 LUKISAN PERSEMBAHAN BERBANTU KOMPUTER	C2	P3			A2				

## PANDUAN BAGI TAKSONOMI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

DOMAIN KOGNITIF						
Tahap						
C1: Mengingat	C2: Memahami	C3: Mengaplikasi	C4: Menganalisis	C5: Menilai	C6: Mencipta	
Mendapatkan kembali, mengeluarkan kembali dan mengingat semula pengetahuan yang relevan daripada ingatan jangka panjang.	Membina makna daripada maklumat lisan, tulisan dan grafik melalui menginterpretasi, memberikan contoh, mengklasifikasi, membuat ringkasan, membuat inferens, membanding dan menjelaskan.	Menggunakan prosedur untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu.	Memecahkan bahan kepada bahagian kecil, menentukan bagaimana bahagian-bahagian kecil berkaitan antara satu sama lain dan terhadap struktur atau kegunaan umum melalui perbandingan, menyusun atau dan <i>attributing</i> .	Membuat penilaian berdasarkan kriteria dan piawaian melalui semakan dan kritikan.	Menyatukan elemenelemen untuk membentuk satu gagasan umum yang koheren atau berfungsi: menyusun atau elemen ke bentuk atau struktur baru melalui penjanaan, perancangan dan penghasilan.	
30	Menyusun, Menggariskan, Melabel, Menamakan, Mengenalpasti, Mengira/Menilai, Menyenaraikan, Menyata, Menunjukkan, Memilih, Mendefinisi /Mentakrif, Membaca, Menghurai, Merekod, Menceritakan	Membuat kesimpulan, Mengkaji semula, Menjelas, Melapor, Menulis semula, Menganggarkan, Membezakan, Menghurai, Mengesan, Mengenalpasti, Mengecam, Mengkelaskan, Menunjukkan, Membincang, Mengkaji, Menterjemah, Mempertahankan, Merumuskan/Meringkaskan, Menghuraikan dengan kata sendiri, Memberi Contoh	Menukar/Mengubah/Meminda, Mengaplikasikan/Menerapkan, Memanipulasi, Mengajar, Mengilustrasikan/Menunjuk cara, Menggunakan, Melaporkan, Menentukan, Menyelesaikan, Membina, Menulis, Mentafsirkan, Memberi/Menyediakan, Mengurus/Mengatur/ Menyusun, Menyiasat, Menterjemah, Melaksana	Menganalisa, Menyelesaikan, Mengujikan, Menghujah, Membandingkan, Membezakan, Mengkritik, Membuat pilihan/Mengutamakan, Mengkategorikan, Mengira/Menghitung, Mengukur, Membahagikan, Menghubungkait, Menilai, Memeriksa, Menentukan, Mempersoalkan, Mengkaji/Mengujikaji, Melakarkan/Menggambarkan, Menjelaskan/Melakar/ Mengilustrasikan	Menilai, Mengintepretasi, Meramat, Melampirkan, Merangka semula, Memilih, Mengadili, Menyokong, Membandingkan, Mengukur, Mengkritik, Memutuskan, Mempertahankan, Mengkelaskan, Mengkritik, Mengadakan, Membandingkan, Mbenarkan, Menghujah	Memasang/ Menyatukan, Menggabungkan, Mencadangkan, Mendirikan, Mengumpul, Merekabentuk, Mengubahsuai, Menyusun,

DOMAIN PSIKOMOTOR				
Tahap				
P1: Imitasi	P2: Manipulasi	P3: Kejituhan	P4: Artikulasi	P5: Naturalisasi
Meniru tindakan orang lain; memperhatikan dan mengulang tindakan	Menghasilkan semula kegiatan dari arahan atau ingatan	Melaksanakan kemahiran dengan pasti tanpa pertolongan	Menyesuai dan menyatupadukan kepakaran untuk mencapai objektif yang bukan standard	Menguasai secara automatik dan tidak disedari aktiviti kemahiran berkaitan dengan peringkat strategik
<ul style="list-style-type: none"> <li>* Menghubungkait</li> <li>* Menyalin</li> <li>* Mengulangi</li> <li>* Memilih</li> <li>* Memisahkan</li> <li>* Mengikut</li> <li>* Menunjukkan</li> <li>* Mengenalpasti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Menunjukkan</li> <li>* Menyalin</li> <li>* Menjejak/Menyuruh</li> <li>* Melakukan</li> <li>* Melaksanakan</li> <li>* Memula</li> <li>* Tanggapan/Memberi respon</li> <li>* Bertindak balas</li> <li>* Membina semula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Memasang/Mencantumkan</li> <li>* Mengorganisasi/Mengatur /Menyusun/ Merancang</li> <li>* Membina</li> <li>* Menentukur</li> <li>* Sempurnakan</li> <li>* Mengawal</li> <li>* Mengukur</li> <li>* Menunjukcara</li> <li>* Melengkapkan</li> <li>* Melaksanakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Mengubahsuai</li> <li>* Menguasai</li> <li>* Membangun</li> <li>* Merumus</li> <li>* Menyesuai</li> <li>* Menyelaras</li> <li>* Menggabung</li> <li>* Mengintegrasikan/Menyatukan</li> <li>* Menyelesaikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Menyusun taraf</li> <li>* Merekabentuk</li> <li>* Menguruskan</li> <li>* Mengarang</li> <li>* Mengembangkan/Membangun</li> <li>* Mencipta</li> <li>* Menentukan/Membina</li> </ul>

DOMAIN AFEKTIF				
Tahap				
Menerima	A2: Bertindak Balas	A3: Menilai	A4: Mengorganisasi	A5: Menghayati
Kesanggupan untuk menyertai aktiviti dan memberikan perhatian pada suatu rangsangan; mendapat dan mengekalkan perhatian pelajar	Menyertai secara aktif; menunjukkan minat terhadap sesuatu objek, kegiatan atau fenomena; mencari dengan lebih mendalam objek, kegiatan atau fenomena ini	Nilai yang dikaitkan pada suatu objek, aktiviti atau fenomena; berubah dari tahap penerimaan mudah hingga ke tahap iltizam	Membanding dan membezakan, dan menyelesaikan konflik untuk mebina system nilai yang tekal; penekanan pada perbandingan dan mensintesikan nilai	Menerima pakai suatu system nilai untuk jangka masa tertentu yang menyumbang kepada "gaya hidup" tertentu (iaitu mengubah haluan tingkah laku)
<p>32</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Mengesan/Menempatkan</li> <li>* Memberi/Membekal</li> <li>* Menunjukkan/Mengarahkan</li> <li>* Memegang/Mempengaruh /Mengekal/Berpaut</li> <li>Menjawab/Membalas</li> <li>* Mengenal pasti</li> <li>* Mengikut</li> <li>* Duduk tegak</li> <li>* Memilih</li> <li>* Menamakan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Melabel</li> <li>* Menjawab</li> <li>* Menjawabkan/Melaksanakan</li> <li>* Menulis</li> <li>* Mempamerkan/ Mempersembahkan/ Menunjukkan</li> <li>* Menyesuaikan/Mematuhi/ Mengikut/Selaras</li> <li>* Membantu</li> <li>* Membaca/Menyebut /Menceritakan</li> <li>* Melaporkan</li> <li>* Menyapa/Menegur/ Mengucapkan</li> <li>* Menghadirkan</li> <li>* Menolong/Membantu</li> <li>* Menyusun/Mengkompilasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Bekerja/Berkhidmat</li> <li>* Membentuk</li> <li>* Menyertai</li> <li>* Mengikuti</li> <li>* Menjemput</li> <li>* Mewajarkan/Memberi justifikasi</li> <li>* Mengkaji</li> <li>* Menjelaskan</li> <li>* Berkongsi</li> <li>* Mencadangkan</li> <li>* Melengkapkan</li> <li>* Menggambarkan/ Menghuraikan</li> <li>* Membaca</li> <li>* Melaporkan</li> <li>* Membezakan</li> <li>* Memulakan</li> <li>* Memilih</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Memesan</li> <li>* Menghubungkait</li> <li>* Menyatukan/Mensintesikan</li> <li>* Mengenal pasti</li> <li>* Menyediakan</li> <li>* Mempertahankan</li> <li>* Menyelesaikan</li> <li>* Menyamataraikan</li> <li>* Mengubahsuai</li> <li>* Menyatupadukan/ Mengintegrasikan</li> <li>* Membanding</li> <li>* Menggabungkan</li> <li>* Mengorganisasi/Menetapkan</li> <li>* Mengikuti/Akur</li> <li>* Mengatur/Menyusun</li> <li>* Menjelaskan</li> <li>* Mengubah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Mempengaruhi</li> <li>* Mencadangkan</li> <li>* Menggunakan</li> <li>* Memenuhi syarat</li> <li>* Menyemak semula</li> <li>* Melayani</li> <li>* Menyelesaikan</li> <li>* Mengubah suai</li> <li>* Mempamerkan</li> <li>* Mengamalkan</li> <li>* Mendengar</li> <li>* Mempersembahkan /Melakukan/Melaksanakan</li> <li>* Bertindak</li> <li>* Menyemak/Mengesahkan</li> <li>* Mendiskriminasi</li> <li>* Menanyakan</li> </ul>

# **MAKLUMAT AM**

## PEMINDAHAN KREDIT DAN PENGECUALIAN KURSUS

Rujukan : Garis Panduan Pemindahan Kredit Dan Pengecualian Kursus Politeknik Dan Kolej Komuniti Edisi 2020

### Definisi

#### Pindah Kredit (Credit Transfer,CT)

Pindah kredit adalah proses memindahkan kredit kursus yang telah diambil oleh pelajar dalam sesuatu program ke program yang lain yang membawa kepada penganugerahan kelayakan yang ditawarkan oleh institusi yang sama atau institusi yang berbeza. Proses ini membolehkan kredit bagi kursus tersebut dikira sebagai sebahagian daripada keperluan kredit untuk bergraduat bagi program tersebut. Pada asasnya, kursus yang boleh dipindah kredit adalah kursus yang setara dengan kursus di program yang sedang diikuti.

#### Pengecualian Kursus (Course Exemption,CE)

Pengecualian kursus adalah proses mengecualikan seseorang pelajar daripada mengambil kursus dalam program yang diikuti atas sebab-sebab tertentu. Pengecualian ini tidak menyebabkan pelajar mendapat kredit bagi kursus yang dikecualikan. Oleh itu, pelajar perlu menggantikan kursus yang dikecualikan dengan kursus yang lain bagi mencukupkan keperluan kredit untuk bergraduat.

### Prosedur Permohonan Pindah Kredit Dan Pengecualian Kursus Oleh Pelajar

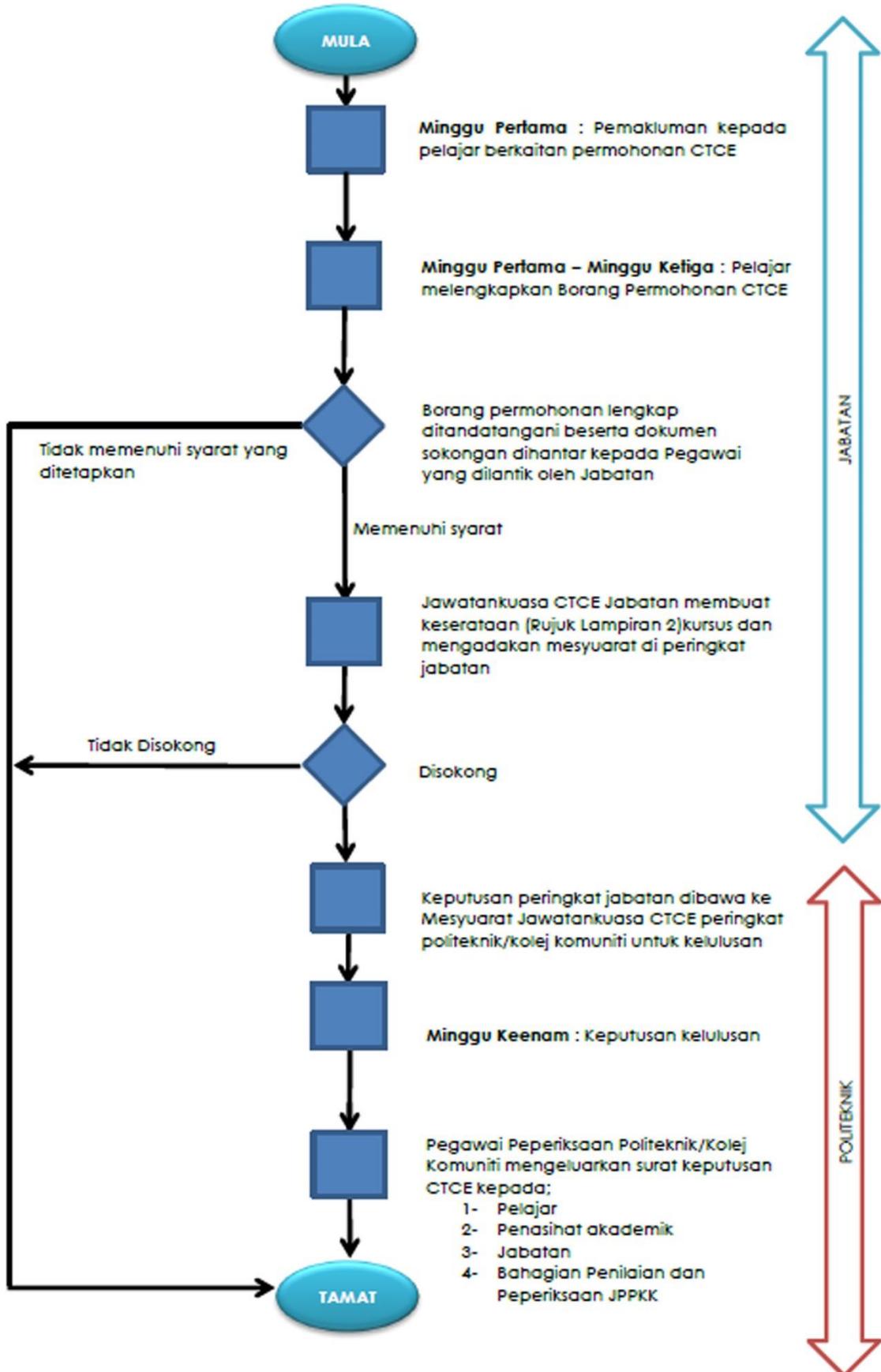
Pelajar telah dimaklumkan oleh Politeknik/Kolej Komuniti mengenai proses permohonan dan syarat-syarat yang berkaitan dengan pindah kredit dan pengecualian kursus.

Permohonan hendaklah dibuat dalam tempoh **TIGA (3) Minggu Pertama** sesi pengajian.

Pelajar seharusnya mengemukakan dokumen seperti berikut:

- a. Borang Permohonan Pemindahan Kredit Dan Pengecualian Kursus.
- b. Slip keputusan peperiksaan terdahulu yang telah disahkan.
- c. Salinan pengesahan akreditasi program terdahulu. Status akreditasi program terdahulu boleh disemak melalui portal rasmi *Malaysian Qualification Register (MQR)* di laman sesawang <https://www2.mqa.gov.my/mqr/>.
- d. Maklumat kursus yang dimohon bagi tujuan pemetaan:  
Maklumat kursus tersebut mestilah kursus yang digunakan pada tahun semasa pelajar bergraduat. Urusan mendapatkan maklumat kursus tersebut adalah **tanggungjawab pelajar**.
- e. Bagi program di Politeknik dan Kolej Komuniti dokumen tersebut boleh dimohon melalui Unit Jaminan Kualiti Politeknik/Kolej Komuniti.

Pelajar perlu mengemukakan permohonan pindah kredit dan pengecualian kursus kepada pihak Politeknik/Kolej Komuniti melalui Pegawai yang dilantik oleh Jabatan. Permohonan yang tidak lengkap akan ditolak oleh Politeknik/Kolej Komuniti.



## KEMUDAHAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN KOLEJ KOMUNITI PENAMPANG

### BILIK KULIAH DAN MAKMAL

#### TINGKAT 1

##### **Bilik Kuliah 1**

Jumlah Meja dan Kerusi  
Rangkaian Internet : WiFi

##### **Bilik Kuliah 2**

Jumlah Meja dan Kerusi  
Rangkaian Internet : WiFi

##### **Makmal Sains dan Matematik**

Jumlah Meja dan Kerusi  
Rangkaian Internet : WiFi

#### TINGKAT 2

##### **Bilik Kuliah 3**

Jumlah Meja dan Kerusi : 30  
Rangkaian Internet : WiFi

##### **Makmal Komputer 1**

Dilengkapi dengan 41 unit komputer. Sistem pengoperasian yang digunakan ialah Windows 10. Perisian Adobe Photoshop, MsOffice dan AutoCAD juga disediakan bagi memenuhi kehendak pembelajaran dan pengajaran. Rangkaian Internet dalam bentuk WiFi dan LAN.

##### **Makmal Komputer 2**

Dilengkapi dengan 41 unit komputer. Sistem pengoperasian yang digunakan ialah Windows 10. Perisian Adobe Photoshop, MsOffice dan AutoCAD juga disediakan bagi memenuhi kehendak pembelajaran dan pengajaran. Rangkaian Internet dalam bentuk WiFi dan LAN.

##### **Studio Senibina**

Studio Senibina ini boleh menempatkan pelajar seramai 30-40 orang dalam satu-satu masa (ianya hanya digunakan oleh pelajar senibina sahaja) mengikut jadual yang telah ditetapkan.

##### **Bilik Persediaan Dan Spray**

Ruang ini adalah tempat untuk pelajar membuat persediaan projek, dimana pelajar dapat membuat kerja seperti mengecat, spray dan sebagainya untuk setiap kali projek berkaitan Pdp.

## KEMUDAHAN-KEMUDAHAN LAIN

### **Surau**

Pelajar Muslim digalakkan menunaikan solat fardhu secara berjemaah di Surau KKPPG Tingkat 1.

Pelajar diminta membersihkan dan menyusun atur semula kelengkapan solat selepas menggunakannya. Pelajar dilarang menggunakan surau sebagai tempat untuk tidur, lepak dan bersembang-sembang. Tujuan larangan ini adalah bagi menghormati giliran pelajar lain yang ingin menggunakannya.

### **Mesin Layan Diri (Minuman)**

Terdapat satu (1) unit mesin minuman layan diri yang disediakan diruang luar KKPPG.

### **Ruang Makan**

Terdapat sebuah ruang makan di bahagian bawah KKPPG yang boleh digunakan pelajar.

### **Tempat Letak Kenderaan**

Tempat letak kenderaan yang disediakan disekitar KKPPG adalah terhad. Pelajar bertanggungjawab terhadap keselamatan kenderaan masing-masing.

### **Penapis air**

Penapis air minuman disediakan di dalam Ruang Makan.

### **Capaian Internet di KKPPG**

Terdapat capaian Internet tanpa wayar yang boleh diakses pelajar disetiap ruang KKPPG. Pelajar perlu mematuhi peraturan dan penggunaan ketika menggunakan kemudahan tersebut.

## Pertanyaan AM

Untuk sebarang Pertanyaan, berikut dilampirkan maklumat untuk dihubungi

No.	Unit	Staf	Telefon (Smbg)
1	Pejabat Am	-	088-760 951
2	Unit Pengambilan Pelajar	Dg Nurshazana Binti Daud	(112)
3	Unit Pembangunan Pelajar	Ts. Grisha Henry William	(113)
4	Unit Peperiksaan dan Penilaian	Nurul Farhana Binti Ramli	(116)
5	Unit Jaminan Kualiti	Tuan Rakiza Tuan Mahmud	(119)
6	Unit Teknologi Maklumat dan Komunikasi	Ts. Nur Fadhilah Binti Ahmed	(106)
7	Unit Pengajian AM (MPU)	Vun Jing Shu	(121)
8	Unit Pembelajaran Sepanjang Hayat	Mimi Tumbalon	(114)
9	Unit Perpustakaan	Mona Arnizah Binti Othman	(107)
10	Latihan Industri	Nurhidayu Binti Husin	(115)

Pertanyaan mengenai Program:

### (Sijil Teknologi Senibina)

Nama : Norfadzilatul Zaleha binti Khalid  
Tempak : Bilik Ketua Ptogram STS, Tingkat 2, Kolej Komuniti Penampang  
Email : zaleha@kkpenampang.edu.my  
Telefon : 088-760 951 (117)

Masa Perkhidmatan

Bil	Waktu	Waktu Operasi	Waktu Pinjaman/Pembaharuan & Pemulangan Bahan
1	Isnin-Khamis	8:00 am - 5:00 pm	
2	Jumaat	8:00 am - 11:30 am 2:00 pm - 5:00 pm	8:30 am - 4:30 pm
3	Cuti dan Hari Kelepasan Am	Tutup	

## **Lagu Kolej Komuniti**

Seia dan sekata  
Penuh ilmu di dada  
Bersama mengorak langkah  
Membina generasi berjaya  
Kitalah penerus alaf wawasan  
meningkatkan bakat insan  
Kolej Komuniti  
Di sini medan menggapai bintang  
Terus berbakti dan cemerlang  
Bersama menabur jasa  
jiwa 1 Malaysia  
Megahmu di mercu jaya  
Berbudi menjadi nyata  
Kitalah penerus alaf wawasan  
meningkatkan bakat insan  
Kolej Komuniti  
Di sini medan menggapai bintang  
Oooo...  
Kitalah penerus alaf wawasan  
meningkatkan bakat insan  
Kolej Komuniti  
Di sini medan menggapai bintang  
Terus berbakti dan cemerlang