



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**KURIKULUM BERSEPADU  
SEKOLAH MENENGAH**

**HURAIAN SUKATAN PELAJARAN**

---

# **KEMAHIRAN HIDUP BERSEPADU**

---

**TINGKATAN TIGA  
2002**



PUSAT PERKEMBANGAN KURIKULUM  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA  
KUALA LUMPUR



Kementerian Pendidikan Malaysia

# **HURAIAN SUKATAN PELAJARAN KEMAHIRAN HIDUP BERSEPADU**

**TINGKATAN TIGA**  
2002



Pusat Perkembangan Kurikulum

ISBN

Diusahakan  
oleh  
Pusat Perkembangan Kurikulum  
Kementerian Pendidikan Malaysia

Cetakan Pertama 2000  
©Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak cipta terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana bahagian artikel, ilustrasi, dan isi kandungan buku ini dalam apa juga bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman, atau cara lain sebelum mendapat izin bertulis daripada Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

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

## KATA PENGANTAR

Para 1 (kosong)

Huraian Sukatan Pelajaran disediakan untuk membantu guru merancang aktiviti dan bahan pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dengan tahap kematangan murid selaras dengan kehendak Sukatan Pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu. Buku ini juga menyediakan penerangan bagi membantu guru melaksanakan Kemahiran Hidup Bersepadu dalam bengkel serta bilik darjah. Guru diharap dapat merancang strategi yang lebih sesuai dengan kebolehan, minat, dan persekitaran murid supaya pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Para 3 (kosong)

**Dr. SHARIFAH MAIMUNAH BT. SYED ZIN**

Pengarah

Pusat Perkembangan Kurikulum

Kementerian Pendidikan Malaysia

## KANDUNGAN

Kata Pengantar	..	..	..	..	..	i	PILIHAN	
Pendahuluan	..	..	..	..	..	1	PILIHAN 1	
							Bidang Kemahiran Teknikal	.. .. 23
Perubahan Dalam Edisi Penyemakan	..	..	..	..	..	1	PILIHAN 2	
							Bidang Ekonomi Rumah Tangga	.. .. 33
Objektif Tingkatan Satu	..	..	..	..	..	3	PILIHAN 3	
Organisasi Kandungan Tingkatan Satu	..	..	..	..	..	4	Bidang Pertanian	.. .. 43
Pendekatan Dan Penekanan	...	..	..	..	..	6	PILIHAN 4	
Format Huraian	..	..	..	..	..	10	Bidang Perdagangan dan Keusahawanan	.. .. 49
Huraian Tingkatan Dua							LAMPIRAN	
TERAS							1. Perubahan Dalam Mata Pelajaran	
							Kemahiran Hidup Bersepadu (KHB) KBSM	.. .. 59
Bidang Reka Bentuk dan Teknologi	..	..	..	..	..	15	2. Pemetaan Dan Kesenambungan Kandungan	.. 69

## PENDAHULUAN

### ***Kemahiran Hidup Bersepadu***

Kemahiran Hidup Bersepadu merupakan satu mata pelajaran amali yang berunsurkan teknologi. Ia ditawarkan kepada semua murid di Tingkatan I hingga Tingkatan III. Mata pelajaran ini dirancang sedemikian rupa untuk mencapai matlamat ke arah mempertingkatkan produktiviti negara melalui penglibatan masyarakat secara kreatif, inovatif dan produktif.

Mata pelajaran ini digubal ke arah membekalkan tenaga kerja yang berpengetahuan dan mahir dalam teknologi dan ekonomi serta sanggup bekerjasama dan sentiasa bersedia untuk belajar dalam suasana bekerja. Tenaga kerja yang sedemikian rupa dapat memenuhi inspirasi, aspirasi dan keperluan negara yang sedang membangun dalam zaman yang sedang menyaksikan kemajuan teknologi komunikasi maklumat.

Perancangan dan pembangunan mata pelajaran ini adalah selaras dengan semangat di sebalik Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang berhasrat melahirkan

### ***Matlamat Tidak Berubah***

### ***Matlamat***

### ***Kemahiran Teknologi, Kecenderungan Mereka Cipta dan Semangat Keusahawanan***

warganegara yang berpengetahuan serta berakhlak mulia demi menghadapi cabaran kehidupan masa kini dan masa akan datang.

### **PERUBAHAN DALAM EDISI PENYEMAKAN**

Dalam Huraian Sukatan Pelajaran (Semakan) ini, matlamat kurikulum Kemahiran Hidup Bersepadu tidak berubah daripada matlamat terdahulu dan kebanyakan objektif mata pelajaran dikekalkan.

Matlamat mata pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu adalah untuk melahirkan insan yang berdikari, kenal faham teknologi dan ekonomi serta kreatif, berinisiatif dan yakin diri dalam keadaan teknologi yang sentiasa berubah untuk kehidupan harian.

Kurikulum ini masih mempunyai hala tuju ke arah memperkembangkan kebolehan murid dalam kemahiran teknologi, kecenderungan mereka cipta dan semangat keusahawanan. Kemahiran asas yang sedemikian dapat digunakan sepenuhnya untuk membolehkan murid



berdikari dan yakin diri serta mampu menjalani kehidupan secara produktif dalam dunia teknologi dan ekonomi yang kompleks dan sentiasa berubah.

Murid juga digalakkan mengambil inisiatif dan merebut peluang yang ada secara bijak, kreatif dan inventif. Nilai murni, sikap yang positif dan budaya kerja yang baik diterapkan semasa murid menjalankan aktiviti amali demi meneruskan konsep kesepaduan dalam mata pelajaran.

***Perubahan  
Kandungan***

Perubahan dari segi kandungan memperlihatkan beberapa tajuk Kemahiran Hidup Bersepadu telah disusun semula, digugurkan atau ditambah, dengan hasrat untuk mengukuhkan kesinambungan dan mengelakkan pertindihan serta mengemaskinikan kandungannya.

Dua tajuk dalam Bahagian Teras Huraian Sukatan Pelajaran Edisi Tahun 1992 iaitu 'Perdagangan dan Keusahawanan' dan "Kekeluargaan" digugurkan. Elemen reka bentuk dan teknologi diberi lebih fokus dan asas elektromekanikal dimasukkan dalam mata pelajaran pilihan Kemahiran Teknikal.

Pertukaran nama tajuk juga berlaku. Tajuk "Kemahiran Manipulatif" dalam Bahagian Teras Edisi 1992 ditukar kepada nama baru iaitu "Reka Bentuk dan Teknologi" dan Pilihan "Kemahiran Manipulatif Tambahan" ditukar kepada "Kemahiran Teknikal".

Walaupun tajuk Perdagangan dan Keusahawanan digugurkan daripada bahagian teras sukatan pelajaran 1992 tetapi dalam edisi semakan ini satu bidang baru iaitu Perniagaan dan Keusahawanan merupakan satu-satunya bidang yang merentasi tiga pilihan iaitu Pilihan 1, 2 dan 3. Di samping itu, satu pilihan baru diwujudkan sebagai Pilihan 4 iaitu Perdagangan dan Keusahawanan.. Ia merupakan tambahan kepada senarai pilihan yang sedia ada.

Keseluruhan perubahan kandungan diringkaskan dalam Lampiran 1.

### OBJEKTIF TINGKATAN III

#### *Objektif*

Objektif mata pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu Tingkatan III adalah untuk membolehkan murid:

1. Mengamalkan kreativiti, inovasi dan berdaya usaha dalam mereka bentuk dan menghasilkan produk daripada pelbagai bahan seperti kayu, papan lapis dan bahan komposit
2. Mengamalkan sikap peka terhadap masalah sekeliling dan mendapatkan idea daripada pelbagai sumber untuk mereka bentuk dan menghasilkan produk.
3. Menjalankan kerja-buat-sendiri, menyenggara dan membaik pulih mudah kerja elektrik dan paip dalam kehidupan harian.

4. Mengenal pasti prinsip mudah asas elektromekanikal dalam dunia teknologi yang maju.
5. Menghasilkan artikel mudah dengan menggunakan mesin jahit.
6. Mengenal pasti hidangan dan mengurus sajian.
7. Membuat kompos dan menanam sayuran jenis buah.
8. Memilih bahan, alatan dan perkakas serta menggunakannya dengan teknik yang betul.
9. Mengenal pasti kepentingan perniagaan, perkembangannya pada masa depan yang bercirikan k-ekonomi dan perniagaan dalam negeri dan antarabangsa.
10. Menerangkan faktor utama dalam pengeluaran, kaitannya dengan permintaan dan proses pengeluaran serta membuat pengiraan kos.

11. Mengumpul, memproses dan mendokumentasikan maklumat secara sistematik dan menggunakannya dengan bijak dalam membuat keputusan rekaan dan penghasilan projek.

12. Mengamalkan peraturan dan budaya kerja yang baik dan selamat.

Untuk tujuan ini, murid menggunakan teknik dan proses pembuatan yang melibatkan bahan binaan seperti kayu, papan lapis atau bahan komposit.

Murid juga berpeluang mereka bentuk dan menghasilkan artikel jahitan dengan menggunakan mesin jahit, di samping berpeluang juga untuk menghias kawasan persekitarannya dengan tumbuhan hiasan yang dihasilkan. Selain daripada itu, murid juga melakukan kerja penyenggaraan dan baik pulih elektrik dan paip yang ditumpukan kepada pendawaian plag tiga pin, lampu pendafluor, tangki simbah, pili dan perangkap.

### ORGANISASI KANDUNGAN TINGKATAN III

#### ***Dua Bahagian***

Mata pelajaran ini terbahagi kepada dua bahagian iaitu Teras dan Pilihan. Berikut adalah penerangan mengenai organisasi kandungan khusus untuk Tingkatan III.

#### ***Bahagian Pilihan***

Murid memilih salah satu daripada empat bidang pembelajaran dalam Bahagian Pilihan. Pilihan murid kekal dari Tingkatan I hingga Tingkatan III.

#### ***Bahagian Teras***

Bahagian Teras mengandungi satu bidang pembelajaran iaitu Reka Bentuk dan Teknologi yang wajib dipelajari oleh semua murid.

#### ***Pilihan 1: Kemahiran Teknikal***

Bidang Kemahiran Teknikal merangkumi unit pembelajaran yang membolehkan murid mendalami pengetahuan dan kemahiran dalam elektrik dan asas elektromekanikal.

#### ***Reka Bentuk dan Teknologi***

Bidang Reka Bentuk dan Teknologi menyediakan murid Tingkatan I dengan pengetahuan dan kemahiran teknologi untuk menghasilkan produk yang berlainan dengan menggunakan proses reka bentuk.

Dalam pembelajaran elektrik, murid mengkaji litar siri dan litar selari untuk mengetahui kaitan antara voltan, arus dan rintangan. Murid akan menggunakan meter pelbagai untuk menguji keterusan litar dan mengukur nilai perintang tetap.

Di samping pengiraan kuasa elektrik, murid juga diberikan rumusan untuk mengira rintangan dalam litar siri dan litar selari.

Pendedahan kepada konsep pergerakan elektromekanikal bertujuan untuk membolehkan murid mengetahui dan memahami bagaimana komponen elektronik boleh mengawal dan mempertingkatkan pergerakan mekanikal.

***Pilihan 2: Ekonomi Rumah Tangga***

Bidang Ekonomi Rumah Tangga membekalkan murid dengan pengetahuan dan kemahiran tentang makanan dan pengendalian makanan, masakan, pakaian dan jahitan. Murid membuat kerja amali dalam penyediaan sarapan dan minum pagi atau minum petang serta berpeluang mereka cipta resepi hidangan tersebut.

***Pilihan 3: Pertanian***

Dalam aspek pakaian, murid mengenal pasti jenis fabrik dan memperoleh kemahiran memilih pakaian. Murid menjahit dan menghias skirt berkasing untuk kerja jahitan.

Bidang Pertanian memberi peluang kepada murid mendalami pengetahuan dan kemahiran dalam pembinaan kompos dan penanaman sayur-sayuran. Murid berpeluang memilih jenis sayur-sayuran yang hendak ditanam, mengenal pasti kesesuaian tanah dan baja serta merancang projek penanaman sayur-sayuran.

Melalui penanaman sayur-sayuran, murid akan memerhati kesan daripada penggunaan kompos dan amalan giliran tanaman terhadap tumbesaran dan penghasilan sayur-sayuran.

***Pilihan 4: Perdagangan dan Keusahawanan***

Bidang Perdagangan dan Ke-usahawanan menyediakan murid dengan pengetahuan serta amalan perniagaan yang merangkumi langkah-langkah penubuhan dan pengendalian perniagaan serta pengenalan kepada bidang-bidang pengeluaran yang telah

***Pembelajaran  
Melalui  
Pengalaman***

sedia wujud. Murid juga diperkenalkan kepada pelbagai jenis dokumen penting bagi penubuhan dan pengendalian perniagaan.

Antara tujuan bidang ini adalah untuk memupuk nilai dan sikap berdikari, yakin diri, inisiatif dan berdaya saing. Murid didedahkan secara tidak langsung tentang kaedah mencari dan menggunakan peluang perniagaan dengan bijaksana.

Pendedahan murid kepada konsep dalam proses pengeluaran membantu mereka membuat pengiraan kos sesuatu projek secara sistematik

**PENDEKATAN DAN PENEKANAN**

Dalam Kemahiran Hidup Bersepadu tumpuan diberi terhadap pembelajaran melalui pengalaman. Mata pelajaran ini harus dikendalikan secara tidak langsung semasa mengendalikan aktiviti amali.

Dalam mengendalikan kelas amali, penggabungjalinan antara teori dan amali, aktiviti dalam dan luar bilik darjah

***Kemahiran Berfikir***

dan kesepaduan pelbagai disiplin dan tajuk harus dititikberatkan. Sehubungan ini, dalam Kemahiran Hidup Bersepadu, pembelajaran perniagaan dan keusahawanan perlu digabungjalinkan dengan pembelajaran reka bentuk dan teknologi serta lain-lain bidang pilihan.

Kemahiran Berfikir Secara Kritis dan Kreatif (KBKK) harus menjadi satu landasan dalam pengajaran dan pembelajaran yang mana daya imaginasi dan kreativiti murid perlu dijanakan dan diperkembangkan.

Contoh kemahiran berfikir yang diberi tumpuan dalam unit pembelajaran "Reka Bentuk dan Teknologi" termasuk:

- Merekabentuk dan membina projek baru dengan menggunakan pendekatan penyelesaian masalah
- Menjana idea untuk mereka bentuk dan membina projek
- Membuat keputusan pemilihan idea dan reka bentuk, pembinaan projek, alatan tangan dan bahan yang sesuai

**Kaedah Kajian  
Masa Depan**

Dalam Kemahiran Hidup Bersepadu, murid juga perlu mengembangkan daya berfikir secara kritis dan kreatif ke arah membentuk masa depan yang lebih sempurna.

Unsur penting Kajian Masa Depan harus diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran Kemahiran Hidup untuk merangsang daya intelek agar mereka

- Menghasilkan lukisan projek
- Merancang dan melaksanakan kerja projek mengikut prosedur pengurusan bengkel yang sesuai
- Menilai kualiti projek yang telah siap supaya bersesuaian dengan hasil yang dihasratkan
- Mempersembahkan reka bentuk atau projek bagi tujuan mendapatkan maklum balas daripada orang lain untuk memperbaiki atau menambahbaikkannya.

**Nilai Murni**

berupaya menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan serta memberi sumbangan ke arah menentukan hala tuju masa depan.

Dalam proses mereka bentuk, murid mengkaji keadaan yang sedia ada, mencari alternatif, membuat pilihan dan akhirnya menghasilkan produk yang berkenaan. Di samping itu murid juga boleh menjangka dan meramalkan kesan atau impak produk baru mereka dalam senario masa depan.

Nilai murni dan sikap positif serta budaya kerja yang relevan harus merentasi aktiviti yang dijalankan. Dengan cara ini, nilai murni dan sikap positif seperti berusaha mencapai kecemerlangan, berfikiran terbuka, bersedia menimbangkan pelbagai faktor dan berhati-hati menggunakan sumber dapat dipupuk supaya menjadi kebiasaan dalam pengendalian dan urusan hidup murid.

Begitu juga dengan kesedaran tentang kos sesuatu projek, harus diberi penekanan dalam semua projek yang dihasilkan.

	<p>Kemahiran interpersonal seperti menghargai pendapat dan usaha orang lain, berkomunikasi dengan baik, bersedia menerima kritikan membina, memberi dorongan kepada orang lain yang menemui kegagalan, menjalin persahabatan, belajar secara koperatif dan bekerja secara kumpulan dan memupuk semangat kerjasama dengan rakan sebaya perlu juga diterapkan semasa pengajaran dan pembelajaran.</p>		<p>Dengan ini kemahiran ICT murid juga boleh diperkembangkan seperti melayari laman web, menggunakan perisian, CD-ROM dan pengkalan data serta berkomunikasi secara elektronik.</p>
<b>Kerelevanan</b>	<p>Aktiviti amali harus dihubungkan dengan amalan dalam kehidupan dan pekerjaan agar sesuatu pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyeronokkan dan berguna kepada murid. Teknik ini boleh menarik minat murid terhadap sesuatu aktiviti atau tajuk.</p>	<p><b>Keselamatan dan Pengurusan</b></p>	<p>Walaupun hanya satu unit diperuntukkan bagi “Organisasi Bengkel dan Keselamatan”, peraturan dan langkah keselamatan hendaklah sentiasa diamal dan dipatuhi setiap kali menjalankan kerja amali.</p> <p>Organisasi bengkel dan pengurusan kerja yang mudah boleh dilakukan secara bergilir-gilir di kalangan murid bagi memberi mereka pengalaman tambahan serta menanamkan semangat bekerjasama, bertanggungjawab dan berdisiplin.</p>
<b>Teknologi Maklumat dan Komunikasi</b>	<p>Murid perlu digalakkan menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi atau <i>information and communication technology</i> (ICT) dalam pembelajaran mereka terutamanya dalam pengumpulan, pemilihan dan pemprosesan maklumat.</p>	<p><b>Kesinambungan Kandungan dari Peringkat Pendidikan Rendah ke Menengah Rendah</b></p>	<p><b>KESINAMBUNGAN DAN PEMETAAN KANDUNGAN</b></p> <p>Kesinambungan kandungan kurikulum Kemahiran Hidup dari peringkat pendidikan rendah ke peringkat menengah rendah ditunjukkan dalam Lampiran 2. Dengan merujuk jadual kesinambungan ini, guru yang mengajar Kemahiran Hidup pada tahun tertentu,</p>

sama ada di sekolah rendah atau menengah, akan mendapat gambaran menyeluruh mengenai susunan kandungan mata pelajaran ini.

Contoh maklumat yang boleh didapati daripada jadual kesinambungan adalah seperti berikut:

**Contoh**

Contoh 1

Kandungan Kreativiti dan Reka Cipta berkait rapat dengan kandungan Reka Bentuk dan Penghasilan Projek (rujuk Lampiran 2).

- Di sekolah rendah, murid Tahun Empat dan Lima diberi latihan tentang kreativiti dan penyelesaian masalah. Mereka dibimbing dalam merekabentuk projek menggunakan kayu, logam dan bahan kitar semula serta mengamalkan teknik penggunaan alatan tangan yang sesuai.

Murid mengaplikasikan kemahiran dan pengalaman ini untuk mereka cipta projek di Tahun Enam.

**Pemetaan  
Kandungan  
Tingkatan I-III**

Di Tingkatan I dan II, proses mereka bentuk dipelajari secara sistematik.

- Murid dikehendaki mengkaji secara lebih mendalam jenis bahan dan pengikat agar mereka boleh menggunakan pengetahuan ini dalam proses perancangan, pembinaan dan pengubahsuaian projek. Semua pengalaman dan kemahiran ini diaplikasikan dalam Tingkatan III di mana murid perlu menghasilkan projek reka cipta.

Contoh 2

Di sekolah rendah, elektrik dan elektronik dipelajari sebagai satu unit pembelajaran. Di sekolah menengah, untuk mempelajari kandungan ini secara mendalam, elektrik dan elektronik diasingkan kepada dua unit pembelajaran.

Susunan kandungan dalam Sukatan Pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu daripada Tingkatan I hingga Tingkatan III



ditunjukkan dalam Jadual Pemetaan Kandungan Sukatan Pelajaran seperti di Lampiran 3.

Peruntukan masa yang dinyatakan merupakan cadangan untuk membantu guru dalam penyediaan perancangan pengajaran. Masa untuk pengajaran Kemahiran Hidup Bersepadu ialah empat waktu seminggu dan setiap waktu meliputi 40 minit.

#### **Aras**

Hasil pembelajaran dibahagikan kepada tiga aras. Pemeringkatan kemahiran dan pengetahuan kepada aras tertentu bertujuan untuk membantu guru menyampaikan pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan dengan mengambil kira kadar pembelajaran dan keupayaan murid.

Aras 1 merupakan aras asas yang mesti dikuasai oleh semua murid sebelum mereka meneruskan pembelajaran ke Aras 2.

Aras 2 merangkumi kandungan yang perlu dipelajari oleh semua murid selepas mereka menguasai kandungan Aras 1.

Aras 3 merupakan aras pengkayaan untuk murid yang berupaya melepasi pembelajaran Aras 1 dan 2.

Dengan ini pembangunan dan perkembangan pembelajaran meningkat dari Aras 1 hingga ke Aras 3.

#### **FORMAT HURAIAN**

##### ***Tiga Lajur***

Huraian Sukatan Pelajaran ini diperincikan dalam tiga lajur iaitu Bidang / Unit / Tajuk Pembelajaran; Hasil Pembelajaran; dan Cadangan Aktiviti Pembelajaran.

##### ***Bidang, Unit dan Hasil Pembelajaran***

Dalam lajur pertama, bidang pembelajaran, unit pembelajaran dan tajuk yang berkenaan dinyatakan. Dalam lajur kedua dinyatakan hasil pembelajaran, keluasan dan kedalaman skop setiap unit. Hasil pembelajaran dihuraikan dalam bentuk objektif perlakuan yang boleh diukur.

***Cadangan Aktiviti Pembelajaran***

Lajur ketiga iaitu Cadangan Aktiviti Pembelajaran bertujuan membantu guru merancang dan merekabentuk pengalaman pembelajaran yang sesuai dan bermakna kepada murid.

Guru boleh menyesuaikan cadangan ini dan merekabentuk aktiviti tambahan yang secocok dengan kebolehan murid dan keadaan persekitaran mereka terutamanya persekitaran sekolah.

**BAHAGIAN TERAS : REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI**

<b>BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN</b>	<b>HASIL PEMBELAJARAN</b>	<b>CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN</b>
<b>1.2 Reka Cipta</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 9 minggu)  <b>a. Pengenalpastian masalah</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal pasti masalah</li> <li>• Mengumpul maklumat dan data</li> <li>• Menganalisis maklumat</li> </ul>	Aktiviti yang dicadangkan - Perbincangan kumpulan - Sumbangsaran  Mengumpul maklumat dan data seperti pemerhatian, lawatan, pembacaan dan bimbingan guru  Mengumpul maklumat berkaitan reka bentuk dan reka cipta terkini  Merujuk koleksi reka cipta murid  Perbincangan mengenai kekuatan dan kelemahan maklumat yang diperolehi.

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>b. Pemilihan idea</b></p> <p><b>c. Perekaan projek</b></p> <p><b>d. Pemilihan reka bentuk</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyenarai pelbagai idea penyelesaian masalah</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai dan memilih idea yang paling sesuai</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakar beberapa reka bentuk projek</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai dan memilih konsep reka bentuk</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat lukisan kerja berdasarkan lukisan unjuran ortografik</li> </ul>	<p>Menyenaraikan pelbagai alternatif penyelesaian masalah menggunakan peta minda, lakaran bebas, sumbangsaran, atau perbincangan kumpulan.</p> <p>Tunjuk cara membuat lakaran</p> <p>Lakaran dibuat dalam bentuk 2D atau 3D</p> <p>Faktor utama reka bentuk ialah:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>fungsi</li> <li>rupa bentuk</li> <li>kesesuaian bahan</li> <li>kaedah binaan</li> <li>ketahanan</li> <li>kos</li> <li>kemasan</li> <li>keselamatan</li> </ol> <p>Lukisan kerja dibuat dalam bentuk lukisan ortografik</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
e. Perancangan pembinaan projek	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti bahan dan kesesuaiannya</li> <li>Mengenal pasti dan memilih alatan</li> <li>Membuat jadual kerja dan mengira kos pengeluaran</li> </ul>	<p>Menyediakan senarai bahan dan alatan.</p> <p>Perbincangan teknik pembinaan</p> <p>Guru membimbing murid mengira kos pengeluaran</p> <p>[ kos pengeluaran = kos bahan + kos upah + kos overhead ]</p>
f. Pembinaan, pengujian dan pengubahsuaian projek	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur, menanda dan memotong.</li> <li>Membina dan mencantum bahagian projek</li> <li>Memeriksa dan menguji sambungan dan pemasangan</li> <li>Membuat kemasan</li> </ul>	<p>Pastikan murid memilih dan menggunakan alatan yang betul</p> <p>Guru membimbing murid berkaitan proses untuk mendapatkan pemasangan dan pembinaan yang paling sesuai</p> <p>Memilih kemasan yang sesuai</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>g. Pendokumentasian</b></p> <p><b>1.4 Elektrik</b> ( Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu )</p> <p><b>c. Mengira kos tenaga elektrik</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menguji dan menilai projek</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpul dan merekodkan maklumat berkaitan projek yang dibina</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat persembahan projek</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membaca meter kWj</li> <li>Mengira kos penggunaan tenaga elektrik</li> </ul>	<p>Mengubahsuai projek untuk mendapatkan hasil yang lebih berkualiti</p> <p>Contoh format folio ialah:-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tajuk</li> <li>- latar belakang</li> <li>- objektif</li> <li>- deskripsi</li> <li>- rujukan atau bibliografi</li> <li>- lampiran</li> </ul> <p>Folio ini ditulis atau ditaip dan perlu dibukukan.</p> <p>Membuat persembahan projek berdasarkan dokumentasi yang disediakan</p> <p>Penerangan bagaimana membaca meter kWj jenis digital</p> <p>Tunjukkan contoh bil elektrik dan kaedah mengira kos penggunaan tenaga elektrik</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>d. Pengenalan motor arus terus ( DC )</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca maklumat pada plat perincian motor</li> <li>• Mengenali jenis motor</li> <li>• Menyatakan arah pusingan motor DC</li> <li>• Mengenal pasti mekanisme penghantaran kuasa motor DC</li> </ul>	<p>Tunjuk cara membaca maklumat pada plat perincian</p> <p>Guru menunjukkan dua jenis motor iaitu motor DC ( arus terus) dan motor AC ( arus ulangalik)</p> <p>Guru menunjukkan lukisan keratan sebuah motor DC dan menerangkan bahagian utamanya</p> <p>Guru menerangkan pergerakan motor DC</p> <p>Contoh mekanisme penghantaran kuasa ialah dari aci kepada gear atau dari aci kepada takal dan tali sawat</p> <p>Contoh peralatan yang boleh digunakan ialah pemain radio kaset dan kit robot.</p>

17



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
c. Penghasilan projek	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membentuk kaki komponen</li> <li>Memasang komponen berpandukan lukisan skematik atau lukisan bergambar</li> <li>Menyemak semula kedudukan komponen berpandukan lukisan skematik</li> <li>Memateri semua kaki atau tamatan komponen</li> <li>Memotong kaki komponen yang berlebihan dengan kemas</li> <li>Menguji projek yang telah siap dan membuat pembaikan jika perlu</li> </ul>	<p>Projek yang dihasilkan hendaklah mempunyai <b>salah satu</b> daripada tema berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. kombinasi cahaya dengan bunyi</li> <li>ii. kombinasi cahaya dan pergerakan</li> <li>iii. kombinasi bunyi dan pergerakan</li> <li>iv. kombinasi cahaya , bunyi dan pergerakan</li> </ul> <p>Pastikan komponen yang mempunyai kekutuban dipasang mengikut kekutuban yang betul</p> <p>Guru membuat tunjuk cara proses memateri</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>1.10 Tempat kediaman</b></p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 3 minggu)</p> <p><b>a. Ruang tempat kediaman</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersih dan menyimpan semua alatan tangan dan bahan</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan beberapa situasi di mana projek ini dapat diaplikasikan</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan pengertian tempat kediaman</li> <li>Menyenaraikan jenis ruang tempat kediaman</li> </ul>	<p>Membuat pelupusan sisa dengan cara yang betul</p> <p>Tempat kediaman ialah tempat tinggal seperti rumah dan asrama.</p> <p>Jenis ruang adalah :</p> <p>Ruang sosial seperti bilik istirehat dan bilik makan.</p> <p>Ruang kerja seperti dapur, stor dan garaj.</p> <p>Ruang persendirian seperti tandas, bilik mandi dan bilik tidur.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>b. Keselesaian tempat kediaman</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti fungsi ruang</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti faktor keselesaian tempat kediaman</li> </ul>	<p>Fungsi ruang seperti berikut :</p> <p>Ruang sosial adalah tempat untuk berehat dan berinteraksi antara ahli keluarga dan tetamu.</p> <p>Ruang kerja ialah tempat untuk melakukan aktiviti.</p> <p>Ruang persendirian ialah tempat berehat, menyimpan wardrobe, membersihkan dan mengemas diri.</p> <p>Wardrobe adalah tempat menyimpan pakaian dan aksesori.</p> <p>Aksesori seperti tali leher, tali pinggang, kasut dan beg tangan.</p> <p>Faktor keselesaian tempat kediaman ialah pengudaraan, pencahayaan, skema warna, lantai dan penutup lantai, alatan dan kelengkapan serta keselamatan .</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>c. Penjagaan tempat kediaman</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal pasti pembersihan tempat kediaman</li> <li>• Mengenal pasti alat dan agen pencuci</li> <li>• Memilih dan menggunakan agen pencuci yang sesuai</li> <li>• Membersih, mengemas, dan menghias ruang tempat kediaman</li> </ul>	<p>Pembersihan tempat kediaman seperti pembersihan harian, mingguan dan berkala.</p> <p>Alat pencuci seperti mop, vakum dan penyapu. Agen pencuci seperti sabun dan peluntur.</p> <p>Memilih agen pencuci.</p> <p>Tunjuk cara mengguna agen pencuci.</p> <p>Murid membersihkan, mengemas, mencegah serangga dan haiwan perosak dan menghias ruang tempat kediaman mengikut kreativiti</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>d. Susun atur alatan dan kelengkapan</b>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyenarai faktor yang perlu diambil kira semasa menyusun atur alatan dan kelengkapan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyusun atur alatan dan kelengkapan di ruang dapur</li> </ul>	<p>Faktor yang perlu diberi perhatian adalah saiz ruang, saiz perabot, skema warna, keceriaan, keselamatan dan kumpulan ahli keluarga seperti bayi, kanak-kanak dan orang tua.</p> <p>Murid menyusun atur alatan dan kelengkapan di ruang dapur.</p> <p>Mempamerkan majalah yang berkaitan dengan hiasan dalaman.</p>

## BAHAGIAN PILIHAN

### PILIHAN 1 : KEMAHIRAN TEKNIKAL

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>1.3 Elektronik</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 7 minggu)  <b>a. Nama, simbol dan fungsi komponen</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti nama, simbol dan fungsi komponen elektronik</li> <li>Menyatakan susunan nombor IC pemasa 555</li> <li>Mengenal pasti binaan dan tamatan geganti</li> </ul>	<p>Komponen elektronik yang terlibat ialah geganti dan IC pemasa</p> <p>Tunjuk cara bagaimana menentukan kedudukan susunan nombor pin IC pemasa 555 IC pemasa hendaklah disimpan dalam bekas plastik anti statik</p> <p>Sebelum memasang pin IC, pematerian hendaklah dilakukan pada soket IC</p> <p>Penerangan mengenai bahagian utama geganti</p> <p>Tunjuk cara mengenali tamatan geganti</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>b. Penghasilan projek</b>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menterjemah lukisan skematik</li> <li>• Membentuk kaki komponen</li> <li>• Memasang komponen mengikut lukisan skematik atau lukisan bergambar</li> <li>• Menyemak semula kedudukan komponen berpandukan lukisan skematik atau lukisan bergambar</li> <li>• Memateri semua kaki dan tamatan komponen</li> <li>• Memotong kaki komponen yang berlebihan dengan kemas</li> <li>• Menguji projek yang telah siap dan membuat pembaikan</li> </ul>	<p>Jenis geganti yang dicadangkan ialah geganti SPDT 6V DC</p> <p>Projek yang dihasilkan mesti melibatkan komponen-komponen yang dipelajari</p> <p>Guru membimbing murid semasa kerja pematerian dijalankan</p> <p>Sentiasa mengamalkan langkah keselamatan semasa bekerja</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>1.4 Enjin</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 7 minggu)</p> <p><b>a. Jenis dan kegunaan pengikat dan pencantum</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membersih dan menyimpan semua alatan tangan dan bahan serta melupuskan sisa</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan beberapa situasi di mana projek ini dapat diaplikasikan</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti nama dan kegunaan pengikat dan pencantum</li> </ul>	<p>Guru menerangkan cara melupuskan sisa untuk memelihara alam sekitar</p> <p>Sumbangsaran tentang situasi di mana projek dapat digunakan</p> <p>Penerangan tentang kegunaan pengikat dan pencantum</p> <p>Contoh jenis pengikat ialah bol dan nat, stad dan skru tudung</p> <p>Contoh pencantuman ialah Kekunci Wooddruff dan Kekunci Persegi</p>



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>b. Mengenal bahagian luar enjin</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal pasti bahagian utama luar enjin dan fungsinya</li> </ul>	<p>Guru menggunakan model enjin satu silinder empat lejang</p> <p>Penerangan mengenai fungsi setiap bahagian luar enjin</p> <p>Contoh bahagian luar enjin:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kepala silinder</li> <li>- Sirip penyejuk</li> <li>- Palam pencucuh</li> <li>- Bongkah enjin</li> <li>- Palam pengisi minyak</li> <li>- Ukur celup</li> <li>- Palam buang minyak</li> <li>- Karburetor</li> <li>- Pembersih udara</li> <li>- Tangki petrol</li> <li>- Penyenjap bunyi</li> <li>- Takung minyak pelincir</li> <li>- Perumah penghembus</li> </ul>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
c. Mengenal bahagian dalam enjin	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan nama dan fungsi alatan tangan</li> </ul>	<p>Tunjuk cara penggunaan alatan tangan</p> <p>Contoh alatan tangan ialah :-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sepana hujung terbuka</li> <li>- Sepana gelang</li> <li>- Spana gabung</li> <li>- Soket</li> <li>- Soket dalam</li> <li>- Tangkai L</li> <li>- Tangkai hayun</li> <li>- Tangkai pelaju</li> <li>- Tangkai gearsala</li> <li>- Pemutar skru kontot</li> <li>- Tolok perasa</li> <li>- Perengkuh daya kilas.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuka dan memasang satu bahagian luar enjin</li> </ul>	<p>Tunjuk cara membuka dan memasang satu bahagian luar enjin</p> <p>Aktiviti ini dijalankan secara berkumpulan</p>
	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti nama dan fungsi bahagian dalam enjin</li> </ul>	<p>Guru menerangkan fungsi setiap bahagian dalam enjin</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
d. Edaran empat lejang	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan prinsip edaran 4 lejang</li> </ul>	<p>Contoh bahagian dalam enjin ialah:-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ruang pembakaran</li> <li>Lubang selinder</li> <li>Rongga masukan</li> <li>Rongga ekzos</li> <li>Omboh</li> <li>Rod penghubung</li> <li>Aci engkol</li> <li>Aci sesondol</li> <li>Injap</li> <li>Tapet</li> </ul> <p>Guru digalakkan menggunakan model enjin satu silinder empat lejang yang telah dikerat.</p> <p>Guru menerangkan prinsip edaran 4 lejang iaitu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lejang masukan</li> <li>Lejang mampatan</li> <li>Lejang kuasa</li> <li>Lejang ekzos</li> </ul>
e. Sistem Enjin	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti lima sistem enjin dan fungsinya</li> </ul>	<p>Guru menerangkan fungsi dan kendalian bagi setiap sistem enjin berikut:</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>f. Menservis enjin</b></p> <p><b>i. Mengganti palam pencucuh</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memilih alatan tangan</li> <li>• Menanggalkan palam pencucuh dari kepala selinder</li> <li>• Memeriksa keadaan palam pencucuh</li> <li>• Membuat keputusan untuk menukar atau menggunakan semula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sistem pelinciran</li> <li>- Sistem bahan api</li> <li>- Sistem penyalaan</li> <li>- Sistem ekzos</li> <li>- Sistem penyejukan</li> </ul> <p>Memeriksa keadaan palam pencucuh sama ada retak, elektrod haus, berkarbon atau berminyak</p> <p>Palam pencucuh yang retak atau elektrod haus perlu ditukar</p> <p><b>PERHATIAN:</b></p> <p>Jangan mengetat palam pencucuh terlalu kuat semasa memasang semula</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>ii. Memeriksa aras dan menukar minyak pelincir</b></p> <p><b>1.5 Konsumerisme</b></p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu)</p> <p><b>a. Pengguna dan konsumerisme</b></p> <p><b>b. Hak dan</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memeriksa keadaan minyak pelincir</li> <li>Memilih dan menggunakan alatan tangan</li> <li>Menukar minyak pelincir</li> </ul> <p>Memeriksa semula aras minyak pelincir</p> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud pengguna dan konsumerisme</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti hak dan tanggungjawab pengguna</li> </ul>	<p>Tunjuk cara menggunakan ukur celup.</p> <p>Semasa palam buang minyak dibuka, pastikan minyak pelincir tidak tumpah ke lantai.</p> <p>Pastikan palam buang minyak tidak diketatkan terlalu kuat.</p> <p>Perbincangan maksud pengguna dan konsumerisme.</p> <p>Perbincangan mengenai kepentingan menjaga hak pengguna dan cara menghadapi penyelewengan pengeluaran.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
c. Tanggungjawab pengeluar kepada pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti tujuan dan kepentingan menjaga hak sebagai pengguna</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan tanggungjawab pengeluar kepada pengguna</li> </ul>	<p>Kuiz pengguna</p> <p>Ceramah konsumerisme dan lawatan</p> <p>Mencari maklumat tanggungjawab pengeluar kepada pengguna berkaitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-harga berpatutan</li> <li>-kuantiti yang tepat</li> <li>-produk berkualiti</li> <li>-selamat digunakan</li> <li>-maklumat tepat</li> <li>-mesra alam</li> </ul>
d. Peranan persatuan pengguna dan kerajaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan bentuk-bentuk penyelewengan yang sering dilakukan oleh pengeluar</li> <li>Menerangkan cara membuat aduan</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan peranan persatuan pengguna</li> </ul>	<p>Mengumpul maklumat berkaitan dengan penyelewengan pengeluar dan peniaga</p> <p>Perbincangan mengenai pengalaman pelajar yang pernah menghadapi penyelewengan pengeluar dan peniaga</p> <p>Simulasi</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti peranan kerajaan dalam menguatkuasakan undang-undang dan melindungi hak pengguna</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan hak pengguna dalam peruntukan undang-undang</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkategorikan bentuk perlindungan pengguna dari segi pendidikan, persatuan dan undang-undang</li> </ul> <p><b>Aras 3</b></p> <p>Menilai penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</p>	<p>Perbincangan mengenai peranan persatuan pengguna dan kerajaan dalam melindungi hak pengguna berpandukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>bahan sumber</li> <li>buletin</li> <li>majalah pengguna</li> </ul> <p>Menjalankan aktiviti minggu kesedaran pengguna</p> <p>Aktiviti ceramah konsumerisme</p> <p>Sumber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rujukan akta yang berkaitan dengan konsumerisme</li> <li>Buletin pengguna</li> </ul> <p>Lawatan ke Persatuan Pengguna berdekatan</p> <p>Soal selidik penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</p>

## BAHAGIAN PILIHAN

### PILIHAN 2 : EKONOMI RUMAH TANGGA

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>2.4 Kaedah membuat biskut dan kek</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 8 minggu) <b>a. Gaul dan ramas</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan pengertian kaedah gaul dan ramas</li> <li>Mengenal pasti biskut yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas</li> <li>Menyedia, memasak , menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos biskut</li> </ul>	<p>Kaedah gaul dan ramas ialah lemak dan tepung digaul ramas dengan menggunakan hujung jari hingga menjadi seperti serbuk roti.</p> <p>Biskut yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas seperti Tart Nanas, Biskut Samperit, Biskut Kacang dan Biskut Makmur.</p> <p>Tunjuk cara membuat biskut kaedah gaul dan ramas.</p> <p>Murid menyediakan, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos biskut.</p>



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Membungkus biskut</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti kek yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas</li> <li>Menyedia, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos kek</li> </ul>	<p>Tunjuk cara membungkus biskut dengan menggunakan plastik, kotak lutsinar dan balang kedap udara supaya biskut tahan lama, mudah dilihat dari segi bentuk dan susunan biskut yang menarik.</p> <p>Hasil masakan dinilai.</p> <p>Murid membungkus biskut mengikut kreativiti.</p> <p>Hasil pembungkusan dinilai.</p> <p>Kek yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas seperti ban batu karang, ban jem dan kek bantal.</p> <p>Tunjuk cara membuat kek kaedah gaul dan ramas.</p> <p>Murid menyediakan, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos kek.</p> <p>Hasil kerja dinilai.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>b. Putar</b>	<b>Aras 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan pengertian pastri</li> <li>Mengenal pasti pastri yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas</li> <li>Menyedia, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos pastri rapuh</li> </ul>	<p>Pastri adalah adunan tepung, lemak dan cecair yang dihasilkan dalam bentuk doh.</p> <p>Pastri yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas seperti Karipap, Sardin Gulung dan Tart Kelapa .</p> <p>Pastri yang disediakan dengan kaedah gaul dan ramas dikenali sebagai pastri rapuh.</p> <p>Tunjuk cara membuat pastri rapuh.</p> <p>Murid menyediakan, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos pastri rapuh.</p> <p>Hasil kerja dinilai.</p>
	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan pengertian kaedah putar</li> <li>Mengenal pasti biskut yang disediakan dengan kaedah putar</li> </ul>	<p>Kaedah putar ialah lemak dan gula diputar hingga kembang dan putih.</p> <p>Biskut yang disediakan dengan kaedah putar seperti Biskut Badam, Biskut Serpihan Coklat dan Biskut Cornflake Rangup.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyedia, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos biskut</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti kek yang disediakan dengan kaedah putar</li> <li>Menyedia, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos kek</li> </ul>	<p>Tunjuk cara membuat biskut kaedah putar.</p> <p>Murid menyediakan, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos biskut.</p> <p>Membanding beza kaedah gaul dan ramas dengan kaedah putar.</p> <p>Murid menilai hasil masakan sesama sendiri dengan bimbingan guru.</p> <p>Kek yang disediakan dengan kaedah putar seperti Kek Permaisuri, Kek Coklat dan Kek Pelangi.</p> <p>Tunjuk cara membuat kek kaedah putar .</p> <p>Murid menyediakan, memasak, menghias , menghidang dan membuat pengiraan kos kek.</p> <p>Membanding beza kek kaedah gaul dan ramas dan kaedah putar.</p> <p>Murid menilai hasil masakan dengan bimbingan guru.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
c. Enjut	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan pengertian kaedah enjut</li> <li>Mengenal pasti kek yang disediakan dengan kaedah enjut</li> <li>Menyedia, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos bahulu</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti kek kaedah enjut yang divariasikan</li> <li>Menyedia, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos kek kaedah enjut yang divariasikan</li> </ul>	<p>Kaedah enjut ialah gula dan telur dienjut hingga kembang dan gebu.</p> <p>Bahulu ialah sejenis kek yang disediakan dengan kaedah enjut.</p> <p>Tunjuk cara membuat bahulu. Murid menyediakan, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos bahulu.</p> <p>Murid menilai hasil masakan dengan bimbingan guru.</p> <p>Kek kaedah enjut yang divariasikan seperti Bahulu Gulung dan Bahulu Lapis.</p> <p>Tunjuk cara membuat kek kaedah enjut yang divariasikan.</p> <p>Murid menyediakan, memasak, menghias, menghidang dan membuat pengiraan kos kek yang divariasikan.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>2.5 Jahitan</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 6 minggu)</p> <p><b>a. Proses jahitan</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti jenis hiasan dalam jahitan</li> <li>Menerangkan pengertian quilting, tampal hias dan tampal cantum</li> </ul>	<p>Murid menilai hasil masakan sesama sendiri.</p> <p>Sanitasi sebelum, semasa dan selepas menyediakan dan memasak makanan perlu diberi penekanan.</p> <p>Contoh jenis hiasan: Tampal cantum, tampal hias, quilting, sulaman dan renda.</p> <p>Quilting ialah corak timbul yang dihasilkan daripada tiga lapisan fabrik.</p> <p>Tampal cantum ialah cantuman beberapa kepingan fabrik yang sama warna atau berlainan warna, corak, bentuk dan saiz untuk menghasilkan corak yang menarik.</p> <p>Tampal hias ialah tampalan satu atau lebih daripada satu kepingan fabrik yang berbentuk di atas satu fabrik latar.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjahit sampel quilting, tampal hias dan tampal cantum</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengubahsuai pola asas</li> <li>Menyusun atur pola untuk projek jahitan kerja kursus dan menggunting fabrik.</li> <li>Menjahit projek jahitan</li> <li>Menghias projek jahitan</li> </ul>	<p>Tunjuk cara menjahit tampal hias, tampal cantum dan quilting.</p> <p>Murid membuat sampel quilting, tampal hias dan tampal cantum.</p> <p>Tunjuk cara mengubahsuai pola asas.</p> <p>Menyusun atur pola atas fabrik dan menggunting fabrik.</p> <p>Murid menjahit projek jahitan.</p> <p>Menghias projek jahitan dengan tampal hias atau tampal cantum atau quilting.</p> <p>Hasil kerja dinilai daripada segi kreativiti, kekemasan dan kebersihan.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>2.6 Konsumerisme</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu) <b>a. Pengguna dan konsumerisme</b>  <b>b. Hak dan tanggungjawab pengguna</b>  <b>c. Tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud pengguna dan konsumerisme</li> </ul> <b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti hak dan tanggungjawab pengguna</li> <li>Mengenal pasti tujuan dan kepentingan menjaga hak sebagai pengguna</li> </ul> <b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna</li> </ul>	Perbincangan maksud pengguna dan konsumerisme.  Perbincangan mengenai kepentingan menjaga hak pengguna dan cara menghadapi penyelewengan pengeluaran.  Kuiz pengguna  Ceramah konsumerisme dan lawatan  Mencari maklumat tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna berkaitan: <ul style="list-style-type: none"> <li>-harga berpatutan</li> <li>-kuantiti yang tepat</li> <li>-produk berkualiti</li> <li>-selamat digunakan</li> <li>-maklumat tepat</li> <li>-mesra alam</li> </ul>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>d. Peranan persatuan pengguna dan kerajaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan bentuk-bentuk penyelewengan yang sering dilakukan oleh pengeluar</li> <li>Menerangkan cara membuat aduan</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan peranan persatuan pengguna</li> <li>Mengenal pasti peranan kerajaan dalam menguatkuasakan undang-undang dan melindungi hak pengguna</li> </ul>	<p>Mengumpul maklumat berkaitan dengan penyelewengan pengeluar dan peniaga</p> <p>Perbincangan mengenai pengalaman pelajar yang pernah menghadapi penyelewengan pengeluar dan peniaga</p> <p>Simulasi</p> <p>Perbincangan mengenai peranan persatuan pengguna dan kerajaan dalam melindungi hak pengguna berpandukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bahan sumber</li> <li>- buletin</li> <li>- majalah pengguna</li> </ul> <p>Menjalankan aktiviti minggu kesedaran pengguna</p> <p>Aktiviti ceramah konsumerisme</p>



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menentukan hak pengguna dalam peruntukan undang-undang</li> <li>• Mengkategorikan bentuk perlindungan pengguna dari segi pendidikan, persatuan dan undang-undang</li> </ul> <p><b>Aras 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menilai penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</li> </ul>	<p>Sumber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rujukan akta yang berkaitan dengan konsumerisme</li> <li>- Buletin pengguna</li> </ul> <p>Lawatan ke Persatuan Pengguna berdekatan</p> <p>Soal selidik penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</p>

## BAHAGIAN PILIHAN

### PILIHAN 3 : PERTANIAN

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>3. Pertanian</b> <b>3.5 Landskap</b> Cadangan peruntukan masa ialah 14 minggu) <b>a. Pengenalan</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud landskap</li> <li>Menerangkan kepentingan landskap terhadap kehidupan</li> </ul>	<p>Maksud landsksp adalah segala usaha untuk memelihara alam sekitar dan keindahannya supaya manusia dapat hidup dengan lebih selesa dan harmoni. Usaha ini adalah seperti mereka bentuk landskap , penanaman tanaman dan pembinaan struktur (lorong jalan kaki, air pancutan, wakaf dll) dan pengurusan kawasan landskap.</p> <p>Sumbangsaran maksud dan kepentingan landskap dari segi ekonomi, alam sekitar dan estetik.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>b. Tanaman dalam landskap</b>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyenaraikan kumpulan tanaman landskap.</li> <li>Mengenal pasti beberapa jenis tanaman yang biasa digunakan dalam landskap.</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyenaraikan fungsi tanaman landskap</li> </ul>	<p>Perbincangan dalam kumpulan dan membuat pembentangan hasil dapatan tujuan pelandskapan.</p> <p>Membuat buku skrap atau koleksi gambar tanaman landskap. Melawat ke nurseri yang berhampiran.</p> <p>Fungsi tanaman landskap seperti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- meningkatkan nilai estetika</li> <li>- mengurangkan hakisan tanah</li> <li>- membersihkan udara</li> <li>- meredakan iklim yang ekstrem</li> <li>- menghalang pandangan yang kurang menarik</li> <li>- menambah kecantikan kawasan dan bangunan</li> </ul>
<b>c. Reka bentuk taman mini.</b>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyenaraikan prinsip reka bentuk taman minil.</li> </ul>	<p>Prinsip reka bentuk taman adalah seperti keringkasan, keanekaan, keseimbangan, penumpuan, turutan dan skala.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
d. Pembinaan taman mini	<ul style="list-style-type: none"> <li>Melukis simbol tanaman dan elemen landskap.</li> <li>Melakar gambar rajah buih</li> <li>Menghasilkan pelan induk rekabentuk taman mini .</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakar pandangan perspektif.</li> <li>Merekabentuk model taman mini</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membina taman mini mengikut reka bentuk</li> <li>Menyusun dan menanam.</li> </ul>	<p>Tumpuan diberi kepada reka bentuk dan pembinaan taman mini di tapak atau model.</p> <p>Murid melakar simbol tanaman dan elemen untuk penghasilan pelan landskap</p> <p>Menggunakan kemahiran sedia ada untuk melakar gambar rajah buih.</p> <p>Melukis pelan reka bentuk landskap taman mini</p> <p>Tunjuk cara melakar pandangan persepektif.</p> <p>Membina model taman mini</p> <p>Membina taman mini dalam bekas atau di tapak atau plot yang ditentukan.</p> <p>Tunjuk cara menyusun dan menanam tanaman landskap di tapak.</p> <p>Membimbing pelajar membina tanam mini.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>e. Penyenggaraan</b></p> <p><b>3.6 Perniagaan dan Keusahawanan</b></p> <p><b>c. Konsumerisme</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu)</p> <p><b>i. Pengguna dan konsumerisme</b></p> <p><b>ii. Hak dan tanggungjawab pengguna</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melakukan penyenggaraan taman mini.</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud pengguna dan konsumerisme</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <p>Mengenal pasti hak dan tanggungjawab pengguna</p>	<p>Tanaman memerlukan keperluan asas seperti cahaya, air, udara dan nutrien untuk hidup. Kerja-kerja penyenggaraan tanaman ada seperti berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penyiraman (2 ke 3 kali seminggu)</li> <li>Sungkupan (penutupan permukaan tanah dengan bahan sungkupan)</li> <li>Pembajaan (unsur makro diutamakan)</li> <li>Pemangkasan (memotong bahagian tertentu tanaman untuk beberapa tujuan)</li> </ul> <p>Perbincangan maksud pengguna dan konsumerisme.</p> <p>Perbincangan mengenai kepentingan menjaga hak pengguna dan cara menghadapi penyelewengan pengeluaran.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>iii. Tanggungjawab pengeluar kepada pengguna</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti tujuan dan kepentingan menjaga hak sebagai pengguna.</li> <li>Menyatakan tanggungjawab pengeluar kepada pengguna.</li> <li>Mengumpul maklumat berkaitan dengan penyelewengan pengeluar dan peniaga</li> <li>Menyatakan cara membuat aduan</li> </ul>	<p>Kuiz pengguna</p> <p>Ceramah konsumerisme dan lawatan</p> <p>Perbincangan mengenai pengalaman pelajar yang pernah menghadapi penyelewengan pengeluar dan peniaga.</p> <p>Mencari maklumat tanggungjawab pengeluar kepada pengguna berkaitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- harga berpatutan</li> <li>- kuantiti yang tepat</li> <li>- produk berkualiti</li> <li>- selamat digunakan</li> <li>- maklumat tepat</li> <li>- mesra alam</li> </ul> <p>Simulasi</p> <p>Harga berpatutan, kuantiti yang tepat, kualiti memuaskan, selamat digunakan, maklumat tepat, mesra alam.</p>
<p>iv. Peranan persatuan pengguna dan</p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan peranan persatuan pengguna</li> </ul>	

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti peranan kerajaan dalam menguatkuasakan undang-undang dan melindungi hak pengguna</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan hak pengguna dalam peruntukan undang-undang.</li> </ul> <p><b>Aras 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengkategorikan bentuk perlindungan pengguna dari segi pendidikan, persatuan dan undang-undang</li> <li>Menilai penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</li> </ul>	<p>Perbincangan mengenai peranan persatuan pengguna dan kerajaan dalam melindungi hak pengguna berpandukan: -</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>bahan sumber</li> <li>buletin</li> <li>majalah pengguna.</li> </ul> <p>Menjalankan aktiviti minggu kesedaran pengguna</p> <p>Aktiviti ceramah konsumerisme</p> <p>Sumber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Buletin Pengguna.</li> <li>Rujukan akta yang berkaitan dengan konsumerisme</li> </ul> <p>Lawatan ke Persatuan Pengguna berdekatan</p>

**PILIHAN 4 : PERDAGANGAN DAN KEUSAHAWANAN**

<b>BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN</b>	<b>HASIL PEMBELAJARAN</b>	<b>CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN</b>
<b>4.6 Pengenalan Kepada Pemasaran</b> (Cadangan peruntukan masa ialah 4 minggu) <b>a. Pengertian pemasaran</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud pemasaran</li> </ul> <b>Aras 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghubungkan permintaan sesuatu produk dengan keperluan dan kehendak</li> </ul> <b>Aras 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membezakan jualan dengan pemasaran</li> </ul>	<p>Sumbangsaran atau simulasi cara manusia memenuhi keperluan dan kehendak hingga mewujudkan pengeluaran dan pemasaran produk</p> <p>Perbincangan mengenai kaitan sesuatu produk di pasaran dengan cara pemasaran</p> <p>Aktiviti menjual barang untuk mendapatkan untung</p> <p><b>NOTA:</b> Kegiatan menyalurkan barang-barang atau perkhidmatan daripada pengeluar kepada pengguna</p>



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>b. Fungsi pemasaran</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan fungsi pemasaran</li> </ul>	Bahan bantu mengajar mengenai pemasaran: <ul style="list-style-type: none"> <li>- tayangan video berkenaan pemasaran</li> <li>- kajian kes</li> <li>- bahan bercetak</li> </ul>
<b>c. Objektif dan aktiviti pemasaran</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyenaraikan objektif dan aktiviti pemasaran</li> </ul>	Perbincangan objektif pemasaran  Aktiviti pemasaran seperti mengadakan promosi, penyetoran dan menyediakan tempat
<b>d. Masalah pemasaran</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti masalah pemasaran</li> </ul>	Perbincangan masalah pemasaran seperti persaingan dan keadaan ekonomi
<b>e. Strategi pemasaran</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan maksud sasaran pasaran</li> </ul>	Perbincangan mengenai pengertian sasaran pasaran dan campuran pemasaran



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<b>4.7 Konsumerisme</b>  (Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu)  <b>a. Pengguna dan konsumerisme</b>  <b>b. Hak dan tanggungjawab pengguna</b>  <b>c. Tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna</b>	<b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud pengguna dan konsumerisme</li> </ul> <b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti hak dan tanggungjawab pengguna</li> <li>Mengenal pasti tujuan dan kepentingan menjaga hak sebagai pengguna</li> </ul> <b>Aras 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyatakan tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna</li> </ul>	Perbincangan maksud pengguna dan konsumerisme  Perbincangan mengenai kepentingan menjaga hak pengguna dan cara menghadapi penyelewengan pengeluaran  Kuiz pengguna  Ceramah konsumerisme dan lawatan  Mencari maklumat tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna berkaitan: <ul style="list-style-type: none"> <li>-harga berpatutan</li> <li>-kuantiti yang tepat</li> <li>-produk berkualiti</li> <li>-selamat digunakan</li> <li>-maklumat tepat</li> <li>-mesra alam</li> </ul>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>d. Peranan persatuan pengguna dan kerajaan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyatakan bentuk-bentuk penyelewengan yang sering dilakukan oleh pengeluar</li> <li>• Menerangkan cara membuat aduan</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menerangkan peranan persatuan pengguna</li> <li>• Mengenal pasti peranan kerajaan dalam menguatkuasakan undang-undang dan melindungi hak pengguna</li> </ul>	<p>Mengumpul maklumat berkaitan dengan penyelewengan pengeluar dan peniaga</p> <p>Perbincangan mengenai pengalaman pelajar yang pernah menghadapi penyelewengan pengeluar dan peniaga</p> <p>Simulasi</p> <p>Perbincangan mengenai peranan persatuan pengguna dan kerajaan dalam melindungi hak pengguna berpandukan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bahan sumber</li> <li>- buletin</li> <li>- majalah pengguna</li> </ul> <p>Menjalankan aktiviti minggu kesedaran pengguna</p> <p>Aktiviti ceramah konsumerisme</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>4.8 Simpan Kira</b></p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 10 minggu)</p> <p><b>c. Imbangan Duga</b></p> <p><b>i. Maksud dan tujuan</b></p>	<p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menentukan hak pengguna dalam peruntukan undang-undang</li> <li>Mengkategorikan bentuk perlindungan pengguna dari segi pendidikan, persatuan dan undang-undang</li> </ul> <p><b>Aras 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud Imbangan Duga</li> </ul>	<p>Sumber:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rujukan akta yang berkaitan dengan konsumerisme</li> <li>Buletin pengguna</li> </ul> <p>Lawatan ke Persatuan Pengguna berdekatan</p> <p>Soal selidik penerimaan masyarakat terhadap gerakan konsumerisme</p> <p>Perbincangan mengenai maksud, tujuan dan format Imbangan Duga</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p><b>ii. Menyedia dan mengimbang</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan tujuan menyediakan Imbangan Duga</li> <li>Mengenal pasti format Imbangan Duga</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal pasti kedudukan akaun aset, liabiliti, belanja dan hasil dalam Imbangan Duga</li> <li>Menyediakan Imbangan Duga dalam bentuk `T'</li> </ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan Imbangan Duga dalam bentuk penyata</li> </ul>	<p>Latihan menyediakan Imbangan Duga dalam bentuk `T'</p> <p>Latihan menyediakan Imbangan Duga dalam bentuk penyata</p>
<p><b>d. Akaun Penamat</b></p>	<p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan maksud akaun penamat</li> <li>Mengenal pasti tujuan akaun penamat: <ul style="list-style-type: none"> <li>Akaun Perdagangan</li> <li>Akaun Untung Rugi</li> </ul> </li> </ul>	<p>Perbincangan maksud dan tujuan akaun penamat</p> <p>Tunjukcara penyediaan Akaun Perdagangan dan Akaun Untung Rugi</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>i. Akaun Perdagangan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menerangkan pengertian stok</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan Akaun Perdagangan</li> </ul>	<p>Perbincangan tentang kewujudan stok dalam Akaun Perdagangan</p> <p>Latihan merekod Akaun Perdagangan yang mudah</p> <p>Latihan mengimbangkan Akaun Perdagangan</p>
<p>ii. Akaun Untung Rugi</p>	<p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengira kos jualan</li> </ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menyediakan Akaun Untung Rugi</li> </ul>	<p>Latihan mengira kos jualan</p> <p>Perbincangan menentukan kedudukan hasil dan belanja dalam Akaun Untung Rugi</p> <p>Latihan merekod dan mengimbangkan Akaun Untung Rugi</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div><div></div></div> <div>e. Kunci Kira-kira (Lembaran Imbangan)</div> <div>i. Maksud dan tujuan</div>	<div>Aras 2</div> <div><div>Mengabungkan Akaun Perdagangan dan Akaun Untung Rugi dalam bentuk 'T' dan penyata</div></div> <div>Aras 1</div> <div><div>Menerangkan maksud Kunci Kira-kira</div></div>	<div>Latihan</div> <div>Nota : Bentuk 'T'</div> <div>Akaun Perdagangan dan Untung Rugi bagi tahun berakhir .....</div> <div>Bentuk Penyata:</div> <div>Penyata Pendapatan bagi Tahun Berakhir.....</div> <div><div>Butir</div><div>RM</div><div>RM</div><div>RM</div></div> <div>Perbincangan maksud dan tujuan Kunci Kira-kira disediakan</div>



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN	
ii. Menyediakan Kunci Kira-kira	<ul style="list-style-type: none"><li>Menerangkan tujuan penyediaan Kunci Kira-kira</li></ul> <p><b>Aras 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Mengelaskan aset tetap, aset semasa, ekuiti pemilik, liabiliti jangka panjang, liabiliti semasa</li></ul> <p><b>Aras 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Menyediakan Kunci Kira-kira dalam bentuk ‘T’</li></ul>	Permainan suai padan	
		Menunjuk cara dan membuat latihan Kunci Kira-kira	
		Kunci Kira –kira pada.....	
		Aset	Ekuiti Pemilik
			Liabiliti
		<p><b>NOTA:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Kunci Kira-kira bukan akaun</li><li>- Liabiliti jangka panjang hanya melibatkan pinjaman sahaja</li><li>- Kedudukan aset dan liabiliti dalam Kunci Kira-kira</li></ul>	

**Perubahan Dalam Mata Pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu (KHB) KBSM  
Tingkatan Satu**

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
<p><b>BAHAGIAN TERAS</b></p> <p><b>Kemahiran Manipulatif</b></p> <p>Kerja kayu dan logam</p>	<p><b>BAHAGIAN TERAS</b></p> <p><b>Reka Bentuk dan Teknologi</b></p> <p>Organisasi bengkel dan keselamatan</p> <p>Reka cipta</p> <p>Reka bentuk dan penghasilan projek</p>	<p>Amalan organisasi bengkel yang berstruktur dan keselamatan diberi keutamaan.</p> <p>Tajuk Kemahiran Manipulatif digabung dengan elemen reka bentuk dan diberi nama baru iaitu Reka Bentuk dan Teknologi.</p> <p>Proses reka cipta melalui penyelesaian masalah digabungjalinkan dalam penghasilan projek, maka bilangan projek dikurangkan.</p> <p>Peralatan, mesin dan pelbagai jenis bahan baru di pasaran dikemukakan.</p>

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
Elektrik Elektronik	Elektrik Elektronik	Elektrik dan elektronik diperluaskan untuk merangkumi sistem asas dalam bidang mekatronik. Permainan robot digunakan sebagai ABM.
Kerja paip asas Enjin	Kerja paip  Lukisan Teknik  Jahitan	Penghasilan projek elektrik, elektronik, kerja paip dan enjin dipermudahkan.
Pengurusan diri Perkebunan	Masakan Tempat kediaman  Perkebunan	Membaiki pakaian dipindah ke KHSR dan diganti dengan jahitan menggunakan mesin jahit.  Elemen pertanian dikurangkan kerana sebahagian besarnya dipindah ke KHSR.

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
<b>Reka Cipta</b> Membuat projek reka cipta  <b>Perdagangan dan Keusahawanan</b>  Pengenalan alam perniagaan  Asas keusahawanan Pengeluaran Industri tempatan Asas perniagaan Menyimpan rekod Konsumerisme	<b>Reka Cipta</b>  <b>Perniagaan dan Keusahawanan [ Tajuk ini merentasi Pilihan 1, 2 dan 3]</b>  Pengenalan kepada perniagaan  Asas keusahawanan Pengeluaran Pengenalan kepada pemasaran Menyimpan rekod Konsumerisme	<p>Digabung dalam tajuk Reka Bentuk dan Teknologi supaya tidak terasing.</p> <p>Dalam Pilihan 1,2 dan 3, nama Perdagangan dan Keusahawanan ditukar ke Perniagaan dan Keusahawanan untuk mencerminkan skop kandungan.</p> <p>Tajuk Pengenalan kepada pemasaran dipindah dari mata pelajaran Reka Cipta sekolah menengah atas dan ditambah disini.</p>

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
<b>Keluargaan</b> Peningkatan sendiri Kesejahteraan keluarga Keharmonian hidup bermasyarakat	(Tiada)	Tajuk ini digugur.

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
<b>PILIHAN</b> <b>Kemahiran Manipulatif Tambahan</b>  Lukisan teknik  Enjin  Elektrik  Elektronik	<b>PILIHAN</b> <b>Kemahiran Teknikal</b>  Elektrik  Elektronik  Lukisan teknik  Enjin  Perniagaan dan Keusahawanan	Kemahiran Manipulatif Tambahan ditukar ke nama baru iaitu Kemahiran Teknikal.  Teknologi terkini mengenai bekalan elektrik domestik menggantikan sistem lama.  Lukisan oblik dan lukisan hamparan digugur kerana lukisan ortografi dan isometri telah memadai pada peringkat ini.  Komponen Perdagangan dan Keusahawanan dalam Bahagian Teras digugurkan . Sebaliknya tajuk Perniagaan dan Keusahawanan dimasukkan dalam Pilihan
<b>PILIHAN</b> <b>Ekonomi Rumah Tangga</b>  Makanan dan pemakanan	<b>PILIHAN</b> <b>Ekonomi Rumah Tangga</b>  Makanan dan pengendalian makanan	Tajuk Tempat kediaman di pindah ke Bahagian Teras.

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
	Pengurusan sajian	Tajuk baru yang menggantikannya ialah kaedah membuat biskut dan kek; dan reka cipta resepi.
Pakaian	Kaedah membuat biskut dan kek	
Tempat kediaman	Pakaian	
	Jahitan	
	Perniagaan dan Keusahawanan	Komponen Perdagangan dan Keusahawanan dalam Bahagian Teras digugurkan. Sebaliknya tajuk Perniagaan dan Keusahawanan dimasukkan dalam Pilihan
<b>PILIHAN Pertanian</b>	<b>PILIHAN Pertanian</b>	
Tanaman	Tanaman sayur-sayuran	Hortikultur hiasan diganti dengan tajuk baru Pelandskapan.

65



Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
	<p>4.2 Penubuhan dan Pengendalian Perniagaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Langkah-langkah menubuhkan perniagaan kecil</li> <li>b. Pengenalan perniagaan</li> <li>c. Bantuan perniagaan</li> </ul> <p>4.3 Dokumen Perniagaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Kepentingan dokumen</li> <li>b. Jenis dokumen</li> <li>c. Maklumat penting dalam dokumen</li> </ul> <p>4.4 Pengeluaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian pengeluaran</li> <li>b. Faktor pengeluaran</li> <li>c. Bidang pengeluaran</li> <li>d. Kaitan pengeluaran dengan permintaan</li> <li>e. Proses pengeluaran</li> <li>f. Pengiraan kos</li> </ul>	

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
	<p>4.5 Keusahawanan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Konsep keusahawanan</li> <li>b. Ciri utama usahawan</li> <li>c. Usahawan dalam negeri</li> <li>d. Peranan kerajaan dalam membantu usahawan</li> </ul> <p>4.6 Pengenalan kepada Pemasaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengertian pemasaran</li> <li>b. Fungsi pemasaran</li> <li>c. Objektif dan aktiviti pemasaran</li> <li>d. Masalah pemasaran</li> <li>e. Strategi pemasaran</li> </ul> <p>4.7 Konsumerisme</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengguna dan konsumerisme</li> <li>b. Hak dan tanggungjawab pengguna</li> <li>c. Tanggungjawab pengeluar kepada pengguna</li> <li>d. Peranan persatuan pengguna dan kerajaan</li> </ul>	

Tajuk Sukatan Pelajaran KHB yang Sedia Ada	Tajuk Sukatan Pelajaran KHB Edisi Penyemakan	Perubahan
	<p>4.8 Simpan Kira</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Menyimpan rekod urusanniaga</li><li>b. Merekod urusanniaga</li><li>c. Imbangan Duga</li><li>d. Akaun Penamat</li><li>e. Kunci Kira-Kira (Lembaran Imbangan)</li></ul>	

**JADUAL PEMETAAN KANDUNGAN KEMAHIRAN HIDUP BERSEPADU****BAHAGIAN TERAS : REKA BENTUK & TEKNOLOGI ( 19 MINGGU )**

<b>BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN</b>	<b>Tingkatan 1</b>	<b>Tingkatan 2</b>	<b>Tingkatan 3</b>
<b>1. Reka Bentuk dan Teknologi</b>			
<b>1.1 Organisasi Bengkel dan Keselamatan</b>	<b>1 minggu</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
a. Pengurusan organisasi bengkel dan keselamatan	√		
<b>1.2 Reka Cipta</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>9 minggu</b>
a. Pengenalpastian masalah			√
b. Pencetusan, penjanaan dan pemilihan idea			√
c. Perekaan projek			√
d. Pemilihan reka bentuk			√
e. Perancangan pembinaan projek			√
f. Pembinaan, pengujian dan pengubahsuaian projek			√
g. Pendokumentasian			√
<b>1.3 Reka Bentuk dan Penghasilan Projek</b>	<b>8 minggu</b>	<b>7 minggu</b>	<b>-</b>
a. Pengenalan Reka Bentuk & Teknologi	√		
b. Faktor Reka Bentuk	√	√	
c. Jenis bahan dan pengikat	√	√	
d. Alatan Tangan & Mesin	√	√	
e. Proses	√	√	
f. Reka Bentuk Projek	√	√	
<b>1.4 Elektrik</b>	<b>2 minggu</b>	<b>-</b>	<b>2 minggu</b>
a. Sumber dan kegunaan elektrik	√		
b. Jenis wayar dan kerja pendawaiaan	√		
c. Mengira kos tenaga elektrik			√
d. Pengenalan motor arus terus			√

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>1.5 Elektronik</b>	-	<b>4 minggu</b>	<b>5 minggu</b>
a. Nama, simbol dan fungsi komponen		√	√
b. Membaca dan menterjemah lukisan skematik		√	√
c. Penghasilan projek		√	√
<b>1.6 Kerja Paip</b>	<b>3 minggu</b>	-	-
a. Pengenalan sistem bekalan air di rumah	√		
b. Jenis paip, penyambung paip dan bahan pemasangan paip	√		
c. Jenis dan kelengkapan paip	√		
d. Kerja penyenggaraan	√		
<b>1.7 Lukisan Teknik</b>	-	<b>3 minggu</b>	-
a. Alatan lukisan teknik		√	
b. Jenis garisan		√	
c. Lukisan ortografik		√	
<b>1.8 Jahitan</b>	<b>3 minggu</b>	-	-
a. Mesin jahit	√		
b. Penghasilan artikel	√		
<b>1.9 Masakan</b>	-	<b>3 minggu</b>	-
a. Perancangan menu		√	
b. Penyediaan dan penyajian hidangan		√	
c. Etika makan		√	
<b>1.10 Tempat Kediaman</b>	-	-	<b>3 minggu</b>
a. Ruang tempat kediaman			√
b. Kesselesaian tempat kediaman			√
c. Penjagaan tempat kediaman			√
d. Susun atur alatan dan kelengkapan			√

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>1.11 Tanaman Hiasan</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>	<b>-</b>
a. Pembiakan secara keratan	√		
b. Penanaman	√		
c. Penjagaan anak pokok	√		
d. Pemasuan semula		√	
<b>JUMLAH</b>	<b>4 19 MINGGU</b>	<b>5 19 MINGGU</b>	<b>6 19 MINGGU</b>

## BAHAGIAN PILIHAN

## PILIHAN 1 : KEMAHIRAN TEKNIKAL ( 16 MINGGU )

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>1.1 Lukisan Teknik</b>	<b>-</b>	<b>7 minggu</b>	<b>-</b>
a. Lukisan Isometrik		√	
b. Lukisan Hamparan		√	
c. Lukisan keratan penuh		√	
<b>1.2 Elektrik</b>	<b>8 minggu</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
a. Jenis litar elektrik	√		
b. Penggunaan meter pelbagai	√		
c. Unit kawalan utama bekalan elektrik domestik	√		
d. Kuasa elektrik	√		

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>1.3 Elektronik</b>	-	<b>7 minggu</b>	<b>7 minggu</b>
a. Nama, simbol dan fungsi komponen		√	√
b. Membaca dan menterjemah lukisan skematik		√	
c. Penghasilan projek		√	√
<b>1.4 Asas Elektromekanikal</b>	<b>6 minggu</b>		
a. Pengenalan pergerakan mekanikal	√		
b. Pengenalan pergerakan elektromekanikal	√		
<b>1.5 Enjin</b>	-	-	<b>7 minggu</b>
a. Jenis dan kegunaan pengikat dan penyantun			√
b. Bahagian luar enjin			√
c. Bahagian dalam enjin			√
d. Edaran empat lejang			√
e. Sistem enjin			√
f. Menservis enjin			√
<b>1.6 Perniagaan dan Keusahawanan</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>
a. Pengenalan kepada perniagaan	√		
b. Asas keusahawanan		√	
c. Konsumerisme			√
<b>JUMLAH</b>	<b>16 minggu</b>	<b>16 minggu</b>	<b>16 minggu</b>

**PILIHAN 2 : EKONOMI RUMAH TANGGA (16 MINGGU)**

<b>BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN</b>		<b>Tingkatan 1</b>	<b>Tingkatan 2</b>	<b>Tingkatan 3</b>
<b>2.1</b>	<b>Pemakanan dan Pengurusan Sajian</b>	<b>3.5 Minggu</b>	<b>4 Minggu</b>	<b>-</b>
	a. Diet seimbang	√		
	b. Perancangan menu	√		
	c. Prinsip memasak	√		
	d. Kaedah memasak	√		
	e. Penyediaan dan penyajian makanan	√	√	
	f. Reka cipta resepi	√	√	
<b>2.2</b>	<b>Bater</b>	<b>1.5 Minggu</b>		
	a. Pengertian	√		
	b. Jenis bater	√		
	c. Penyediaan makanan	√		
<b>2.3</b>	<b>Kuih Tempatan</b>	<b>2 Minggu</b>		
	a. Pengertian	√		
	b. Sumber	√		
	c. Penyediaan makanan	√		
<b>2.4</b>	<b>Biskut dan Kek</b>			<b>8 Minggu</b>
	a. Kaedah gaul dan ramas			√
	b. Kaedah putar			√
	c. Kaedah enjut			√
<b>2.5</b>	<b>Pakaian</b>	<b>1 Minggu</b>		
	a. Fabrik	√		
	b. Kesesuaian pakaian	√		
	c. Penjagaan pakaian	√		



BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>2.6 Jahitan</b>	<b>6 Minggu</b>	<b>10 Minggu</b>	<b>6 Minggu</b>
a. Proses jahitan	√	√	√
b. Penghasilan projek jahitan	√	√	√
<b>2.7 Perniagaan dan Keusahawanan</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>
a. Pengenalan kepada perniagaan	√		
b. Asas keusahawanan		√	
c. Konsumerisme			√
<b>JUMLAH</b>	<b>16 Minggu</b>	<b>16 Minggu</b>	<b>16 Minggu</b>

**PILIHAN 3 : PERTANIAN (16 MINGGU)**

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>3.1 Kompos</b>	<b>4 minggu</b>	<b>-</b>	<b>-</b>
a. Pengenalan	√		
b. Bahan membuat kompos	√		
c. Pembinaan kompos	√		
d. Pengurusan	√		
e. Penggunaan	√		

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>3.2 Tanaman Sayuran</b>	<b>10 minggu</b>		<b>-</b>
a. Jenis sayuran	√		
b. Penyediaan tanah	√		
c. Penanaman	√		
d. Penjagaan	√		
e. Pemungutan hasil	√		
f. Giliran tanaman	√		
<b>3.3 Haiwan Kesayangan</b>		<b>4 MINGGU</b>	
a. Pengenalan		√	
b. Pemilihan haiwan kesayangan		√	
c. Perumahan		√	
d. Penjagaan		√	
e. Kebajikan haiwan		√	
<b>3.4 Ternakan Ikan Air Tawar</b>		<b>10 minggu</b>	<b>-</b>
a. Pengenalan		√	
b. Sistem penternakan		√	
c. Penyediaan kolam atau tangki		√	
d. Melepas benih ikan ke dalam kolam atau tangki		√	
e. Pengurusan ternakan		√	
f. Pemungutan hasil		√	

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
g. Pemasaran		√	
h. Pengiraan kos		√	
<b>3.5 Pelandskapan</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>14 minggu</b>
a. Pengenalan			√
b. Tumbuhan dalam landskap			√
c. Reka bentuk landskap			√
d. Pembinaan landskap			√
e. Penyenggaraan			√
<b>3.6 Perniagaan dan Keusahawanan</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>	<b>2 minggu</b>
a. Pengenalan kepada perniagaan	√		
b. Asas keusahawanan		√	
c. Konsumerisme			√
<b>JUMLAH</b>	<b><u>16 Minggu</u></b>	<b><u>16 Minggu</u></b>	<b><u>16 Minggu</u></b>

**PILIHAN 4 : PERDAGANGAN DAN KEUSAHAWANAN (16 MINGGU)**

<b>BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN</b>	<b>Tingkatan 1</b>	<b>Tingkatan 2</b>	<b>Tingkatan 3</b>
<b>4.1 Pengenalan kepada Perniagaan</b>	<b>5 minggu</b>	<b>2 minggu</b>	
a. Konsep dan kepentingan perniagaan	√		
b. Perkembangan perniagaan dan masa depannya	√		
c. Bentuk dan jenis perniagaan	√	√	
d. Milikan perniagaan	√		
e. Faktor mempengaruhi perniagaan	√		
<b>4.2 Penubuhan dan Pengendalian Perniagaan</b>	<b>3 minggu</b>	<b>2 minggu</b>	
a. Langkah-langkah menubuhkan perniagaan kecil	√		
b. Pengendalian perniagaan	√		
c. Bantuan Perniagaan		√	
<b>4.3 Dokumen Perniagaan</b>	<b>4 minggu</b>		
a. Kepentingan dokumen	√		
b. Jenis dokumen	√		
c. Maklumat penting dalam dokumen	√		
<b>4.4 Pengeluaran</b>	<b>4 minggu</b>		
a. Pengertian pengeluaran	√		
b. Faktor pengeluaran	√		
c. Bidang pengeluaran	√		
d. Kaitan pengeluaran dengan permintaan	√		
e. Proses pengeluaran	√		
f. Pengiraan Kos	√		

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	Tingkatan 1	Tingkatan 2	Tingkatan 3
<b>4.5 Keusahawanan</b>		<b>2 minggu</b>	
a. Konsep keusahawanan		√	
b. Ciri utama usahawan		√	
c. Usahawan dalam negeri		√	
d. Peranan kerajaan dalam membantu usahawan		√	
<b>4.6 Pengenalan Kepada Pemasaran</b>			<b>4 Minggu</b>
a. Pengertian pemasaran			√
b. Fungsi pemasaran			√
c. Objektif dan aktiviti pemasaran			√
d. Masalah pemasaran			√
e. Strategi pemasaran			√
<b>4.7 Konsumerisme</b>			<b>2 minggu</b>
a. Pengguna dan Konsumerisme			√
b. Hak dan tanggungjawab pengguna			√
c. Tanggungjawab pengeluaran kepada pengguna			√
d. Peranan persatuan pengguna dan kerajaan			√
<b>4.8 Simpan Kira</b>		<b>10 minggu</b>	<b>10 minggu</b>
a. Menyimpan rekod urusan niaga		√	
b. Merekod urusan niaga		√	
c. Imbangan Duga			√
d. Akaun Penamat			√
e. Kunci Kira-Kira ( Lembaran Imbangan )			√
<b>JUMLAH</b>	<b>16 Minggu</b>	<b>16 Minggu</b>	<b>16 Minggu</b>