



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
MALAYSIA

**KURIKULUM BERSEPADU
SEKOLAH RENDAH**

HURAIAN SUKATAN PELAJARAN
KEMAHIRAN HIDUP SEKOLAH RENDAH

**TAHUN 5
2002**



Pusat Perkembangan Kurikulum

PENDAHULUAN

Kemahiran Hidup

Kemahiran Hidup merupakan satu mata pelajaran bercorak amali yang diajar dalam Tahap II Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah. Mata pelajaran ini digubal untuk mengembangkan keupayaan dalam bidang reka bentuk dan teknologi serta perniagaan dan keusahawanan. Bidang ini dapat dikuasai melalui penguasaan kemahiran praktis, pengetahuan serta pemupukan sikap yang positif berasaskan teknologi dan keusahawanan.

Buku ini disediakan untuk membantu guru merancang dan melaksanakan kegiatan tersebut melalui aktiviti dan projek yang dicadangkan. Kandungannya mendedahkan tentang kemahiran asas, pengetahuan yang berkaitan serta nilai dan sikap yang perlu dipupuk seperti berdikari, inovatif, kreatif, tabiat kerja yang baik, dan sikap yang positif.

MATLAMAT DALAM EDISI PENYEMAKAN

Matlamat Tidak Berubah

Dalam edisi semakan, matlamat kurikulum Kemahiran Hidup Sekolah Rendah tidak berubah dan kebanyakan objektif mata pelajaran dikekalkan.

Mata pelajaran Kemahiran Hidup sekolah rendah bertujuan membolehkan murid

memperoleh kemahiran praktis asas dan pengetahuan berasaskan teknologi keusahawanan, dan aspek pengurusan diri supaya mereka dapat menjalankan kerja-buat-sendiri serta cenderung berusahaniaga dan mereka cipta

Kemahiran Teknologi, Kecenderungan Mereka Cipta, Semangat Keusahawanan

Kurikulum ini masih menuju 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 menjalankan aktiviti amali agar kesepaduan dalam mata pelajaran ini dapat diwujudkan.

Perubahan Kandungan

Dari segi kandungan, beberapa tajuk Kemahiran Hidup Sekolah Rendah telah disusun semula untuk mengukuhkan kesinambungan dan mengelakkan pertindihan serta mengemaskini kandungannya. Elemen reka bentuk diberi lebih fokus, elemen 'Kreativiti dan Reka Cipta' ditambah. Terdapat dua bidang dalam Kemahiran Hidup Sekolah Rendah iaitu bidang

'Reka Bentuk dan Teknologi' dan 'Perniagaan dan Keusahawanan'.

OBJEKTIF KEMAHIRAN HIDUP SEKOLAH RENDAH TAHUN 5

Objektif

Objektif mata pelajaran Kemahiran Hidup Tahun 4 adalah untuk membolehkan murid:

1. Menggunakan bentuk asas untuk menjana idea kreatif dalam penghasilan projek
2. Menerangkan hubung kait bentuk dengan fungsi produk
3. Membuka dan memasang produk untuk mengenal pasti fungsi komponen
4. Menghasilkan sesuatu projek gabungan kayu dengan bahan kitar semula bukan logam
5. Memilih alatan, perkakas, dan bahan serta menggunakannya dengan teknik yang betul
6. Mengenal pasti dan membezakan di antara litar siri dan selari
7. Menghasilkan projek elektrik
8. Menyenggaraan alatan tangan dan perkakas selepas menggunakannya
9. Menghasilkan tanaman hiasan

10. Mengenal pasti ciri dan jenis barang yang boleh dijual
11. Merancang jualan dan menyediakan barang untuk jualan
12. Menyenaraikan ciri bungkusan yang menarik
13. Mengira harga jualan dan untung
14. Mengamalkan peraturan dan budaya kerja yang baik dan selamat.

ORGANISASI KANDUNGAN TAHUN LIMA

Dua Bidang

Mata pelajaran ini terbahagi kepada dua bidang iaitu :

1. Reka Bentuk dan Teknologi
2. Perniagaan dan Keusahawanan

Reka Bentuk dan Teknologi

Bidang Reka Bentuk dan Teknologi membekalkan murid Tahun Empat dengan pengetahuan dan kemahiran teknologi untuk menghasilkan projek yang berlainan dengan menggunakan proses reka bentuk. Untuk tujuan ini, murid didedahkan kepada pengenalan kreativiti serta turut juga melakukan kajian reka bentuk dan kefungsiian produk. Murid juga menggunakan teknik dan proses pembuatan yang melibatkan bahan gabungan

kayu dengan bahan kitar semula bukan logam serta penghasilan projek elektrik. Di samping itu, murid juga menghasilkan tanaman hiasan dan melakukan kerja penyenggaraan alatan yang telah digunakan. Amalan untuk memastikan keselamatan diri dan orang lain semasa melakukan aktiviti turut diberi penekanan.

Perniagaan dan Keusahawanan

Bidang Perniagaan dan Keusahawanan membekalkan murid dengan pengetahuan mengenai amalan perniagaan dan keusahawanan. Mereka mengenal pasti kumpulan sasaran bagi sesuatu jenis barang dan mengumpul maklumat untuk mendapatkan sumber bekalan. Murid juga merancang penyediaan jualan dengan menerapkan etika jualan semasa aktiviti jual beli. Murid turut didedahkan cara membuat promosi jualan, melayan pelanggan dan merekod jual beli dengan lebih sistematik. Amalan untuk memupuk nilai dan sikap seperti berdikari, yakin diri, inisiatif dan berdaya saing turut ditekankan. Murid didedahkan secara tidak langsung tentang kaedah mencari dan menggunakan peluang perniagaan dengan bijaksana.

PENEKANAN DAN KAEDAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Penekanan

Pembelajaran Kemahiran Hidup merupakan pembelajaran melalui pengalaman. Murid melakukan sendiri secara aktif pelbagai aktiviti

untuk menguasai kemahiran praktis yang boleh digunakan dalam kehidupan hariannya. Penguasaan kemahiran praktis ini meliputi kemahiran :

- membuat lakaran bentuk-bentuk asas
- mereka bentuk dan penghasilan projek
- mengenal pasti dan membezakan litar elektrik
- menyelenggara dan membaiki pulih alatan
- menghasilkan tumbuhan hiasan
- mengusahaniaga barang

Murid perlu didedahkan kepada pengetahuan yang berkualiti dengan kemahiran yang hendak dikuasai. Guru tidak seharusnya menyampaikan pengetahuan secara tersendiri atau terasing daripada aktiviti murid.

Mata pelajaran ini juga mementingkan pemupukan nilai dan sikap seperti berdikari, inovatif, kreatif, bekerja tanpa membazir, dan berminat menjalankan kerja-buat-sendiri.

Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran

Pelbagai kaedah seperti tunjuk cara, bercerita, kajian, simulasi, sumbang saran, main peranan, permainan, temu bual, tinjauan dan lawatan boleh digunakan mengikut kesesuaian keadaan.

Pemilihan kaedah bergantung kepada beberapa faktor iaitu objektif pelajaran, kemudahan, saiz kelas, dan taraf kebolehan murid. Guru hendaklah mewujudkan suasana pembelajaran

yang terbuka supaya kaedah ini dapat digunakan dengan berkesan untuk menggalakan pembelajaran yang lebih mencabar.

**Penggunaan
Bahan
Terbuang**

Dalam menjalankan aktiviti atau membuat projek, guru tidak seharusnya bergantung hanya pada bahan yang dibeli sahaja. Bahan terbuang dan mudah didapati di persekitaran hendaklah dikenal pasti dan digunakan seberapa banyak yang boleh. Antara bahan tersebut termasuklah rotan, buluh, kotak, botol plastik, cengkerang, reja kayu, reja paip plastik, bahagian atau komponen mesin yang sudah digunakan lagi seperti skru, bol dan nat, alas bebola dan roda.

Penggunaan bahan ini dapat menjimatkan kos di samping dapat menanamkan sifat jimat cermat dan inovatif kepada murid. Dengan ini murid akan lebih sedar kepada sumber yang ada di sekeliling mereka dan berupaya menggunakannya untuk mendapat faedah.

**Kemahiran
Berfikir**

Kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif (KBKK) harus menjadi satu landasan dalam pengajaran dan pembelajaran yang mana daya imaginasi, kreativiti murid perlu dijanakan dan diperkembangkan.

Contoh kemahiran berfikir yang diberi tumpuan dalam Bidang Pembelajaran "Reka Bentuk dan Teknologi" termasuk :

1. Membezakan bentuk-bentuk asas dalam persekitaran
2. Menghubung kait bentuk asas dalam aktiviti membina bentuk produk
3. Menjana idea kreatif dan inovatif
4. Mentafsir lukisan kerja
5. Menjana idea-idea baru untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan projek
6. Membuat keputusan, memilih projek, alatan tangan dan bahan yang diperlukan
7. Mengkelaskan jenis tanaman hiasan.

**Kaedah Kajian
Masa Depan**

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

Unsur penting Kajian Masa Depan harus diserapkan dalam pengajaran dan pembelajaran Kemahiran Hidup untuk merangsang daya intelek dan mengupaya murid untuk menghasilkan produk yang dapat memanfaatkan dan memberi sumbangan ke arah menentukan hala tuju masa depan.

Contohnya 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

Nilai murni dan sikap positif serta budaya kerja yang relevan harus merentasi aktiviti yang dikendalikan. Dengan cara ini, nilai murni dan sikap positif seperti berusaha mencapai kecemerlangan, berfikiran terbuka, bersedia menimbang 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.

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.

Kerelevanan

Aktiviti amali harus dihubungkan dengan amalan dalam kehidupan dan pekerjaan agar sesuatu pengajaran dan pembelajaran lebih bermakna, menyeronokkan dan berguna kepada murid. Teknik ini boleh menarik minat murid terhadap sesuatu aktiviti atau tajuk.

Teknologi Maklumat dan Komunikasi

Murid perlu digalakkan menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam pembelajaran mereka terutamanya dalam pengumpulan, pemilihan dan pemrosesan maklumat. Dengan ini kemahiran ICT murid juga boleh diperkembangkan seperti melayari laman web, menggunakan perisian, CD-ROM dan pengkalan data serta berkomunikasi secara elektronik.

PENGENDALIAN AKTIVITI DAN PENILAIAN

Pengendalian aktiviti

Selaras dengan penekanan mata pelajaran ini kepada penguasaan kemahiran, pencapaiannya hendaklah dibuat melalui aktiviti. Kadang kala aktiviti ini dijalankan secara tersendiri. Pada ketika yang lain gabungan beberapa aktiviti dijalankan untuk menghasilkan projek. Pengendalian aktiviti dicadangkan mengikut peringkat berikut:

- a. perancangan
 - merancang aktiviti atau projek
 - merancang bahan dan alatan

- merancang kaedah pengajaran

b. penyampaian

- motivasi
- tunjuk cara kemahiran
- arahan aktiviti
- pelaksanaan
- penyeliaan dan bimbingan

c. penilaian

- dapatan dari segi kemahiran, pengetahuan, dan nilai
- hasil kerja

Aktiviti yang dicadangkan dalam buku ini merupakan aktiviti contoh untuk membolehkan murid menguasai kemahiran. Aktiviti boleh dibuat secara individu atau secara kumpulan. Murid juga digalakkan mereka cipta projek secara individu atau secara kumpulan dengan persetujuan guru. Dalam pemilihan aktiviti, beberapa faktor harus diambil kira oleh guru seperti jumlah alatan dan bahan, masa, bilangan murid, dan kebolehan murid. Guru hendaklah memastikan bahawa :

- murid yang ditempatkan dalam kumpulan terdiri daripada murid yang pelbagai kebolehan ;
- aktiviti yang dipilih seboleh-bolehnya

- dapat diselesaikan dalam dua waktu pengajaran termasuk waktu untuk murid mengemas alatan dan tempat kerja ;

- aktiviti yang dirancangan sebaik-baiknya terdiri daripada gabungan dengan unit lain. Contohnya unit Reka Bentuk dan Penghasilan Projek digabungkan dengan unit Baik Pulih dan Penyenggaraan.

- murid mengadakan perbincangan tentang cara menggunakan alatan dan bahan serta langkah menjalankan kerja.

Semasa murid menjalankan kerja, guru hendaklah memastikan murid :

- sentiasa mengamalkan langkah keselamatan diri dan orang lain, alatan, dan bahan ;
- memilih alatan dan bahan yang sesuai dan menggunakannya dengan betul dan cermat ;
- sedar tentang kos alatan dan bahan serta menggunakannya secara tidak membazir ;
- menjalankan kerja mengikut turutan yang betul ; dan
- menggunakan alatan dan bahan dengan

- tidak membiarkannya bersepah-sepah.

Di akhir setiap pelajaran guru hendaklah memastikan murid ;

- mengemaskan alatan dan bahan yang telah digunakan ;
- membersihkan alatan dan menentukan bilangannya cukup sebelum disimpan ; dan
- membersihkan tempat kerja dan diri.

Penilaian

Penilaian adalah sebahagian proses pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran akan lebih berkesan sekiranya penilaian dijalankan secara berterusan. Maklumat daripada penilaian yang berterusan ini akan dapat membantu guru mengatasi kelemahan pelajar serta mengukuhkan dan mempertingkatkan lagi proses pengajaran dan pembelajaran melalui tindakan susulan yang dijalankan oleh guru. Tujuan tindakan susulan adalah untuk memastikan murid akan terus maju.

Penilaian bagi mata pelajaran ini boleh dijalankan melalui :

- pemerhatian
- lisan
- penulisan

Ketiga-tiga cara ini boleh digunakan untuk menilai projek atau aktiviti yang dijalankan oleh murid sama ada melalui proses kerja atau hasil kerja murid. Penilaian yang dijalankan hendaklah mencakupi semua objektif pengajaran dan pembelajaran. Penilaian yang dijalankan tidak seharusnya menekankan konsep lulus atau tidak lulus. Sebaliknya penilaian itu hendaklah menekankan sama ada seseorang murid telah menguasai aspek yang dinilai itu atau belum. Penilaian juga seharusnya tidak menekankan perbandingan pencapaian antara seorang murid dengan seorang murid yang lain.

Guru boleh menilai tahap penguasaan dan pencapaian murid dari segi kemahiran, perlakuan, amalan, pengetahuan, serta nilai dan sikap murid melalui pemerhatian aktiviti dan projek yang dijalankan oleh mereka.

Penilaian yang dijalankan oleh guru perlu dicatatkan. Guru boleh mencatat dengan cara mencatat kenyataan, menanda pada kenyataan, dan memberi gred. Senarai semak adalah satu contoh merekod maklumat penilaian. Penilaian yang dijalankan hendaklah direkodkan di dalam buku rekod mengajar dan rekod profil.

KESELAMATAN

Keselamatan Am Peraturan dan langkah keselamatan hendaklah

sentiasa diamal dan dipatuhi setiap kali menjalankan kerja amali. 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.

Semasa menjalankan kerja praktis, guru hendaklah memastikan tempat kerja bebas daripada perkara yang boleh mendatangkan bahaya. Guru hendaklah mengambil segala langkah keselamatan sepanjang masa pengajaran dan pembelajaran

Perkara yang perlu diberi perhatian ialah :

1. Tunjukkan teladan kerja yang selamat kepada murid
2. Pastikan peraturan keselamatan dipatuhi oleh semua pihak dan tanamkan rasa tanggungjawab terhadap keselamatan diri dan orang lain.
3. Bimbing murid mengenal pasti perkara yang boleh mendatangkan bahaya
4. Pastikan keadaan tempat kerja mempunyai cahaya yang cukup, pengudaraan yang baik, dan lantai tidak licin

Paparkan poster, ilustrasi, dan peringatan tentang keselamatan supaya dapat difahami oleh semua murid.

5. Pastikan penjagaan alatan, bahan, perkakas, dan mesin hendaklah dilakukan berterusan supaya berkeadaan baik dan selamat digunakan.
6. Adakan tempat yang sesuai dan selamat untuk menyimpan alatan dan bahan yang mudah terbakar, pecah, dan merbahaya.
7. Labelkan semua alatan dan bahan.
8. Pastikan projek yang dijalankan tidak menggunakan kuasa elektrik arus ulang alik.
9. Jangan menggunakan bekas bahan beracun, bahan kimia, dan bahan yang mudah terbakar ;
10. Sediakan kit pertolongan cemas serta alat memadam api;
11. Ambil tindakan keselamatan apabila berlaku kemalangan; dan
12. Sediakan buku log untuk mencatat kemalangan yang berlaku.

Keselamatan Diri

Perkara berikut hendaklah diambil perhatian untuk menjaga keselamatan diri semasa menjalankan kerja praktis :

1. Patuhi peraturan keselamatan sepanjang masa.
2. Pakailah pakaian yang sesuai dan kemas serta kasut yang bertutup.
3. Ikat rambut yang panjang dengan kemas atau ikat hujung tudung bagi murid dan guru perempuan.
4. Elakkan bermain atau bergurau di tempat kerja.
5. Gunakan alatan dan bahan dengan betul dan selamat
6. Gunakan air dan sabun untuk mencuci tangan selepas bekerja.

untuk pengajaran Kemahiran Hidup Sekolah Rendah ialah dua waktu seminggu dan minit dalam sewaktu ialah tiga puluh minit.

PEMETAAN DAN KESINAMBUNGAN KANDUNGAN

Pemetaan Kandungan Tahun Empat

Susunan kandungan dalam Sukatan Pelajaran Kemahiran Hidup Sekolah Rendah Tahun Empat ada ditunjukkan dalam jadual Pemetaan. Kandungan Sukatan Pelajaran seperti berikut. Peruntukan masa yang dinyatakan merupakan cadangan untuk membantu guru dalam penyediaan perancangan pengajaran. Masa

	FORMAT HURAIAN		Cadangan Aktiviti Pembelajaran
<i>Tiga Lajur</i>	Huraian kurikulum ini diperincikan dalam tiga lajur iaitu Bidang / Unit / Tajuk Pembelajaran; Hasil Pembelajaran; dan Cadangan Aktiviti Pembelajaran.		Lajur ketiga, iaitu Cadangan Aktiviti Pembelajaran bertujuan membantu guru merancang dan membekalkan pengalaman pengajaran dan pembelajaran yang sesuai dan bermakna kepada murid. Guru boleh mengubahsuai cadangan ini dan mereka bentuk aktiviti tambahan yang bersesuaian dengan kebolehan murid dan keadaan sekeliling mereka.
<i>Bidang, Unit dan Hasil Pembelajaran</i>	Dalam lajur pertama, bidang pembelajaran, unit pembelajaran dan tajuk berkenaan dinyatakan. Dalam lajur dua dinyatakan mengenai hasil pembelajaran, keluasan dan kedalaman skop setiap unit pembelajaran dihuraikan dalam bentuk objektif perlakuan yang boleh diukur. Hasil pembelajaran dibahagikan kepada tiga aras. Pemingkatan 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.		Huraian untuk Tahun Empat diperincikan seperti berikut.
<i>Aras</i>	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 pengayaan untuk murid yang berupaya melepasi pembelajaran Aras 1 dan 2. Dengan ini kekompleksian pembelajaran meningkat dari Aras 1 ke Aras 3.		

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
Bidang Pembelajaran :		
1. Reka Bentuk dan Teknologi		
1.2 Kreativiti dan Reka Cipta		
(Cadangan peruntukan masa ialah 7 minggu)		
b. Kajian reka bentuk dan kefungsiian produk		
(Cadangan peruntukan masa ialah 3 minggu)		
iv. Membuka dan memasang kit model		
	Aras 1	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti alatan tangan • Membuka dan mengenal pasti komponen • Menyatakan fungsi komponen • Memasang semula kit model 	Alatan tangan yang digunakan seperti gandin plastik, tukul kecil dan set pemutar skru kecil. Membaca dan memahami manual Menyimpan kit model secara tersusun dan selamat. Contoh kit model ialah kit model robot, jentolak, kereta, motosikal, dan kereta kabel
	Aras 2	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menerangkan kefungsiian sistem pergerakan kit model 	

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
---------------------------------------	--------------------	--------------------------------

Aras 3

- Membuka dan memasang kit model untuk menerangkan kefungsian produk yang lebih mencabar
- Mengkaji reka bentuk kit model

Contoh kit model ialah robot berkaki 6, kereta kawalan jauh

Kajian reka bentuk dari aspek bahan, warna, binaan dan keupayaan.

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>c. Penyelesaian masalah</p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 3 minggu)</p>		
<p>i. Pencetusan dan penjanaan idea kreatif melalui projek eksperimental</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti masalah • Menjana idea kreatif bagi menyelesaikan masalah • Membuat catatan dan lakaran 	<p>Contoh projek eksperimental ialah :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menarik bata dengan tisu - Membuat jambatan menggunakan straw minuman yang boleh menampung beban - Menjatuhkan telur tanpa pecah pada ketinggian tertentu
<p>ii. Menterjemah idea kepada bentuk 3D</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih lakaran akhir projek eksperimental • Merancang pembinaan projek 	<p>Projek eksperimental boleh juga merujuk kepada pengalaman murid pelajar seperti menaikkan layang-layang.</p>
<p>iii. Membina dan mempersembahkan projek eksperimental</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membina projek eksperimental 	<p>Projek ekperimental menggunakan bahan yang mudah diperoleh</p> <p>Murid mencatat idea-idea baru daripada persembahan.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
iv. Membina dan mempersembahkan projek	Aras 1 <ul style="list-style-type: none"> • Membuat persembahan hasil binaan secara lisan 	Menyimpan maklumat dalam buku idea
e. Pendokumentasian (Cadangan peruntukan masa ialah 1 minggu)	Aras 1 <ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan keperluan pendokumentasian dalam buku idea • Mengumpul dan merekod maklumat • Membuat buku idea 	

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>1.3 Reka Bentuk dan Penghasilan Projek</p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 5 minggu)</p>		
<p>b. Mereka bentuk dan menghasilkan projek berasaskan logam dan bahan kitar semula</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan projek berpandukan kad kerja • Membaca lukisan projek • Mengenal pasti alatan tangan • Menentukan jenis bahan dan kuantiti • Mengukur, menanda dan memotong bahan projek • Memasang komponen projek • Membuat kemasan 	<p>Lukisan projek dan langkah kerja disediakan dengan jelas dalam kad kerja</p> <p>Penerangan nama dan fungsi alatan tangan yang berkaitan.</p> <p>Contoh bahan kitar semula logam tin aluminium, zink, dan wayar.</p> <p>Membuat projek berpandukan kad kerja yang disediakan.</p> <p>Tunjuk cara memaku dan memasang skru.</p> <p>Cadangan bahan kemasan seperti cat sembur dan pelekat bergambar</p> <p>Contoh projek :</p> <p>Bekas serbaguna Penyangkut serbaguna</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mereka bentuk dan membuat projek berdasarkan minat 	<p>Perbincangan atau sumbangsaran tentang cara perlupusan sisa yang betul</p> <p>Penerangan penggunaan bahan kitar semula adalah bertujuan untuk mengelakkan pembaziran, mengurangkan kos, mesra alam dan mengekalkan sumber alam</p> <p>Perbincangan tentang faktor kesihatan dan keselamatan semasa memilih bahan dan membina projek</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>1.4 Elektrik dan Elektronik</p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 4 minggu)</p>		
<p>b. Penghasilan projek elektronik</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti nama, fungsi dan simbol komponen elektronik • Membaca dan memahami litar skematik • Membuat litar penyambungan litar <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca dan menterjemah litar projek • Memilih alatan, bahan dan komponen • Mengukur, memotong dan menjalur wayar • Memasang komponen mengikut litar projek • Menguji litar projek dan membuat pembaikan 	<p>Komponen yang digunakan adalah seperti LED, perintang tetap, perintang boleh laras dan motor arus terus</p> <p>Bahan tambahan yang digunakan ialah bongkah penyambung</p> <p>Catatan : LED 1 dan LED 2 boleh digantikan dengan motor arus terus</p> <p>Memerhati kecerahan LED atau kelajuan pusingan motor yang dihubungkan dengan perintang boleh laras</p> <p>Penggunaan alatan tangan yang betul dan selamat perlu diberi penekanan</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p data-bbox="324 368 613 427">1.5 Baik pulih dan Penyelenggaraan</p> <p data-bbox="389 459 674 518">(Cadangan peruntukan masa ialah 1 minggu)</p> <p data-bbox="378 555 636 643">b. Penyelenggaraan bahagian bangunan</p>	<p data-bbox="723 523 808 547">Aras 1</p> <ul data-bbox="723 587 1200 898" style="list-style-type: none"> <li data-bbox="723 587 1200 651">• Mengenal pasti bahagian bangunan yang perlu disenggara <li data-bbox="723 683 1077 707">• Memilih bahan pembersih <li data-bbox="723 842 1200 898">• Membersih dan meminyak bahagian bergerak pada pintu dan tingkap 	<p data-bbox="1245 587 1787 643">Contoh bahagian yang perlu disenggara ialah seperti engsel pintu dan kerangka tingkap</p> <p data-bbox="1245 683 1787 802">Bahan pembersih yang terlibat seperti kertas las, bulu keluli, berus dawai dan minyak. Cara menyimpan baki bahan pembersih perlu diberi penekanan</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>1.6 Jahitan (Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu)</p>	<p>Aras 1</p>	
<p>a. Membaiki pakaian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti alatan dan bahan jahitan • Menyatakan kegunaan alatan jahitan • Menyatakan kegunaan jahitan asas • Mengenal pasti mata jahitan asas 	<p>Guru mengenalkan alat dan bahan jahitan seperti jarum tangan (no.7 – 9), gunting fabrik (saiz 20cm), benang (no 40/50), penetas jahitan, jarum peniti dan pita ukur.</p> <p>Bahan dan alatan jahitan disediakan oleh guru.</p> <p>Guru menerangkan kegunaan alatan jahitan.</p> <p>Mata jahitan asas ini boleh digunakan untuk membaiki pakaian.</p> <p>Mata jahitan asas seperti jelujur halus, jahit kia, jahit sembat dan jahit lilit.</p> <p>Tunjuk cara menjahit mata jahitan asas .</p> <p>Murid menjahit contoh mata jahitan asas pada perca fabrik.</p> <p>Guru boleh menggunakan carta jahitan asas sebagai panduan</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan kegunaan kancing • Mengenal pasti jenis kancing • Mengenal pasti mata jahitan untuk menjahit kancing • Menjahit butang, cangkuk dan palang yang tertanggal pada pakaian 	<p>Kancing digunakan untuk merapatkan belah pada pakaian dan dijahit pada dua lapisan fabrik.</p> <p>Guru mengenalkan jenis kancing seperti butang, cangkuk dan palang.</p> <p>Mata jahitan untuk menjahit kancing seperti jahit lilit kemas dan jahit lubang butang.</p> <p>Mempamerkan contoh mata jahitan untuk menjahit kancing.</p> <p>Tunjuk cara menjahit butang, cangkuk dan palang yang tertanggal.</p> <p>Murid menjahit butang, cangkuk dan palang pada pakaian.</p>
	<p>Aras 2</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan maksud kelim • Mengenal pasti bahagian pakaian yang meretas pada kelim • Memilih mata jahitan untuk membaiki kelim yang meretas 	<p>Kelim adalah cantuman dua atau lebih kepingan fabrik yang dijahit dengan jahitan tangan atau mesin</p> <p>Kelim biasanya terdapat di bahagian rusuk, bahu dan tepi seluar atau kain sarung</p> <p>Murid mengenal pasti bahagian pakaian yang meretas</p> <p>Murid memilih mata jahitan asas yang sesuai untuk membaiki kelim yang meretas.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
		Mempamerkan contoh mata jahitan untuk membaiki kelim yang meretas.
	<ul style="list-style-type: none"> Menjahit kelim yang meretas pada pakaian 	Tunjuk cara menjahit kelim yang meretas pada rusuk, bahu, tepi seluar atau sarung menggunakan mata jahitan jelujur halus atau jahit kia. Murid menjahit kelim yang meretas pada rusuk, bahu, tepi seluar atau sarung.
	<ul style="list-style-type: none"> Menyatakan maksud kelepeta 	Kelepeta adalah penyudah tepi yang dibuat untuk mengemas tepi lurus atau tepi melengkung pada pakaian atau artikel. Kelepeta biasanya terdapat di hujung kaki seluar, hujung lengan, bawah blaus dan tepi artikel.
	<ul style="list-style-type: none"> Mengenal pasti bahagian kelepeta yang meretas pada pakaian 	Murid mengenal pasti bahagian kelepeta yang meretas Murid memilih mata jahitan yang sesuai untuk membaiki kelepeta yang meretas
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih mata jahitan untuk membaiki kelepeta yang meretas pada pakaian 	Mempamerkan contoh jahitan yang biasa digunakan untuk membaiki kelepeta seperti silang pangkah dan sembat susup
	<ul style="list-style-type: none"> Menjahit kelepeta yang meretas pada pakaian 	Tunjuk cara menjahit kelepeta yang meretas menggunakan mata jahitan silang pangkah dan sembat susup Murid menjahit kelepeta yang meretas

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>1.7 Ikan Hiasan</p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 8 minggu)</p>	<p>Aras 1</p>	
<p>a. Pengenalan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan melabel bahagian luar ikan • Menyenarai spesies ikan hiasan tropika 	<p>Murid menyebut dan melabelkan bahagian luar ikan hiasan.</p> <p>Mempamerkan beberapa spesies ikan hiasan menggunakan gambar foto atau spesimen sebenar.</p> <p>Beberapa spesies ikan hiasan tropika yang biasa dipelihara dan mudah didapati ialah Guppy, Swordtail, Discus, Angerfish, Tiger Barb, Molly, Gourami, Ikan pelaga, Cichlid, Oscar, Kaloi, Kelisa, Belida, Tetra, Mas, dan Koi Kap.</p>
	<p>Aras 2</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyatakan sebab dan tujuan memelihara ikan hiasan. 	<p>Ikan hiasan ialah ikan yang dipelihara dalam bekas atau kolam untuk mengindahkan ruang, memberi ketenangan dan menghayati alam akuatik.</p>
	<p>Aras 3</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyenaraikan beberapa ciri istimewa pada ikan hiasan 	<p>Ciri istimewa pada ikan hiasan ialah pada warna, sisik, saiz, pergerakan, bentuk badan, sirip, cara makan, jantina dan cara pembiakan.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih ikan hiasan untuk dipelihara 	<p>Faktor pemilihan ikan hiasan untuk dipelihara;</p> <ul style="list-style-type: none"> - kesesuaian bekas - habitat dan sifat ikan - mudah dipelihara - boleh bercampur dengan jenis ikan lain (untuk pemilihan campuran) - tahan terhadap perubahan mutu air - tahan terhadap serangan penyakit <p>Teknik memasukan ikan hiasan ke dalam bekas/kolam</p> <ul style="list-style-type: none"> - letakkan beg ikan hiasan ke dalam akuarium/kolam selama 20 hingga 30 minit - masukkan sedikit air akuarium/kolam ke dalam beg plastik - biarkan ikan keluar bersama air daripada beg plastik
<p>b. Penyediaan bekas</p>	<p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan memilih tumbuhan akuatik atau tiruan • Menanam tumbuhan akuatik dalam akurium 	<p>Pemilihan aksesori bergantung kepada spesis ikan yang hendak dipelihara. Aksesori akuarium asas ialah pam, dan penapis.</p> <p>Aksesori tambahan ; batu, pasir, tumbuhan akuatik, kayu buruk, poster, model dan lampu akuarium</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih akuarium/ bekas dan aksesori • Menyedia dan menghias akuarium • Memasukkan ikan hiasan ke dalam akuarium/bekas 	<p>Panduan menyedia dan menghias akuarium</p> <ul style="list-style-type: none"> - letakkan akuarium di lokasi pilihan, pastikan ada pendawaian elektrik dan bekalan air. - membersih dan bilas bahan hiasan seperti kayu, pasir dan batu. - letakkan arang diaktifkan dan gegelang bio di dasar akuarium - masukkan batu, pasir dan kayu buruk - tanamkan tumbuhan akuatik/tiruan - masukkan penapis dalaman dan lekatkan pada dinding tangki akuarium - masukkan air yang telah dinyah klorin ke dalam akuarium - hidukan penapisan dalaman dan nyalakan lampu - masukkan ikan

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>c. Pengurusan</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dan memilih jenis makanan ikan hiasan • Mengenal pasti jenis makanan yang sesuai mengikut spesis ikan • Menyatakan kekerapan dan memberi makanan ikan hiasan 	<p>Mempamerkan contoh makanan ikan hiasan Jenis makanan ikan hiasan yang terdapat dalam pasaran iaitu makanan hidup (plankton, rumpai, Moina, Artemia, Udang gantung, ikan peacock, larva, serangga, dan cacing).</p> <p>Makanan kering (kepingan/emping, pallet, tablet) dan makanan ramuan khas(mengikut jenis ikan).</p> <p>Ikan hiasan diberi makan 3 kali sehari (pagi, tengah hari, lewat petang) dengan kadar yang disyorkan.</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti kandungan mutu air. • Melakukan kerja pembersihan bekas, menukar air dan menyuci penapis • Mengenal pasti simpton penyakit biasa pada ikan hiasan • Mencegah dan merawat penyakit ikan hiasan 	<p>Mengukur kualiti air seperti nilai pH, Amonia, Oksigen terlarut dan Karbon dioksida.</p> <p>Pelbagaikan jenis makanan, elakkan memberi makanan yang berlebihan dan tercemar.</p> <p>Mengasingkan ikan berpenyakit dan mengamalkan langkah kebersihan</p> <p>Aktiviti pencegahan dan rawatan penyakit ikan seperti memasukkan garam atau larutan berubat. Lihat lampiran – penyakit biasa ikan hiasan dan rawatan.</p>
	<p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjaga tumbuhan akuatik dalam akurium • Memberi bekalan karbon dioksida kepada tumbuhan akuatik dalam akuarium 	<p>Peralatan untuk bekalan karbon dioksida khusus untuk penggunaan di dalam akuarium adalah seperti; tangki silinder gas karbon dioksida, alat penyukat tekanan dan alat mengawal pengeluaran karbon dioksida.</p> <p>Nota: Murid memelihara ikan hiasan dalam kumpulan. Memadai dengan 2-3 kumpulan untuk satu kelas. Menyediakan jadual kerja penjagaan dan</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
---	---------------------------	---------------------------------------

penyelenggaraan sepanjang tahun untuk pelajar.
Panduan menteranak Ikan Hiasan boleh didapati daripada Pusat Penyelidikan Perikanan Air Tawar, Jabatan Perikanan Malaysia.

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
2. Perniagaan dan keusahawanan		
2.2 Merancang dan Menyediakan Jualan		
(Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu)		
a. Membuat rancangan jualan	Aras 1	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti cara menghasilkan barang yang akan dijual 	Menetapkan cara menghasilkan barang jualan
	<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan barang jualan 	Membuat rancangan jualan dan jadual kerja
	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang cara menjual 	Cara menjual: Berjaja, bergerai, berkedai
	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat rancangan jualan 	Sediakan borang rancangan jualan
	<ul style="list-style-type: none"> • Menyediakan jadual kerja 	
b. Menyediakan barang jualan	Aras 1	
	<ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan barang yang hendak dijual 	Membuat barang jualan Contoh : beg kertas, penanda buku, popia, rojak buah dan air minuman

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
---------------------------------------	--------------------	--------------------------------

Aras 2

- Mengubah suai barang yang hendak dijual

Menghasilkan dan mengubahsuai barang

Contoh : pisang → pisang goreng,
 roti → sandwic

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>2.3 Mempromosi Jualan</p> <p>(Cadangan peruntukan masa 2 minggu)</p>		
<p>a. Promosi melalui poster</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui maklumat yang perlu ada dalam poster • Mengetahui ciri poster yang baik <p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghasilkan poster untuk mempromosi barang 	<p>Maklumat yang perlu ada dalam poster ialah barangan, tempat, tarikh, masa dan harga</p> <p>Ciri poster yang baik : Reka bentuk yang menarik dan kreatif dari segi pemilihan perkataan, warna dan saiz huruf yang sesuai</p> <p>Membuat poster berpandukan barang yang dihasilkan dan tempat poster dipamerkan</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>2.4 Mengurus Jualan</p> <p>(Cadangan peruntukan masa 2 minggu)</p>		
<p>b. Mendapatkan pesanan</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyenaraikan cara untuk mendapatkan pesanan • Memilih cara yang sesuai untuk mendapatkan pesanan 	<p>Aktiviti sumbangsaran cara mendapatkan pesanan Contoh : cara mendapatkan pasaran melalui telefon, e-mel, borang pesanan dan majalah perniagaan</p>
	<p>Aras 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan pesanan 	<p>Cara mendapatkan pesanan hendaklah sesuai dengan barang, tempat, masa dan kemudahan yang ada</p> <p>Mengambil bahagian dalam projek sebenar di sekolah seperti hari kantin dan sukan</p>

BIDANG / UNIT / TAJUK PEMBELAJARAN	HASIL PEMBELAJARAN	CADANGAN AKTIVITI PEMBELAJARAN
<p>2.6 Mengurus Perbelanjaan Diri</p> <p>(Cadangan peruntukan masa ialah 2 minggu)</p>		
<p>a. Merekod pendapatan dan perbelanjaan</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti sumber pendapatan • Menyediakan rekod pendapatan dan perbelanjaan 	<p>Perbincangan mengenai sumber pendapatan</p> <p>Sumber pendapatan boleh diperolehi daripada pemberian wang saku, mengambil upah, menjual barang terpakai, menghasil dan menjual barang, mengubahsuai dan menambah nilai serta menjual barang</p>
<p>b. Merancang perbelanjaan</p>	<p>Aras 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menentukan cara berbelanja • Membuat belanjawan diri • Menentukan cara menabung 	<p>Membuat pilihan perbelanjaan</p> <p>Membuat senarai belanjawan diri Merekod dalam borang yang disediakan</p> <p>Cara menabung : Menyimpan dalam tabung Menyimpan dalam bank</p> <p>Latihan mengisi borang simpanan bank</p>

PEMETAAN
 BIDANG / UNIT/ TAJUK PEMBELAJARAN
 DALAM SUKATAN PELAJARAN
 KEMAHIRAN HIDUP SEKOLAH RENDAH

BIDANG/ UNIT/ TAJUK PEMBELAJARAN	TAHUN 4	TAHUN 5	TAHUN 6
1. Reka Bentuk dan Teknologi	27	27	27
1.1 Keselamatan Dan Organisasi Bengkel	1		
a. Peraturan keselamatan	√		
b. Organisasi bengkel	√		
1.2 Kreativiti dan Reka Cipta	8	7	7
a. Pengenalan kreativiti	√		
b. Kajian reka bentuk dan kefungsian produk	√	√	
c. Penyelesaian masalah		√	
d. Penghasilan projek reka cipta			√
e. Pendokumentasian	√	√	√
1.3 Reka Bentuk dan Penghasilan Projek	5	5	
a. Mereka bentuk dan menghasilkan projek gabungan kayu dengan bahan kitar semula bukan logam	√		
b. Mereka bentuk dan menghasilkan projek berasaskan logam dan bahan kitar semula		√	
1.4 Elektrik dan Elektronik	4	4	5
a. Penghasilan projek elektrik	√		
b. Penghasilan projek elektronik		√	√
1.5 Baik Pulih dan Penyelenggaraan	1	1	5
a. Penyelenggaraan alatan tangan	√		
b. Penyelenggaraan bahagian bangunan		√	
c. Penyelenggaraan dan membaiki kerosakan pada mesin mudah			√

BIDANG/ UNIT/ TAJUK PEMBELAJARAN	TAHUN 4	TAHUN 5	TAHUN 6
d. Penyelenggaraan dan membaiki kerosakan pada perabot			√
1.6 Jahitan		2	2
a. Membaiki pakaian		√	
b. Penghasilan artikel			√
1.7 Tanaman Hiasan	8		
a. Pengenalan	√		
b. Pemilihan biji benih	√		
c. Penanaman	√		
d. Penjagaan	√		
1.8 Ikan Hiasan		8	
a. Pengenalan		√	
b. Penyediaan bekas		√	
c. Pengurusan		√	
1.9 Tanaman Sayuran			8
a. Penyediaan tapak			√
b. Penanaman dan penjagaan			√
c. Pemungutan hasil			√
2. Perniagaan dan keusahawanan	8	8	8
2.1 Barang Jualan	2		
a. Kumpulan sasaran	√		
b. Jenis barang yang sesuai dijual	√		
c. Sumber bekalan	√		
2.2 Merancang dan Menyediakan Jualan	2	2	2
a. Membuat rancangan jualan	√	√	√
b. Menyediakan barang jualan	√	√	√
2.3 Mempromosi Jualan	1	2	2
a. Promosi melalui pembungkusan	√		
b. Promosi melalui poster		√	
c. Promosi melalui katalog			√
2.4 Mengurus Jualan	1	2	1
a. Melayan pelanggan	√		
b. Mendapatkan pesanan		√	

BIDANG/ UNIT/ TAJUK PEMBELAJARAN	TAHUN 4	TAHUN 5	TAHUN 6
c. Menyusun atur barang			√
2.5 Merekod Jualan	2		
a. Merekod barang	√		
b. Merekod pendapatan dan perbelanjaan	√		
c. Mengira untung atau rugi	√		
2.6 Mengurus Perbelanjaan Diri		2	
a. Merekod pendapatan dan perbelanjaan		√	
b. Merancang perbelanjaan		√	
2.7 Risiko Dalam Perniagaan			1
a. Risiko dan cara mengurangkannya			√
2.8 Sikap Pengguna Yang Bijak			2
a. Mendapatkan maklumat barang			√
b. Etika perniagaan dan hak pengguna			√
JUMLAH	35	35	35