



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

**KURIKULUM BERSEPADU
SEKOLAH MENENGAH**

SUKATAN PELAJARAN

**KEMAHIRAN
HIDUP BERSEPADU**

TINGKATAN I-III

(SEMAKAN)



PUSAT PERKEMBANGAN KURIKULUM
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
KUALA LUMPUR
Mei 2002

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.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Kemahiran Hidup Bersepadu adalah satu mata pelajaran teras berunsurkan teknologi di Tingkatan I hingga Tingkatan III. Mata pelajaran ini digubal berlandaskan kepada Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Ia dirancang untuk meningkatkan lagi daya pengeluaran negara melalui penglibatan masyarakat dan tenaga kerja secara produktif berlandaskan teknologi sejajar dengan dasar dan keperluan negara.

Mata pelajaran ini merupakan sebahagian usaha pendidikan ke arah mempertingkatkan kemahiran teknologi dan keusahawanan. Mata pelajaran ini membekalkan kemahiran yang berguna dan berfungsi agar murid boleh bertindak dan mengendalikan kehidupan harian secara produktif dalam dunia teknologi dan industri yang kompleks dan sentiasa berubah. Murid dipupuk sikap yang positif seperti menghargai kerja yang berkualiti tinggi, berinovasi dalam pembinaan projek, penuh yakin dan berdikari dalam daya usaha. Aktiviti yang diberi tumpuan adalah bercorak kerja-buat-sendiri yang mudah berkaitan dengan pemasangan, pembinaan, baik pulih dan penyenggaraan. Disamping itu masakan, jahitan, tanaman, ternakan, pengurusan akaun dan perniagaan turut diberi tumpuan.

Nilai murni, sikap yang positif dan budaya kerja yang baik diterapkan semasa menjalankan aktiviti amali agar kesepaduan dalam mata pelajaran ini dapat diwujudkan.

MATLAMAT

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.

OBJEKTIF

Kurikulum Kemahiran Hidup Bersepadu adalah untuk membolehkan murid:

1. Mengamalkan daya usaha, kreatif dan inovatif 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 dari 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. Menghasilkan artikel mudah dengan menggunakan mesin jahit

5. Menghasilkan tumbuhan hiasan untuk keceriaan kawasan tertentu
6. Memilih alatan, perkakas dan bahan serta menggunakannya dengan teknik yang betul
7. Mengenal pasti kepentingan perniagaan, perkembangannya pada masa depan yang berciri k-ekonomi dan perniagaan dalam negeri dan antarabangsa
8. Mengenal pasti cabaran dan kejayaan usahawan serta menilai potensi diri dalam bidang keusahawanan
9. Menerangkan faktor utama dalam pengeluaran, kaitannya dengan permintaan dan proses pengeluaran serta membuat pengiraan kos
10. Mengumpul, memproses dan mendokumentasikan maklumat secara bersistem dan menggunakannya dengan bijak dalam membuat keputusan rekaan dan penghasilan projek
11. Mengamalkan peraturan dan budaya kerja yang baik dan selamat

ORGANISASI KANDUNGAN

Kandungan mata pelajaran ini diolah mengikut bidang pembelajaran yang mengandungi beberapa unit pembelajaran. Unit pembelajaran ini diuraikan dalam bentuk tajuk atau aktiviti.

Mata pelajaran ini terbahagi kepada dua bahagian iaitu Teras dan Pilihan. Bahagian Teras mengandungi satu bidang pembelajaran iaitu Reka Bentuk dan Teknologi. Manakala Bahagian Pilihan mempunyai empat bidang pembelajaran iaitu Kemahiran Teknikal, Ekonomi Rumah Tangga, Pertanian dan Perdagangan dan Keusahawanan. Murid mengambil semua bidang pembelajaran dalam Bahagian Teras dan salah satu daripada empat bidang pembelajaran dalam Bahagian Pilihan.

Deskripsi bidang pembelajaran dan senarai unit pembelajaran mengikut bahagian adalah seperti di bawah.

BAHAGIAN TERAS

1. Reka Bentuk dan Teknologi

Bidang ini menyediakan pengetahuan dan kemahiran asas teknologi yang membolehkan murid mereka bentuk dan menghasilkan produk

yang kreatif dan inovatif. Produk yang dihasilkan boleh berfungsi secara berkesan khususnya di tempat tinggal dan di tempat kerja. Bidang ini merangkumi teknik, operasi dan proses pembuatan yang melibatkan aktiviti seperti pemasangan, penyenggaraan dan baik pulih dalam kerja elektrik, elektronik dan paip. Murid juga didedahkan kepada lukisan teknik, penggunaan pelbagai bahan binaan dan kemahiran dalam masakan, jahitan, mengurus tempat kediaman dan tanaman hiasan.

1.1 Organisasi Bengkel dan Keselamatan

- a. Pengurusan organisasi bengkel dan keselamatan

1.2 Reka Cipta

- 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

1.3 Reka Bentuk dan Penghasilan Projek

- a. Pengenalan reka bentuk dan teknologi
- b. Jenis bahan dan pengikat
- c. Reka bentuk projek
- d. Perancangan, pembinaan dan pengubahsuaian projek
- e. Pendokumentasian

1.4 Elektrik

- a. Sumber dan kegunaan elektrik
- b. Jenis wayar dan kerja pendawaian

- c. Mengira kos tenaga elektrik
- d. Pengenalan motor arus terus

1.5 Elektronik

- a. Nama, simbol dan fungsi komponen
- b. Membaca dan menterjemah lukisan skematik
- c. Penghasilan projek

1.6 Kerja Paip

- a. Pengenalan sistem bekalan air di rumah
- b. Jenis paip, penyambung paip dan bahan pemasangan paip
- c. Jenis dan kelengkapan paip
- d. Kerja penyenggaraan

1.7 Lukisan Teknik

- a. Alatan lukisan teknik
- b. Jenis garisan
- c. Unjuran ortografik

1.8 Jahitan

- a. Mesin jahit
- b. Penghasilan artikel

1.9 Masakan

- a. Perancangan menu
- b. Penyediaan dan penyajian makanan
- c. Etika makan

1.10 Tempat Kediaman

- a. Ruang tempat kediaman
- b. Kesselesaian tempat kediaman
- c. Penjagaan tempat kediaman
- d. Susun atur alatan dan kelengkapan

1.11 Tanaman Hiasan

- a. Pembiakan secara keratan
- b. Penanaman anak pokok
- c. Penjagaan anak pokok
- d. Pemasuan semula

BAHAGIAN PILIHAN

PILIHAN 1

1. Kemahiran Teknikal

Bidang Kemahiran Teknikal ini merangkumi unit pembelajaran yang membolehkan murid meningkatkan pengetahuan dalam lukisan teknik, elektrik dan elektronik. Melalui lukisan teknik, murid mampu menghasilkan lukisan projek. Murid juga akan dapat mengaplikasikan pengetahuan elektrik dan elektronik dalam kehidupan harian.

Bidang ini juga menyediakan murid dengan pengetahuan peringkat awal dalam asas elektromekanikal dan enjin satu silinder empat lejang. Dengan demikian murid boleh membanding beza antara sistem elektromekanikal dengan system mekanikal di samping mampu membuat kerja penyenggaraan enjin mudah. Unit Perniagaan dan Keusahawanan menyediakan pengetahuan kepada murid yang membolehkan mereka menjelajah peluang-peluang perniagaan atau keusahawanan yang boleh diceburi dalam bidang ini.

1.1 Lukisan Teknik

- a. Lukisan isometrik
- b. Lukisan hamparan
- c. Lukisan keratan penuh

1.2 Elektrik

- a. Jenis litar elektrik
- b. Penggunaan meter pelbagai
- c. Unit kawalan utama bekalan elektrik domestik
- d. Kuasa elektrik

1.3 Elektronik

- a. Nama, simbol dan fungsi komponen
- b. Membaca dan menterjemah lukisan skematik
- c. Penghasilan projek

1.4 Asas Elektromekanikal

- a. Pengenalan pergerakan mekanikal
- b. Pengenalan pergerakan elektromekanikal

1.5 Enjin

- 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

1.6 Perniagaan dan keusahawanan

- a. Pengenalan kepada perniagaan
- b. Asas keusahawanan
- c. Konsumerisme

PILIHAN 2

2. Ekonomi Rumah Tangga

Bidang Ekonomi Rumah Tangga menyediakan murid dengan pengetahuan dan kemahiran mengenai makanan dan pemakanan, pengurusan sajian, pakaian dan jahitan.

Murid berpengetahuan mengenai diet dan pemilihan menu yang seimbang untuk merancang kerja dan menghasilkan masakan seperti kuih tempatan, bater, kek dan biskut serta hidangan utama dan sampingan. Murid juga berpengetahuan dalam pemilihan stail pakaian serta menghasilkan artikel dan pakaian. Unit Perniagaan dan Keusahawanan menyediakan pengetahuan kepada murid yang membolehkan mereka menjelajah peluang-peluang perniagaan atau keusahawanan yang boleh diceburi dalam bidang ini.

Bidang ini juga membolehkan murid mengamalkan nilai murni dalam kehidupan harian. Dengan pengetahuan dan kemahiran yang diperolehi dapat menimbulkan minat murid untuk menceburkan diri dalam bidang kerjaya yang berkaitan.

2.1 Pemakanan dan Pengurusan Sajian

- a. Diet seimbang
- b. Perancangan menu
- c. Prinsip memasak
- d. Kaedah memasak
- e. Penyediaan dan penyajian makanan
- f. Reka cipta resepi

2.2 Bater

- a. Jenis bater
- b. Penyediaan makanan

2.3 Kuih Tempatan

- a. Sumber kuih tempatan
- b. Penyediaan makanan

2.4 Kaedah Membuat Biskut dan Kek

- a. Gaul dan ramas
- b. Putar
- c. Enjut

2.5 Pakaian

- a. Fabrik
- b. Pemilihan pakaian
- c. Penjagaan pakaian

2.6 Jahitan

- a. Proses jahitan
- b. Penghasilan projek jahitan

2.7 Perniagaan dan Keusahawanan

- a. Pengenalan kepada perniagaan
- b. Asas keusahawanan
- c. Konsumerisme

PILIHAN 3

3. Pertanian

Bidang Pertanian memberi penekanan kepada lima tajuk iaitu Tanaman Sayuran, Haiwan Kesayangan, Ternakan Ikan Air Tawar, dan Landskap. Murid akan memperolehi pengetahuan dan kemahiran praktis yang berkaitan dengan aktiviti membuat kompos, mengusahakan tanaman sayuran, memelihara haiwan kesayangan, melakukan aktiviti menternak ikan tawar dan perlandskap. Pendedahan kepada asas perniagaan dan keusahawanan dalam bidang pertanian juga diberi penekanan. Murid-murid dipupuk dengan nilai-nilai murni iaitu sikap penyayang, penyabar, tekun, berdikari, kreatif, produktif, mencintai alam sekitar dan mengamalkan budaya mesra alam.

3.1 Kompos

- a. Pengenalan
- b. Bahan membuat kompos
- c. Pembinaan kompos
- d. Pengurusan
- e. Penggunaan

3.2 Tanaman Sayuran

- a. Jenis sayuran
- b. Penyediaan tanah
- c. Penanaman
- d. Penjagaan
- e. Pemungutan hasil
- f. Giliran tanaman

3.3 Haiwan Kesayangan

- a. Pengenalan

- b. Pemilihan haiwan kesayangan
- c. Perumahan
- d. Penjagaan
- e. Kebajikan haiwan

3.4 Ternakan Ikan Air Tawar

- a. Pengenalan
- b. Sistem penternakan
- c. Penyediaan kolam atau tangki
- d. Melepaskan benih ikan ke dalam kolam atau tangki
- e. Pengurusan ternakan
- f. Pemungutan hasil
- g. Pemasaran
- h. Pengiraan kos

3.5 Landskap

- a. Pengenalan
- b. Tanaman dalam landskap
- c. Reka bentuk landskap
- d. Pelandskapan
- e. Penyenggaraan

3.6 Perniagaan dan Keusahawanan

- a. Pengenalan kepada perniagaan
- b. Asas keusahawanan
- c. Konsumerisme

PILIHAN 4

4. Perdagangan dan Keusahawanan

Bidang ini menyediakan murid dengan pengetahuan serta amalan perniagaan dan keusahawanan yang melibatkan pengurusan dan etika perniagaan, dokumen perniagaan, menyimpan rekod, pengeluaran, konsumerisme, pemasaran dan simpan kira. Tujuan bidang ini adalah untuk memupuk nilai dan sikap seperti berdikari, yakin diri, inisiatif dan berdaya saing. Murid didedahkan secara tidak langsung tentang kaedah mencari dan menggunakan peluang perniagaan dengan bijaksana. Murid juga boleh bertindak sebagai pengguna dan pengeluar yang bertanggungjawab.

4.1 Pengenalan kepada Perniagaan

- a. Konsep dan kepentingan perniagaan
- b. Perkembangan perniagaan dan masa depannya
- c. Bentuk dan jenis perniagaan
- d. Milikan perniagaan
- e. Faktor mempengaruhi perniagaan

4.2 Penubuhan dan Pengendalian Perniagaan

- a. Langkah-langkah menubuhkan perniagaan kecil
- b. Pengendalian perniagaan
- c. Bantuan Perniagaan

4.3 Dokumen Perniagaan

- a. Kepentingan dokumen
- b. Jenis dokumen
- c. Maklumat penting dalam dokumen

4.4 Pengeluaran

- a. Pengertian pengeluaran
- b. Faktor pengeluaran
- c. Bidang pengeluaran
- d. Kaitan pengeluaran dengan permintaan
- e. Proses pengeluaran
- f. Pengiraan kos

4.5 Keusahawanan

- a. Konsep keusahawanan
- b. Ciri utama usahawan
- c. Usahawan dalam negeri
- d. Peranan kerajaan dalam membantu usahawan

4.6 Pengenalan Kepada Pemasaran

- a. Pengertian pemasaran
- b. Fungsi pemasaran
- c. Objektif dan aktiviti pemasaran
- d. Masalah pemasaran
- e. Strategi pemasaran

4.7 Konsumerisme

- a. Pengguna dan konsumerisme
- b. Hak dan tanggungjawab pengguna
- c. Tanggungjawab pengeluar kepada pengguna
- d. Peranan persatuan pengguna dan kerajaan

Peranan persatuan pengguna dan kerajaan Simpan Kira

- a. Menyimpan rekod urusanniaga
- b. Merekod urusanniaga
- c. Imbangan Duga
- d. Akaun Penamat
- e. Kunci Kira-kira (Lembaran Imbangan)