



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

## KURIKULUM BERSEPADU SEKOLAH RENDAH

### SUKATAN PELAJARAN

---

# KEMAHIRAN HIDUP BERSEPADU

---

(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 memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

## **A. PENDAHULUAN**

Kemahiran Hidup Sekolah Rendah (KHSR) adalah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah yang diajar pada Tahap II. Mata pelajaran ini digubal untuk menanam kesedaran celik teknologi melalui penguasaan kemahiran praktis dan pengetahuan serta pemupukan sikap yang positif berasaskan teknologi dan keusahawanan.

Pembentukan sebuah masyarakat yang berorientasikan teknologi dan keusahawanan ini adalah selaras dengan hasrat negara dan bersesuaian dengan perkembangan teknologi dan keusahawanan yang pesat pada masa ini. Oleh itu usaha yang dibuat melalui pendidikan adalah untuk membolehkan masyarakat peka terhadap perkembangan teknologi dan berupaya menangani cabaran. Sebagai langkah awal bagi melahirkan masyarakat yang cenderung ke arah ini, kemahiran praktis berasaskan reka bentuk dan teknologi serta keusahawanan didedahkan kepada murid melalui mata pelajaran ini.

Dalam mata pelajaran ini tumpuan utama adalah kepada penguasaan kemahiran dalam Bidang Reka Bentuk dan Teknologi serta Perniagaan dan Keusahawanan. Kemahiran dalam Bidang Reka Bentuk dan Teknologi membolehkan murid mengeluarkan idea yang kreatif, inovatif dan inventif. Murid menjalankan aktiviti mengenal bentuk-bentuk asas, melakar, memahami fungsi produk serta menghasilkan projek dengan menggunakan pelbagai bahan seperti kayu, logam, bahan kitar semula, dan pengenalan komponen elektrik dan elektronik. Di samping itu, murid berupaya menyenggara serta membaiki kerosakan kecil pada alatan, mesin mudah dan perabot. Murid juga dilatih menjahit, membaiki pakaian, menanam dan menjaga tumbuhan hiasan, memelihara ikan hiasan serta menanam sayur-sayuran. Bidang Perniagaan dan Keusahawanan pula menitikberatkan unsur-unsur keusahawanan semasa menjalankan aktiviti jual-beli. Aktiviti ini juga memberi peluang kepada murid mengamalkan sikap pengguna yang bijak.

Dari segi perkembangan individu, KHSR dapat membantu murid memenuhi naluri ingin tahu dan ingin mencuba khususnya mengenai alatan, bahan dan mesin yang ada di sekeliling mereka. Ini memberi peluang kepada murid untuk mencuba, mereka cipta, mengubah suai, mengendali dan meneliti pelbagai hasil teknologi yang sesuai dengan perkembangan intelek mereka. Murid juga berpeluang menjalankan aktiviti jual beli.

Melalui mata pelajaran ini juga sikap yang positif di kalangan murid dapat dipupuk. Dalam sesuatu aktiviti yang dijalankan murid berpeluang mengamalkan budaya kerja yang baik seperti mengutamakan keselamatan, bekerja secara sistematik, bekerjasama, bertanggungjawab dan berdisiplin. Selain itu KHSR juga dapat memberikan murid ruang untuk mengembangkan imaginasi dan daya kreativiti di samping mendedahkan dan menggalakkan mereka ke arah keusahawanan. Mata pelajaran ini juga memberi murid kesedaran tentang perlunya menjaga alam sekitar dan penghargaan terhadap kerja dalam bidang kejuruteraan, reka bentuk dan perniagaan.

Kesemua ini akan menyumbang kepada hasrat untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis seperti yang termaktub dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

## **B. MATLAMAT**

Matlamat mata pelajaran Kemahiran Hidup Sekolah Rendah adalah untuk membolehkan murid memperolehi kemahiran asas dan pengetahuan berasaskan teknologi dan keusahawanan supaya mereka dapat menjalankan kerja-buat-sendiri, mereka cipta dan cenderung berusahaniaga serta mengamalkan sikap dan budaya kerja yang baik.

## **C. OBJEKTIF**

Objektif mata pelajaran ini adalah untuk membolehkan murid :

1. Mengetahui dan mengamalkan langkah keselamatan semasa membuat kerja
2. Memilih alatan dan bahan serta menggunakannya dengan teknik yang betul
3. Melakar bentuk asas secara 2D dan 3D
4. Memahami fungsi dan bentuk luaran produk
5. Memasang model set binaan dan mengkaji komponen
6. Mereka bentuk dan menghasilkan produk yang mudah daripada pelbagai bahan kitar semula
7. Mengenal pasti komponen elektrik dan elektronik

8. Menyenggara dan membaiki kerosakan kecil pada alatan, mesin mudah, perabot dan bahagian bangunan
9. Membaiki pakaian dan menghasilkan artikel jahitan
10. Menghasil dan menjaga tumbuhan hiasan, memelihara ikan hiasan dan menanam sayuran
11. Merancang dan mengurus jualan secara teratur serta mengamalkan etika perniagaan
12. Mengurus kerja, wang dan perbelanjaan dengan berkesan
13. Mengamalkan sikap pengguna yang bijak dan bertanggungjawab
14. Meminati bidang perniagaan
15. Mengembangkan daya usaha, kreatif dan inovatif
16. Mengamalkan sikap dan budaya kerja yang baik.

#### **D. ORGANISASI KANDUNGAN**

Kandungan mata pelajaran ini diolah berdasarkan dua bidang pembelajaran iaitu Reka Bentuk dan Teknologi, dan Perniagaan dan Keusahawanan. Bidang pembelajaran pula terdiri daripada beberapa unit pembelajaran yang mengandungi tajuk berasaskan kemahiran dan pengetahuan. Deskripsi bidang pembelajaran dan senarai unit pembelajaran adalah seperti di berikut:

##### **1. Reka Bentuk dan Teknologi**

Bidang pembelajaran ini bertujuan untuk membolehkan murid mereka bentuk dan menghasilkan produk berasaskan kepada idea-idea yang kreatif. Pembentukan minda yang kreatif dijalankan melalui aktiviti mengenal bentuk-bentuk asas, melakar, memahami fungsi serta mereka bentuk produk mengikut kesesuaiannya. Pengetahuan tentang teknologi, bahan binaan dan komponen elektrik dan elektronik juga diterapkan bagi memantap serta membentuk minda yang kreatif dan inovatif. Murid juga melakukan aktiviti menyenggara

dan membaiki kerosakan kecil pada alatan dan mesin mudah di samping menjalankan kerja-buat-sendiri. Murid juga didedahkan kepada amalan penanaman tanaman hiasan dan sayuran serta pemeliharaan ikan hiasan. Murid diberi cara membaiki pakaian dan menghasilkan artikel jahitan. Amalan keselamatan di tempat kerja dan pengurusan bengkel juga diserapkan semasa melakukan aktiviti ini.

#### 1.1 Keselamatan dan Organisasi Bengkel

- a. Peraturan keselamatan
- b. Organisasi bengkel

#### 1.2 Kreativiti dan Reka Cipta

- a. Pengenalan kreativiti
- b. Kajian reka bentuk dan kefungsiian produk
- c. Penyelesaian masalah
- d. Penghasilan projek reka cipta
- e. Pendokumentasian

#### 1.3 Reka Bentuk dan Penghasilan Projek

- 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

- a. Penghasilan projek elektrik
- b. Penghasilan projek elektronik

### 1.5 Baik Pulih dan Penyenggaraan

- a. Penyenggaraan alatan tangan
- b. Penyenggaraan bahagian bangunan
- c. Penyenggaraan dan membaiki kerosakan pada mesin mudah
- d. Penyenggaraan dan membaiki kerosakan pada perabot

### 1.6 Jahitan

- a. Membaiki pakaian
- b. Penghasilan artikel

### 1.7 Tanaman Hiasan

- a. Pengenalan
- b. Pemilihan biji benih
- b. Penanaman
- e. Penjagaan

### 1.8 Ikan Hiasan

- a. Pengenalan
- b. Penyediaan bekas
- c. Pengurusan

### 1.9 Tanaman Sayuran

- a. Penyediaan tapak
- b. Penanaman dan penjagaan
- c. Pemungutan hasil

## **2. Perniagaan dan Keusahawanan**

Bidang pembelajaran ini bertujuan untuk memupuk minat dan kesedaran murid dalam perniagaan dan keusahawanan melalui aktiviti jual beli. Kemahiran yang diperoleh menerusi unit pembelajaran ini termasuklah merancang, mengurus dan merekod jualan. Murid juga didedahkan beberapa risiko dalam mengusahaniaga barang. Unsur keusahawanan dan sikap pengguna yang bijak diberi tumpuan dalam aktiviti usahaniaga.

### **2.1 Barang Jualan**

- a. Kumpulan sasaran
- b. Jenis barang yang sesuai dijual
- c. Sumber bekalan

### **2.2 Merancang dan Menyediakan Jualan**

- a. Membuat rancangan jualan
- b. Menyediakan barang jualan

### **2.3 Mempromosi Jualan**

- a. Promosi melalui pembungkusan
- b. Promosi melalui poster
- c. Promosi melalui katalog

### **2.4 Mengurus Jualan**

- a. Melayan pelanggan
- b. Mendapatkan pesanan
- c. Menyusun atur barang

2.5 Merekod Jualan

- a. Merekod barang
- b. Merekod pendapatan dan perbelanjaan
- c. Mengira untung atau rugi

2.6 Mengurus Perbelanjaan Diri

- a. Merekod pendapatan dan perbelanjaan
- b. Merancang perbelanjaan

2.7 Risiko Dalam Perniagaan

- a. Risiko dan cara mengurangkannya

2.8 Sikap Pengguna Yang Bijak

- a. Mendapatkan maklumat barang
- b. Etika perniagaan dan hak pengguna