



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah

K S S R

BUKU PANDUAN
ELEMEN
KEUSAHAWANAN





KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah

BUKU PANDUAN

ELEMEN

KEUSAHAWANAN

Terbitan



Bahagian Pembangunan Kurikulum

2011

Copyright © 2010 Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pelajaran Malaysia
Aras 4-8, Blok 9
Pusat Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62604 Putrajaya

Cetakan Kedua 2011

Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan kandungan buku ini dalam apa juga bentuk dan dengan apa cara pun samada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau lain-lain kaedah sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia,

KANDUNGAN

	Halaman
RUKUN NEGARA	v
FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN	vi
BAB 1 PENGENALAN	1
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Konsep Elemen Keusahawanan Merentas Kurikulum	4
1.3 Definisi Keusahawanan	5
1.4 Matlamat Penerapan Elemen Keusahawanan	5
1.5 Objektif Umum Penerapan Elemen Keusahawanan	5
BAB 2 FOKUS ELEMEN KEUSAHAWANAN	6
2.1 Mengamalkan sikap keusahawanan	6
2.2 Mengamalkan cara berfikir ke arah keusahawanan dalam situasi yang diperlukan	8
2.3 Mengamalkan pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah dalam aktiviti kehidupan seharian yang relevan	9
2.4 Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan dan dan kemahiran teknologi dan vokasional	9
2.5 Mengamalkan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan	10
BAB 3 INDIKATOR KEPADA KEJAYAAN PENERAPAN ELEMEN KEUSAHAWANAN DALAM DIRI MURID	11
3.1 Mengamalkan sikap keusahawanan	11

3.2	Mengamalkan cara berfikir ke arah keusahawanan dalam situasi yang diperlukan	13
3.3	Mengamalkan pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah dalam aktiviti kehidupan seharian yang relevan	15
3.4	Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan dan dan kemahiran teknologi dan vokasional	15
3.5	Mengamalkan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan	16
BAB 4	PENDEKATAN PENERAPAN ELEMEN KEUSAHAWANAN	18
4.1	Pendekatan Penyebatian	18
4.2	Pendekatan Pengintegrasian	19
4.3	Pendekatan Pengaplikasian	19
BAB 5	CONTOH PENERAPAN ELEMEN KEUSAHAWANAN DALAM RANCANGAN PELAJARAN HARIAN	20
5.1	Bahasa Malaysia Tahun Satu	24
5.2	Bahasa Inggeris Tahun Satu	26
5.3	Dunia Seni Visual Tahun Satu	28
5.4	Dunia Muzik Tahun Satu	31
5.5	Dunia Sains dan Teknologi Tahun Satu	33
5.6	Matematik Tahun Satu	35
5.7	Masalah Pendengaran Tahun Satu	37
5.8	Masalah Penglihatan Tahun Satu	38
5.9	Masalah Pembelajaran Tahun Satu	40
5.10	Pendidikan Moral Tahun Dua	42
	RUJUKAN	44



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA negara kita Malaysia mendukung cita-cita untuk mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya; memelihara satu cara hidup demokratik; mencipta masyarakat yang adil bagi kemakmuran negara yang 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 yang 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.

BAB 1 PENGENALAN

Kementerian Pelajaran Malaysia telah memasukkan pengajaran keusahawanan dalam Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) sejak awal tahun 1990-an. Mata pelajaran yang mengandungi topik-topik yang berkait terus dengan keusahawanan ialah Kemahiran Hidup Sekolah Rendah dan Kemahiran Hidup Bersepadu yang diajar di sekolah menengah rendah. Di sekolah menengah atas, aspek keusahawanan diwujudkan dalam mata pelajaran elektif seperti Perdagangan dan Asas Keusahawanan. Kandungan kurikulum ini lebih memberi penekanan kepada pengetahuan bagi murid tentang proses-proses untuk menguruskan perniagaan secara langsung. Aspek-aspek pembangunan murid untuk menjadi insan yang memiliki ciri-ciri keusahawanan hanya disentuh secara tidak langsung. Hasil daripada kaedah sebegini, murid yang terhasil didapati masih tidak membudayakan ciri-ciri keusahawanan dalam kehidupan seharian.

Pemupukan budaya keusahawanan secara merentas kurikulum bermula dari Tahun Satu adalah penting bagi mewujudkan kurikulum yang relevan dengan keperluan semasa dan cabaran masa depan. Di samping itu, ia juga dapat membentuk generasi berwawasan yang mempunyai asas yang kukuh dalam aspek pengetahuan, kemahiran berfikir, berkomunikasi, kreativiti, pemikiran inovatif, bersemangat positif dan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan.

Sehubungan dengan perkara di atas, untuk menghasilkan murid yang mempunyai budaya keusahawanan dalam kehidupan seharian, penerapan elemen keusahawanan secara merentas kurikulum diperkenalkan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah bermula di Tahun Satu bermula tahun 2011.

Penerapan elemen keusahawanan merentas kurikulum perlu dilaksanakan seawal Tahun Satu persekolahan. Ini bertujuan agar murid dapat mengamalkan sikap keusahawanan, mengamalkan cara berfikir ke arah menghasilkan sesuatu idea, memperoleh kemahiran dan pengetahuan asas dalam konteks perniagaan, menghasilkan produk yang berasaskan kemahiran teknologi dan vokasional, serta

mempunyai perlakuan yang bermoral dengan nilai etika yang tinggi menerusi topik-topik mata pelajaran yang relevan, yang dipelajari di dalam kelas.

Penerapan elemen ini akan menghasilkan murid yang akan mempunyai ciri-ciri keusahawanan dan budaya kerja yang baik selain daripada boleh menghasilkan inovasi, mereka cipta dan mempunyai kecenderungan untuk mengurus niaga.

Penerapan elemen keusahawanan boleh dirancang di dalam proses pengajaran dan pembelajaran bermula seawal dari Tahap I (Tahun Satu hingga Tiga) seterusnya di akhir Tahap II (Tahun Empat hingga Enam). Penerapan elemen keusahawanan ini perlu diteruskan sehingga ke Tingkatan Lima di sekolah menengah.

Buku Panduan Elemen Keusahawanan ini telah dihasilkan dalam usaha memberi penjelasan yang lebih lanjut kepada guru-guru mengenai elemen keusahawanan dan cara penerapannya dalam pengajaran harian. Kandungan buku ini terbahagi kepada lima perkara yang perlu diketahui oleh guru sebagai panduan dalam menerapkan elemen keusahawanan secara merentas kurikulum, iaitu:

1. Konsep Elemen Keusahawanan;
2. Fokus Elemen Keusahawanan;
3. Indikator kepada kejayaan penerapan Elemen Keusahawanan dalam diri murid;
4. Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran dalam menerapkan Elemen Keusahawanan;
5. Contoh-contoh penerapan Elemen Keusahawanan di dalam rancangan pelajaran harian mengikut mata pelajaran.

Dalam Bab Satu Buku Panduan ini, guru-guru akan dijelaskan mengenai konsep, definisi, matlamat dan objektif umum penerapan Elemen Keusahawanan yang hendak dicapai melalui proses Pengajaran dan Pembelajaran di dalam kelas. Guru perlu menjiwai kandungan Bab Satu bagi memastikan pelaksanaan penerapan Elemen Keusahawanan berkesan.

Bab Dua Buku Panduan ini memberi tumpuan kepada lima Elemen Keusahawanan yang menjadi perkara utama yang diterapkan di dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran di dalam kelas. Setiap satu daripada elemen keusahawanan ini terbahagi kepada beberapa pecahan sub-elemen. Setiap sub-

elemen mempunyai maksud yang tersendiri dan boleh dipilih dan diguna pakai oleh guru mengikut kesesuaian aktiviti pengajaran dan pembelajaran pada hari tersebut.

Bab Tiga Buku Panduan ini pula menyenaraikan indikator-indikator dalam perubahan tingkah laku murid untuk mengukur keberkesanan pelaksanaan penerapan Elemen Keusahawanan. Penerapan yang berkesan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang jelas. Setiap sub-elemen yang dipilih ada disenaraikan indikator yang berpadanan untuk dapat ditaksir oleh guru.

Bab Empat menerangkan tentang pendekatan yang boleh diguna oleh guru untuk menerapkan elemen keusahawanan. Pemilihan pendekatan yang sesuai bergantung kepada factor bahan aktiviti yang disediakan oleh guru dan tempoh masa yang diperuntukan bagi modul/ mata pelajaran tersebut.

Contoh-contoh penerapan elemen keusahawanan bagi modul/ mata pelajaran dijelaskan di dalam Bab Lima buku panduan ini. Menerusi sepuluh modul yang disertakan, guru boleh melihat apakah elemen keusahawanan dan sub-elemen yang bersesuaian mengikut topik yang dipilih, dan bagaimana ia dapat diterapkan di dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada hari itu. Disertakan juga penerangan tentang bagaimana pemilihan elemen keusahawanan yang bersesuaian dengan topik di dalam setiap contoh yang diberikan, dan bagaimana elemen tersebut diterapkan di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran.

BAB 2 KONSEP ELEMEN KEUSAHAWANAN

Penerapan elemen keusahawanan secara eksplisit merentas kurikulum melibatkan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang berteraskan standard kandungan dan standard pembelajaran kurikulum disiplin tersebut. Penerapan elemen keusahawanan merentas kurikulum berkonsepkan kepada pembentukan insan yang membudayakan tingkah laku yang mempunyai ciri-ciri sebagai seorang usahawan yang berjaya sejak dari tahun satu persekolahan. Ciri-ciri seorang usahawan yang dimaksudkan akan wujud dalam diri murid apabila murid sentiasa diterapkan kepada elemen-elemen yang membentuk tingkah laku ke arah keusahawanan ini. Penerapan elemen keusahawanan yang dimaksudkan ialah menerapkan elemen-elemen yang boleh membawa murid mempunyai tingkah laku, cara berfikir, boleh menguruskan projek asas yang seperti mengemas meja kerja masing-masing sehinggalah kepada merancang projek jual beli yang mudah, menghasilkan produk berasaskan pengetahuan dan kemahiran teknologi dan vokasional serta mempunyai pertimbangan yang mengambil kira nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan seharian. Umumnya, penerapan elemen keusahawanan merupakan satu pendekatan membudayakan ciri-ciri keusahawanan ke dalam diri murid.

Proses penerapan ini memerlukan kerjasama daripada guru-guru yang melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Kaedah penerapan elemen keusahawanan merentas kurikulum tidak memerlukan guru untuk mengasingkan topik pembelajaran murid dengan elemen/ elemen-elemen yang hendak diterapkan. Penerapan elemen ini dilaksanakan dengan menggunakan bahan/ aktiviti yang guru-guru gunakan bagi mencapai objektif pembelajaran pada hari tersebut.

Proses penerapan boleh dilaksanakan dalam bentuk mengajukan soalan-soalan kepada murid sebagai satu proses mengekalkan maklumat tentang elemen keusahawanan yang diterapkan dalam aktiviti yang relevan. Kaedah meminta murid bercerita tentang pengetahuan sedia ada mereka yang berkaitan dengan topik pembelajaran pada hari tersebut juga boleh membantu menerapkan elemen keusahawanan iaitu yakin diri untuk berkomunikasi. Murid juga boleh digalakkan menjadi ketua kumpulan dalam aktiviti-aktiviti kumpulan yang dirancang oleh guru. Kemahiran menjadi pemimpin ini merupakan salah satu daripada elemen keusahawanan yang perlu diterapkan.

Secara umumnya, pembentukan sikap tertentu dalam diri murid boleh dilaksanakan dengan memberi mereka peluang untuk mengamalkan sikap-sikap keusahawanan, berlatih dalam cara berfikir ke arah keusahawanan, berlatih dalam menguruskan projek asas jual beli yang mudah, menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta kemahiran teknologi dan vokasional dan akhir sekali, mengamalkan nilai moral dan etika dalam konteks keusahawanan. Semua elemen penerapan ini dilaksanakan sesuai dengan tahap murid sekolah rendah mengikut situasi pelbagai disiplin ilmu.

Lima elemen keusahawanan yang diterapkan adalah pendedahan dan amalan kepada sikap keusahawanan, latihan cara berfikir ke arah keusahawanan dalam situasi

yang diperlukan, pengurusan asas jual beli yang mudah, menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta kemahiran teknologi dan vokasional juga, nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan.

2.1 Definisi Keusahawanan

Keusahawanan merupakan segala-gala yang berkaitan dengan usahawan atau kegiatan dan kemahiran untuk menjadi usahawan (Kamus Dewan, 2002). Secara amnya, keusahawanan membawa maksud kepada seseorang yang berusaha mengendalikan sesuatu perniagaan dan berani mengambil risiko dalam perniagaan yang diceburinya. Selain itu, Schumpeter (1934) pula mentakrifkan usahawan sebagai individu yang melakukan pembaharuan atau inovasi untuk kesejahteraan organisasinya sendiri. Bagi McClelland (1961), beliau menyatakan usahawan sebagai seseorang yang berdaya inovatif dan mempunyai keinginan yang tinggi untuk mencapai sesuatu.

Dalam usaha membangunkan modal insan yang mempunyai ciri-ciri keusahawanan, maka definisi yang sesuai digunakan ialah menyediakan murid untuk mempunyai ciri-ciri diri yang akan terserlah dalam bentuk tingkah laku untuk bertindak dalam situasi yang terarah ke arah kesejahteraan diri, keluarga dan negara.

2.2 Matlamat

Penerapan elemen keusahawanan di dalam kurikulum standard sekolah rendah bertujuan untuk murid mengamalkan **elemen keusahawanan** melalui aktiviti-aktiviti pengajaran dan pembelajaran sehingga menjadi **budaya dalam kehidupan seharian mereka**.

2.3 Objektif Elemen Keusahawanan

Murid yang mengikuti aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang diterapkan dengan elemen keusahawanan dalam pelbagai disiplin ilmu akan:

- 2.3.1 Mengamalkan sikap keusahawanan;
- 2.3.2 Mengamalkan cara berfikir ke arah keusahawanan dalam situasi yang diperlukan;
- 2.3.3 Mengamalkan pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah dalam aktiviti kehidupan seharian yang relevan;
- 2.3.4 Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta kemahiran teknologi dan vokasional; juga
- 2.3.5 Mengamalkan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan.

2.4 FOKUS ELEMEN KEUSAHAWANAN

Buku Panduan Elemen Keusahawanan ini dibina berasaskan lima elemen keusahawanan yang menjadi perkara utama dalam penerapannya melalui proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Kelima-lima elemen ini memberi penekanan secara langsung dalam aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai yang hendak dibekalkan dalam diri murid. Fokus penerapan elemen keusahawanan tersebut ialah:

2.4.1 Mengamalkan sikap keusahawanan (EK1)

Murid yang sentiasa menerima penerapan sikap-sikap keusahawanan melalui aktiviti-aktiviti dalam proses pengajaran dan pembelajaran akan terdorong untuk mengamalkan sikap-sikap tersebut dalam kehidupan seharian sehingga menjadi budaya. Budaya yang terbentuk ini akan dapat membantu murid mempunyai tingkah laku yang dapat menentukan kejayaan dalam sebarang usaha ke arah keusahawanan di masa akan datang.

Berikut adalah sikap keusahawanan yang ingin diterapkan di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran:

2.4.1.1 Bertanggungjawab terhadap keputusan

Murid perlu bertanggungjawab ke atas sebarang keputusan yang diambil. Murid diberi kebebasan untuk mengawal sendiri sumber-sumber berkaitan pembelajaran dan menggunakannya untuk mencapai matlamat yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Kesanggupan mengambil tanggungjawab terhadap hasil keputusan yang dibuat berkait rapat dengan kekuatan kawalan dalaman diri murid.

2.4.1.2 Peka kepada peluang

Untuk mencapai matlamat yang ditetapkan, murid perlu peka dengan keupayaan sendiri dan boleh melihat serta mengambil peluang yang terdapat di persekitaran. Peluang perniagaan boleh wujud akibat masalah yang ditimbulkan oleh orang lain, perubahan teknologi, perubahan cita rasa pengguna, perubahan cara hidup, perubahan sikap, sumber-sumber alam yang masih belum diterokai dan sebagainya.

2.4.1.3 Berani mengambil risiko yang dianggarkan

Dalam dunia yang mempunyai kadar ketidakpastian yang tinggi, murid perlu belajar mengurus risiko dan memastikan bahawa risiko yang diambil adalah munasabah dan berpatutan dengan ganjaran yang diterima.

2.4.1.4 Daya kreativiti dan inovasi

Kreativiti dijelaskan sebagai kebolehan mengadakan idea alternatif. Inovatif pula adalah kebolehan memperbaiki dan mengaplikasikan idea kreatif terhadap masalah. Murid yang dibekalkan dengan minda yang kreatif akan dapat menyelesaikan masalah secara logikal di samping boleh menghasilkan idea yang boleh dilaksanakan dalam bentuk suatu inovasi.

2.4.1.5 Fleksibiliti

Murid yang mengamalkan sikap fleksibiliti akan mempunyai kebolehan untuk menyesuaikan diri terhadap perubahan persekitaran. Dalam dunia sekarang yang sentiasa berubah, kebolehan bertindak dengan cara yang fleksibel memerlukan satu daya kreativiti yang tinggi.

2.4.1.6 Keinginan kepada maklum balas segera

Murid akan memiliki keinginan yang kuat untuk menggunakan pengetahuan bagi membaiki prestasi mereka. Sikap ini sangat berkait rapat dengan kehendak untuk belajar dari kesilapan lalu.

2.4.1.7 Berorientasikan masa depan

Murid yang diberi pendedahan kepada corak perniagaan masa depan akan mempunyai keinginan untuk melibatkan diri dalam bidang tersebut.

2.4.1.8 Kesanggupan belajar daripada kesilapan

Murid sanggup menerima kegagalan sebagai satu dorongan untuk mencapai kejayaan. Kegagalan merupakan satu pengajaran supaya kesilapan yang sama tidak diulangi. Dengan sikap sedemikian, murid akan dapat memperbaiki peluang untuk mencapai kejayaan.

2.4.1.9 Berkeupayaan memimpin

Murid mempunyai pengalaman untuk memimpin, memiliki pengetahuan tentang teknologi dan keadaan persekitarannya. Jarang sekali dapat dilihat seseorang yang tidak mempunyai pengalaman berjaya di dalam bidang yang diterokainya. Murid yang telah membudayakan elemen ini mempunyai kemampuan untuk menggunakan pengaruhnya sebagai pemimpin.

2.4.1.10 Berorientasikan pencapaian

Murid mengetahui objektif dan matlamat yang hendak dicapai dalam sesuatu perkara. Objektif dan matlamat yang ditetapkan merupakan satu

dorongan yang kuat yang akan menggerakkan murid ke arah pencapaian tersebut.

2.4.1.11 Berdaya tahan

Murid berani menghadapi pelbagai cabaran dan halangan untuk menjayakan sesuatu projek yang diberikan. Dia perlu mempunyai daya kekuatan mental, fizikal dan emosi yang tinggi untuk terus bertahan di samping terus menangani segala masalah yang dihadapi dengan tabah sehingga berjaya.

2.4.1.12 Bertoleransi terhadap ketidaktentuan yang tinggi

Murid tetap melaksanakan tugas yang diberi walaupun menghadapi pelbagai kemungkinan situasi akibat daripada tidak mendapat maklumat yang tepat atau perubahan yang tidak dijangka. Murid perlu mempunyai kesabaran untuk bertolak ansur dengan situasi yang tidak menentu serta tenang mencari penyelesaiannya.

2.4.1.13 Daya ketabahan yang tinggi

Terdapat pelbagai aktiviti yang perlu dilaksanakan dengan kekuatan semangat yang tinggi. Murid perlu mampu mengharungi pelbagai cabaran untuk menjamin kejayaan dalam usaha yang dilakukan.

2.4.1.14 Boleh membina jaringan sosial

Murid boleh menggunakan jaringan sosial untuk menjalin hubungan kerjasama bagi mendapatkan maklumat atau perkongsian sumber.

Pedagogi pembentukan sikap keusahawanan melibatkan langkah-langkah seperti:

- mendedahkan murid kepada siapa usahawan;
- kerjaya keusahawanan;
- bidang keusahawanan;
- memotivasikan murid untuk menjadi usahawan; dan
- mengamalkan sikap keusahawanan sebagai satu amalan harian sehingga menjadi budaya dalam kehidupan mereka.

2.4.2 Mengamalkan cara berfikir ke arah keusahawanan dalam situasi yang diperlukan (EK2)

Seorang murid perlu sentiasa berfikiran kritis, kreatif dan inovatif. Ini akan membantu mereka mengenal pasti peluang-peluang dalam persekitaran, agar mereka boleh terus berjaya atau sekurang-kurangnya bertahan dalam usaha mereka.

Cara berfikir ke arah keusahawanan dalam situasi yang diperlukan melibatkan sembilan langkah utama iaitu:

- 2.4.2.1 amalan memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan;**
- 2.4.2.2 menganalisis pemerhatian secara kritis dan kreatif;**
- 2.4.2.3 menghasilkan idea dari pemerhatian;**
- 2.4.2.4 memilih idea terbaik daripada banyak idea;**
- 2.4.2.5 menambahbaik idea yang dipilih (inovasi);**
- 2.4.2.6 menilai idea secara kritis dalam konteks;**
- 2.4.2.7 melaksanakan idea dalam bentuk produk teknologi abstrak atau konkrit;**
- 2.4.2.8 menyesuaikan idea baru dengan keperluan masyarakat dan persekitaran; dan**
- 2.4.2.9 meneruskan peningkatan kualiti idea.**

2.4.3 Mengamalkan pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah dalam aktiviti kehidupan seharian yang relevan (EK3)

Seorang murid boleh menguasai pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah sekiranya beliau sentiasa didedahkan perkara tersebut di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Selain daripada mempunyai sikap dan cara berfikir ke arah keusahawanan, murid boleh mengamalkan pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas perniagaan dalam urusan jual beli yang mudah dalam situasi kehidupan harian yang relevan.

Pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah melibatkan proses-proses:

- 2.4.3.1 merancang sesuatu projek dengan teliti;**
- 2.4.3.2 melaksana projek mengikut langkah-langkah yang telah disediakan;**
- 2.4.3.3 memantau projek; dan**
- 2.4.3.4 menilai pelaksanaan projek.**

Pedagogi penerapan elemen pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah melibatkan praktis amalan-amalan seperti:

- mengurus wang sama ada dalam perbelanjaan harian atau penabungan;
- mengurus transaksi jual beli mudah harian; dan
- amalan kepenggunaan yang baik.

2.4.4 Menghasilkan produk berdasarkan pengetahuan dan kemahiran teknologi dan vokasional (EK4)

Seorang murid yang telah mempelajari sesuatu teknik dalam pembelajarannya boleh mereka cipta dan menghasilkan produk yang berdaya saing.berasaskan pengetahuan teknologi dan vokasional mengikut kreativitinya.

Asas pengetahuan dan kemahiran teknologi dan vokasional boleh digunakan dalam:

- 2.4.4.1 Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta teknologi dan vokasional;**
- 2.4.4.2 Menghasilkan produk yang sama dengan menggunakan teknologi yang berlainan;**
- 2.4.4.3 Menghasilkan produk menggunakan sumber yang pelbagai/ sumber alternatif/ sumber kitar semula.**

Pedagogi penerapan elemen ini melibatkan murid mempraktikkan langkah-langkah dalam reka bentuk (*design*) yang menggabungkan pengetahuan dan kemahiran teknologi dan vokasional yang diajar oleh guru untuk menghasilkan produk yang boleh dikomersialkan.

2.4.5 Mengamalkan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan (EK5)

Amalan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan mendorong murid mempunyai tingkah laku yang bertanggungjawab kepada masyarakat. Murid yang sentiasa diterapkan dengan nilai moral dan etika yang baik ini akan menjadikan nilai-nilai ini sebagai panduan dalam proses pembentukannya sebagai insan. Ia akan seterusnya menjadi warganegara yang mempunyai integriti yang tinggi, bersifat patriotik dan tidak mementingkan diri sendiri.

Ada **lima** prinsip amalan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan:

- 2.4.5.1 Prinsip Tanggungjawab Sosial:** perniagaan tidak boleh menyebabkan kemudaratan kepada manusia dan alam sekitar.

- 2.4.5.1.1 Menjaga kesejahteraan masyarakat dan persekitaran dari aspek fizikal dan emosi individu.

- 2.4.5.1.2 Tidak menyalahgunakan kuasa dan sumber.

2.4.5.2 **Prinsip Keadilan:** mengamalkan perniagaan yang adil.

2.4.5.2.1 Tidak menindas.

2.4.5.2.2 Tidak memilih kasih.

2.4.5.3 **Prinsip Hak Manusia:** amalan menghormati hak manusia.

2.4.5.3.1 Menghormati hak orang lain.

2.4.5.3.2 Tidak menghalang hak orang lain.

2.4.5.4 **Prinsip Autonomi:** perniagaan tidak boleh menafikan hak memilih individu.

2.4.5.4.1 Menghormati cara hidup orang lain.

2.4.5.4.2 Menghargai kepelbagaian manusia.

2.4.5.5 **Prinsip Ketelusan:** perniagaan yang tidak mengelirukan.

2.4.5.5.1 Tidak mengelirukan masyarakat.

2.4.5.5.2 Menyatakan yang benar.

Pedagogi penerapan elemen amalan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan melibatkan situasi-situasi yang memerlukan murid membuat penilaian dan seterusnya mengamalkan dalam kehidupan seharian mereka. Dalam kelas, murid boleh melakukan amalan nilai moral dan etika keusahawanan secara simulasi dan main peranan.

BAB 3 INDIKATOR KEPADA KEJAYAA PENERAPAN ELEMEN KEUSAHAWANAN DALAM DIRI MURID

Proses penerapan elemen keusahawanan merupakan satu proses yang perlu dilaksanakan secara berterusan. Dalam tempoh-tempoh tertentu, perubahan tingkah laku dalam diri murid sudah boleh dilihat menggunakan indikator-indikator tertentu berdasarkan jenis elemen yang diterapkan oleh guru di dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Buku Panduan ini menyenaraikan indikator yang boleh diguna pakai oleh guru sebagai alat penentu ukur keberkesanan penerapan elemen tersebut.

3.1 Mengamalkan sikap keusahawanan (EK1)

	Sikap keusahawanan	Indikator yang boleh diukur
1.1	Bertanggungjawab terhadap keputusan	Murid ... <ul style="list-style-type: none"> - menepati masa yang ditetapkan - menyiapkan tugas sehingga selesai
1.2	Peka kepada peluang	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - suka mengambil tahu - mengambil berat terhadap perubahan persekitaran - tahu menggunakan sumber/ ruang
1.3	Berani mengambil risiko	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - lebih berhati-hati untuk bertindak - menyenaraikan kesan dan akibat - sedia menerima teguran
1.4	Daya kreativiti dan inovasi	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - suka memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan - boleh memberi banyak idea - boleh menilai idea untuk memilih idea yang terbaik - boleh mencipta/ mereka cipta sesuatu
1.5	Fleksibiliti	Murid...

		<ul style="list-style-type: none"> - boleh menyesuaikan diri dalam apa juga situasi - boleh mengadaptasi mengikut persekitaran - boleh menimbang pandangan rakan - bersedia mendengar dan didengar
1.6	Keinginan kepada maklum balas segera	Murid memberi reaksi segera apabila diminta
1.7	Berorientasikan masa depan	<p>Murid ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - boleh berimajinasi terhadap sesuatu yang belum berlaku - boleh menyenaraikan kesan dan akibat terhadap sesuatu tindakan - boleh menjangkakan sesuatu - boleh membuat perancangan
1.8	Kesanggupan belajar daripada kesilapan	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - bersedia menerima teguran/ pandangan orang lain - bersedia mengubah tindakan/ keputusan yang silap
1.9	Berkeupayaan memimpin	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - boleh bekerjasama dalam kumpulan - boleh bertolak ansur - boleh berkongsi pendapat - boleh meneraju/ memimpin
1.10	Berorientasikan pencapaian	<p>Murid ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - tahu matlamat/ objektif tindakan - berusaha untuk mencapai objektif - menyiapkan tugas dalam masa yang diberikan

1.11	Berdaya tahan	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - tidak mudah berputus asa - sanggup menerima kritikan - menyelesaikan tugas walaupun terdapat halangan - sabar dengan tugas yang berat
1.12	Bertoleransi terhadap ketidakpastian yang tinggi	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - sentiasa bersedia untuk bertindak dengan apa juga perubahan - mengambil tindakan yang sesuai dengan keperluan persekitaran - sedia berunding dengan rakan-rakan pada bila-bila masa
1.13	Daya ketabahan yang tinggi	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - menerima teguran/ pandangan orang lain - meneruskan sesuatu tindakan sehingga berjaya
1.14	Boleh membina jaringan sosial	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - boleh berkomunikasi dengan baik - mesra dengan semua orang - boleh mengekalkan hubungan baik

3.2 Mengamalkan Cara Berfikir ke Arah Keusahawanan Dalam Situasi yang diperlukan (EK2)

2.1	Amalan memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - boleh menyenaraikan/ mengumpul maklumat - boleh mendapatkan maklumat daripada mana-mana sumber
------------	--	---

2.2	Menganalisis pemerhatian secara kritis dan kreatif	Murid ... <ul style="list-style-type: none"> - boleh menyatakan kebaikan/ keburukan sesuatu - boleh membuat penilaian
2.3	Menghasilkan idea dari pemerhatian	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh mengemukakan/ mencadangkan idea baru/ alternatif berasaskan maklumat
2.4	Memilih idea terbaik daripada banyak idea	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh membuat penilaian terhadap idea
2.5	Menambahbaik idea yang dipilih (inovasi)	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh mencadangkan cara/ teknik/ strategi/ idea/ kaedah yang lebih baik
2.6	Menilai idea secara kritis dalam konteks	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh memodifikasi/ mengubahsuai/ menambahbaik idea mengikut situasi/ keperluan
2.7	Melaksanakan idea dalam bentuk produk teknologi abstrak atau konkrit	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh mengaplikasi ilmu/ teknologi untuk merealisasikan idea yang telah dipilih
2.8	Menyesuaikan idea baharu dengan keperluan masyarakat dan persekitaran	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh menghasilkan sesuatu yang boleh digunakan oleh orang ramai - boleh memodifikasi idea untuk disesuaikan dengan keperluan/ kehendak semasa
2.9	Meneruskan peningkatan kualiti idea	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - boleh membuat penambahbaikan secara berterusan terhadap idea asal - berupaya mencari idea baharu - berupaya membuat penyelidikan

3.3 Mengamalkan pengetahuan dan kemahiran pengurusan asas jual beli yang mudah dalam aktiviti kehidupan seharian yang relevan (EK3)

3.1	Merancang sesuatu projek dengan teliti	Murid... <ul style="list-style-type: none">- boleh mengumpulkan maklumat- boleh menyenaraikan langkah-langkah kerja
3.2	Melaksana projek mengikut langkah-langkah yang telah disediakan	Murid... <ul style="list-style-type: none">- berupaya menjalankan tugas mengikut perancangan
3.3	Memantau projek	Murid... <ul style="list-style-type: none">- akan memastikan kualiti tugas/ projek di tahap yang tinggi
3.4	Menilai pelaksanaan projek	Murid... <ul style="list-style-type: none">- boleh menyenaraikan kesan/ faedah/ kelemahan/ kekuatan projek- boleh membuat keputusan- boleh mengambil tindakan susulan

3.4 Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta kemahiran teknologi dan vokasional (EK4)

4.1	Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta kemahiran teknologi dan vokasional	Murid... <ul style="list-style-type: none">- boleh menggunakan pengetahuan/ teknologi yang dipelajari untuk melaksanakan sesuatu idea hingga terhasilnya sesuatu produk- boleh menghasilkan sesuatu produk berdasarkan kemahiran yang dimiliki- boleh merekacipta suatu produk- boleh menukar idea asal kepada idea komersial/ mengkomersialkan idea
-----	---	---

4.2	Menggunakan teknologi berlainan untuk menghasilkan produk yang sama	Murid ... <ul style="list-style-type: none"> - boleh mencadangkan teknologi lain untuk menghasilkan produk yang sama - boleh melakarkan reka bentuk proses penghasilan produk menggunakan teknologi yang berlainan
4.3	Menggunakan sumber yang pelbagai/ sumber alternatif/ sumber kitar semula	Murid ... <ul style="list-style-type: none"> - boleh mencadangkan sumber alternatif/ bahan kitar semula untuk menghasilkan sesuatu produk - boleh menggunakan sumber alternatif/ bahan kitar semula untuk menghasilkan sesuatu produk

3.5 Mengamalkan nilai moral dan etika yang baik dalam konteks keusahawanan (EK5)

5.1	Prinsip Tanggungjawab sosial	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - menjaga kebersihan sekolah/ bilik darjah - menjaga kesejahteraan bilik darjah/ sekolah - mengelak perselisihan faham/ salah sangka/ buruk sangka
5.2	Prinsip Keadilan	Murid... <ul style="list-style-type: none"> - mengikut giliran/ beratur - tidak mengambil hak/ barang rakan - membahagikan tugas sama rata
5.3	Prinsip Hak Manusia	Murid...

		<ul style="list-style-type: none"> - menyayangi dan menjaga barang sendiri/ rakan sekelas - tidak mengambil barang rakan lain tanpa izin
5.4	Prinsip Autonomi	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - menghormati rakan berlainan bangsa dan agama
5.5	Prinsip Ketelusan	<p>Murid...</p> <ul style="list-style-type: none"> - menyatakan/ menyampaikan maklumat dengan betul/ jelas - tidak berselindung

BAB 4 PENDEKATAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM MENERAPKAN ELEMEN KEUSAHAWANAN

Terdapat tiga pendekatan penerapan elemen keusahawanan yang boleh dipilih oleh guru untuk menerapkan elemen-elemen tersebut.

Buku panduan ini menyediakan contoh pendekatan penerapan elemen keusahawanan bagi modul/ mata pelajaran Bahasa Malaysia, Bahasa Inggeris, Dunia Seni Visual, Dunia Muzik, Dunia Sains dan Teknologi, Matematik, Masalah Pendengaran, Masalah Penglihatan, Masalah Pembelajaran dan Pendidikan Moral.

Tiga jenis pendekatan yang boleh dipilih dan digunakan oleh guru ialah sama ada:

- 1) pendekatan penyebatian;
- 2) pendekatan pengintegrasian; dan
- 3) pendekatan pengaplikasian.

Guru boleh memilih untuk mengguna pakai pendekatan penyebatian sekiranya aktiviti pengajaran yang dipilih pada hari tersebut secara terang-terangan mempunyai elemen-elemen keusahawanan. Penerapan elemen keusahawanan boleh mula diterapkan dari set induksi, langkah 1, 2 dan seterusnya tiba masa guru merumuskan pembelajaran pada hari tersebut. (Rajah 1)



RAJAH 1: PENDEKATAN PENYEBATIAN

Guru boleh mengguna pakai pendekatan pengintegrasian dalam mana-mana topik apabila aktiviti yang dirancang tidak jelas ke arah membincangkan hal yang berkaitan elemen keusahawanan. Walaupun demikian, di antara aktiviti-aktiviti tersebut, guru boleh menerapkan mana-mana elemen keusahawanan dengan cara meminta pandangan murid dalam situasi-situasi yang berkaitan. (Rajah 2)



RAJAH 2: PENDEKATAN PENGINTEGRASIAN

Seterusnya, guru boleh memilih jenis pendekatan pengaplikasian dalam usaha menerapkan elemen keusahawanan ke dalam diri murid. Proses pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan seperti apa yang dirancang oleh guru. Tetapi setelah objektif pengajaran pada hari itu tercapai, guru mengaplikasikan hasil pembelajaran tersebut dengan mana-mana elemen keusahawanan yang berkaitan. Pengaplikasian ini boleh dilaksanakan secara menghubungkan perkara yang dipelajari pada hari itu dengan situasi keusahawanan sebenar. (Rajah 3)



RAJAH 3: PENDEKATAN PENGAPLIKASIAN

BAB 5 CONTOH PENERAPAN ELEMEN KEUSAHAWANAN DI DALAM RANCANGAN PELAJARAN HARIAN MENGIKUT MODUL

Buku panduan ini dilengkapi dengan contoh rancangan pelajaran harian bagi sepuluh modul sahaja. Ia bertujuan untuk menyediakan contoh-contoh yang dapat membantu guru untuk menerapkan beberapa elemen keusahawanan berserta sub-elemen yang mempunyai kaitan dengan aktiviti yang telah dipilih bagi topik pengajaran tertentu. Setelah guru mempunyai kemahiran bagi menerapkan elemen ini, guru boleh memilih sub-elemen yang lain untuk digunakan di dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang lain, di mana bersesuaian.

- 5.1 Bahasa Malaysia Tahun Satu
- 5.2 Bahasa Inggeris Tahun Satu
- 5.3 Dunia Seni Visual Tahun Satu
- 5.4 Dunia Muzik Tahun Satu
- 5.5 Dunia Sains dan Teknologi Tahun Satu
- 5.6 Matematik Tahun Satu
- 5.7 Masalah Pendengaran Tahun Satu
- 5.8 Masalah Penglihatan Tahun Satu
- 5.9 Masalah Pembelajaran Tahun Satu
- 5.10 Pendidikan Moral Tahun Dua



**CONTOH-CONTOH
PENERAPAN
ELEMEN KEUSAHAWANAN
DALAM
RANCANGAN PELAJARAN
HARIAN**



5.1

Mata Pelajaran:	Bahasa Malaysia
Tema/ Tajuk	Kebudayaan - Makanan Kita
Masa:	7.30 – 8.30 pagi
Standard Pembelajaran:	Fokus Utama Bertutur dan menyatakan permintaan untuk melakukan sesuatu perkara dalam situasi tidak formal secara bertatasusila. 1.4.4: Fokus Membina dan menulis ayat tunggal dan ayat majmuk dengan betul. Sampingan: 3.3.4
Objektif Pembelajaran:	Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat; 1. Bertutur untuk menyatakan permintaan dengan intonasi yang betul secara bertatasusila. 2. Membina dan menulis ayat tunggal berbentuk permintaan yang bertatasusila dengan betul dan kemas.
Aktiviti P dan P:	1. Murid menuturkan semula ayat-ayat permintaan yang telah didengari daripada dialog yang diperdengarkan.(EK1 – 1.14); (EK5 – 5.3) 2. Murid melakukan main peranan sebagai penjual dan pembeli di sebuah kantin sekolah.(EK3 – 3.1, 3.2, 3.3 dan 3.4) 3. Murid dan guru berbincang tentang ayat-ayat permintaan yang sesuai dalam aktiviti main peranan.(EK2 – 2.1, 2.2, 2.3 dan 2.4) 4. Murid membina dan menulis ayat tunggal berbentuk permintaan yang bertatasusila dengan betul dan kemas.
EMK:	Keusahawanan – EK1, EK2 dan EK3
BBM/ Media:	Radio/ komputer, slaid <i>powerpoint</i> gambar-gambar tunggal, kad peranan, lembaran kerja
Penilaian P dan P:	Murid membina dan menuturkan ayat-ayat permintaan berdasarkan gambar situasi di sebuah gerai atau kedai.
Refleksi:	30 orang daripada 36 orang murid telah mencapai objektif P dan P. Murid belum menguasai akan diberi bimbingan dalam aktiviti yang lain.

Contoh Modul Bahasa Malaysia ini menerapkan elemen keusahawanan dengan **Pendekatan Penyebatian**. Aktiviti P&P secara terus melibatkan main peranan murid menjadi penjual dan pembeli makanan di kantin sekolah.

Dalam aktiviti P&P 1: Elemen yang diterapkan ialah elemen keusahawanan pertama (EK1 – 1.14 sikap boleh membina jaringan sosial). Selepas murid diperdengarkan dengan soalan-soalan menerusi dialog yang guru sediakan, murid boleh diminta untuk menuturkan semula ayat-ayat permintaan dengan cara mereka tersendiri dan guru menjelaskan kepada murid cara yang betul dalam menuturkan ayat-ayat permintaan agar orang yang diminta akan memberi apa yang kita minta dengan sukarela.

Seterusnya, elemen keusahawanan kelima; (EK5 – 5.3 **Prinsip Hak Manusia**) Murid diperdengarkan dialog yang menyatakan ayat-ayat permintaan. Di sini, guru boleh bersoal jawab dengan murid mengenai bagaimana untuk meminjam barang kepunyaan rakan mereka. Murid perlu dipastikan agar dapat menghormati rakan dengan menuturkan ayat permintaan yang baik sebelum mengambil barangan kepunyaan rakan.

Di dalam aktiviti P&P 2; elemen keusahawanan ketiga; (EK3 – 3.1 Merancang sesuatu projek dengan teliti, 3.2 Melaksanakan projek mengikut langkah-langkah yang telah disediakan, 3.3 memantau projek, 3.4 Menilai pelaksanaan projek) boleh diterapkan dengan jelas sewaktu aktiviti main peranan sebagai penjual dan pembeli. Murid dibahagikan kepada dua kumpulan; sebagai penjual dan pembeli. Guru meminta seorang murid menjadi ketua untuk menerapkan keupayaan memimpin (EK1 – 1.9 Berkeupayaan memimpin), bersama-sama ahli kumpulannya, merancang bagaimanakah untuk menyusun barangan jualan dan jenis makanan yang sesuai dijual dalam konteks tersebut. Guru meminta murid melaksanakan main peranan berjual beli tersebut (EK3.2). Ahli kumpulan diminta memberi laporan hasil jual beli sebelum aktiviti main peranan berakhir (EK3.3). Ketua kumpulan diminta untuk memaklumkan apakah jenis makanan yang digemari oleh 'pembeli' dan apakah makanan yang paling lambat terjual. (EK3.4) Di sini, guru boleh meminta pandangan murid berdasarkan situasi sebenar, makanan/ minuman yang mudah dijual/ kurang digemari oleh pembeli dan murid perlu disoal tentang kenapa hal itu terjadi (EK1.4 Kreativiti). Selain daripada itu, murid boleh dibiarkan untuk menghasilkan kreativiti dalam menghias gerai jualan tersebut (EK1.4 Kreativiti). Peranan guru hanyalah memberi galakkan kepada murid untuk merealisasikan idea yang terbentuk dalam pemikiran mereka. (EK2.1 Amalan memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan).

Dalam aktiviti P&P 3: Guru boleh meminta murid memberikan ayat-ayat permintaan secara terbuka (EK2.1). Guru membantu murid dalam menganalisis bentuk ayat-ayat permintaan yang diberikan (EK2.2). Seterusnya guru membantu murid menghasilkan idea untuk menuturkan ayat permintaan yang sesuai dalam konteks yang berbeza (EK2.3). Ramai murid akan memberikan ayat permintaan masing-masing. Guru perlu menerangkan kepada murid ayat yang lebih sesuai dipilih mengikut konteks masing-masing (EK2.4).

5.2

Subject:	English
Theme and Topic:	World of Stories; Rin and Ash
Time:	60 minutes (8.00 – 10.00)
Learning Standards:	2.1.1 Able to identify and distinguish the shapes of the letters in the alphabet. 2.1.2 (a) Able to recognize and articulate initial, medial and the final sounds in single syllable words within given content: /s/ (s); /æ/ (a); /t/ (t); /p/ (p)
Lesson Objective:	By the end of the lesson, pupils will be able to recognize and articulate the phoneme /æ/
Activities:	<ol style="list-style-type: none">1. Make sounds of animals and pupils guess (EK1- 1.4; EK2- 2.1);2. Read the story, “Rin and Ash” aloud. Pupils read after teacher.3. Point to the words with phoneme /æ/, pupils say the words aloud;4. Get one pupil to say a word aloud and other points to the words;5. Pupils match word cards and picture cards (EK3- 3.1).
EMK	<ol style="list-style-type: none">1. Good value and politeness2. Entrepreneur Element: (EK1, EK2, EK3)
Teaching Aids:	Big book, word cards, picture cards
Evaluation:	Pupils ability to pronounce and articulate the phoneme /æ/
Reflection:	<ol style="list-style-type: none">1. Nine pupils were able to achieve the lesson objective.2. Three pupils are slow learners and they are being coached constantly.

Contoh Modul Bahasa Inggris ini menerapkan elemen keusahawanan secara Pendekatan Pengintegrasian. Guru memperdengarkan bunyi-bunyi dari pelbagai haiwan dan murid diminta untuk meneka haiwan yang mengeluarkan bunyi tersebut. Dengan menggunakan daya kreativiti (EK1 – 1.4 Daya kreativiti dan inovasi), murid akan memberi jawapan yang diperlukan. Guru memberi peluang kepada murid untuk

mengajuk bunyi-bunyi haiwan yang mereka ketahui (EK2- 2.1 Amalan memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan).

Dalam aktiviti ke-5, sebelum murid membuat aktiviti padanan gambar dengan perkataan, guru boleh meminta murid menyusun kad-kad gambar dalam barisan selari dengan kad perkataan agar murid dapat membuat padanan dengan cepat. Ini adalah kaedah menerapkan elemen ke-3 (EK3 – 3.1 Merancang sesuatu projek dengan teliti).

5.3

Mata Pelajaran:	Dunia Seni Visual
Bidang:	Menggambar : Lukisan
Tema:	Alam Benda : Rumah
Masa:	60 menit
Standard Pembelajaran:	1.1 Persepsi Estetik
	1.1.1 Unsur Seni
	1.1.1.1 Garisan – Selari (olahan garisan yang menghasilkan rupa)
	1.1.1.2 Rupa – Organik dan geometri (dihasilkan daripada garisan)
	1.1.1.3 Warna – primer (biru, kuning dan merah)
	1.1.2 Prinsip Rekaan
	1.1.2.1 Imbangan - ruang
	1.2 Aplikasi Seni
	1.2.1 Media Mengenal dan menyatakan jenis-jenis media
	1.3 Ekspresi Kreatif
	1.3.1 Memilih dan memanipulasi bahan secara kreatif
	1.3.2 Menggunakan unsure seni dan prinsip rekaan dalam penghasilan karya
	1.4 Apresiasi Seni
	1.4.1 Mempamerkan karya yang dihasilkan
	1.4.2 Menceritakan karya sendiri secara lisan
	1.4.3 Menghargai karya sendiri dan rakan
Objektif Pembelajaran:	Pada akhir pembelajaran murid dapat:
	1. mengenal, menamakan, dan memahami bahasa seni visual yang ada pada karya seni;

2. mengaplikasikan pengetahuan, kefahaman, dan kemahiran bahasa seni visual dalam menghasilkan karya seni;
 3. membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual.
- Aktiviti P dan P:
1. Murid membuat penerokaan jenis-jenis garisan menggunakan media yang ditetapkan;
 2. Murid menghasilkan lukisan menggunakan garisan selari dan melengkung (EK1 – 1.4);
 3. Murid mempamerkan karya seni yang dihasilkan (EK4 – 4.1, 4.2) dan menceritakan pengalaman mereka ketika melakukan aktiviti (EK2 – 2.3, 2.4, 2.7; EK5- 5.1, 5.3).
- EMK:
1. Kreativiti dan inovasi
 2. Keusahawanan (EK1, EK2, EK3, EK4, EK5)
 3. Nilai Murni
- Bahan/ Sumber P dan P:
1. Dokumen standard
 2. Bahan Panduan Pengajaran
 3. Buku Sumber Guru KBSR
 4. Contoh-contoh garisan, gambar rumah
 5. Kertas lukisan, pensel warna, pensel HB, dan pensel 2B
- Penilaian P dan P:
1. Proses
 2. Hasil karya
- Refleksi:
- Pada akhir pembelajaran:
1. 40 daripada 45 orang murid dapat mengenal, menamakan, memahami, mengaplikasi pengetahuan, kefahaman, dan kemahiran bahasa seni visual yang ada pada karya seni yang dihasilkan;
 2. 40 daripada 45 orang murid dapat membuat apresiasi terhadap karya sendiri dan rakan berpandukan bahasa seni visual;
 3. Bagi murid yang tidak mencapai objektif, bimbingan khas akan diberi dalam sesi pembelajaran yang akan datang.

Pendekatan yang dipilih dalam contoh rancangan pelajaran ini ialah Pendekatan Penyebatian. Guru boleh memulakan proses penerapan bermula dari aktiviti yang ke-2. Sewaktu murid menghasilkan lukisan menggunakan garisan selari dan melengkung, guru boleh meminta murid menggunakan daya kreativiti (EK1 – 1.4 Daya kreativiti dan inovasi) masing-masing bagi menghasilkan lukisan yang cantik.

Semasa murid mempamerkan hasil karya masing-masing, guru mengulas tentang teknik yang telah dipelajari ini boleh digunakan untuk menghasilkan lukisan yang menarik (EK4 – 4.1 Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta teknologi dan vokasional). Murid juga dimaklumkan tentang lukisan yang sama boleh dihasilkan dengan teknik yang berlainan (sekiranya berkaitan) (EK4 – 4.2 Menghasilkan produk yang sama dengan menggunakan teknologi yang berlainan).

Dalam masa murid menceritakan pengalaman ketika melakukan aktiviti ini, guru boleh memberi penegasan bahawa murid telah menggunakan kemahiran berfikir dalam membuat analisis terhadap garisan yang ditimbulkan dalam bentuk idea dan dilaksanakan dalam bentuk hasil lukisan tersebut (EK2 – 2.2 Menganalisis pemerhatian secara kritis dan kreatif, 2.3 Menghasilkan idea dari pemerhatian, 2.7 Melaksanakan idea dalam bentuk produk teknologi abstrak atau konkrit). Dalam masa murid membuat aktiviti, sekiranya terdapat murid yang cuba untuk merosakkan karya rakan yang lain, guru boleh menerapkan elemen keusahawanan ke-lima, (EK5 – 5.3 Amalan menghormati hak manusia). Murid diminta untuk mengemas peralatan kerja masing-masing setelah aktiviti berakhir agar persekitaran kelas tetap bersih dan teratur (EK5 – 5.1.1 Menjaga kesejahteraan masyarakat dan persekitaran dari aspek fizikal dan emosi individu).

5.4

Mata Pelajaran:	Dunia Muzik
Masa:	30 minit
Standard Pembelajaran:	1.1.4 Menyanyi mengikut tempo – cepat – lambat 1.3.1 Membuat pergerakan berdasarkan dinamik, pic, tempo dan bunyi - dinamik kuat/ lembut - pic tinggi/ rendah - tempo cepat/ lambat - bunyi panjang/ pendek
Objektif Pembelajaran:	Pada akhir pembelajaran murid dapat: 1. Menyanyi Lagu Selamat Pagi mengikut tempo. 2. Menepuk detik lagu Selamat Pagi.
Aktiviti P dan P:	1. Memberi pemahaman mengenai tempo cepat dan lambat melalui gambar(askar dan orang tua). Membezakan cara kedua-dua berjalan. 2. Perdengarkan lagu “Selamat Pagi” bertempo lambat dan perkukuhkan dengan pelbagai aktiviti menepuk diikuti dengan nyanyian. 3. Perdengarkan lagu “Tanggal 31” bertempo cepat sambil melakukan aktiviti berkawad bagi merasai perbezaan tempo. 4. Pelbagaikan aktiviti gerakan lambat dan cepat bagi merasai perbezaan tempo untuk lagu-lagu yang dinyanyikan. (EK1 – 1.4; EK2 – 2.1, 2.2, 2.3)
EMK:	1. Kreativiti 2. Nilai Murni 3. Pendidikan Alam Sekitar 4. Elemen Keusahawanan EK1, EK2
BBM / Media:	1. CD 1 : Track 01(Selamat Pagi- vokal)

Track 02(Selamat Pagi- instrumental)

2. CD 2 : Track 01(Tanggal 31- tempo cepat)
Track 02(Pahlawan Ku- tempo lambat)

3. Kad ikon : Askar dan Orang tua

Penilaian P dan P

1. Bergerak mengikut tempo cepat dan lambat.
2. Menepuk mengikut detik berdasarkan muzik yang didengar.

Refleksi

- 1.1 90% murid dapat menyanyikan lagu yang diajar dengan tempo cepat dan lambat.
- 1.2 10% murid masih perlu di beri latihan dengan menyanyi pelbagai jenis lagu.

Tindakan Susulan

Membuat aktiviti nyanyian dengan pelbagai jenis lagu pelbagai tempo.

Guru boleh menggunakan pendekatan pengaplikasian dalam menerapkan elemen keusahawanan bagi topik ini. Murid diberikan kefahaman tentang tempo cepat dan lambat menggunakan dua jenis lagu tersebut. Setelah objektif tersebut tercapai, guru boleh meminta murid memikirkan tentang bagaimana lagu yang mempunyai tempo lambat diubah menjadi cepat dan sebaliknya. Ini akan menggalakkan penerapan elemen ke-2 (EK2-2.1 Memerhati persekitaran; 2.2 Menganalisis pemerhatian dan 2.3 Menghasilkan idea dari pemerhatian). Hal ini boleh dilaksanakan dengan lebih menyeronokkan kepada murid sekiranya mereka diberikan kebebasan untuk melahirkan daya kreativiti dalam menghasilkan pelbagai tempo (EK1 – 1.4 Daya kreativiti dan inovasi).

5.5

Mata Pelajaran: Dunia Sains dan Teknologi

Tema/ Tajuk: Sains Hayat/ Tumbuhan

Masa: 2 waktu

Standard pembelajaran: 4.1.3 Membanding dan membezakan bahagian satu tumbuhan dengan tumbuh-tumbuhan yang lain melalui penyiasatan
4.1.4 Mengitlak bahawa ada tumbuhan yang mempunyai ciri yang sama dan ada ciri yang berbeza
4.1.5 Menjelaskan pemerhatian melalui lakaran, TMK, penulisan atau lisan

Objektif pembelajaran: Pada akhir p dan p murid dapat:

1. membuat pemerhatian dan mengenal pasti ciri tumbuhan yang diperhatikan.
2. menyatakan persamaan dan perbezaan bahagian satu tumbuhan dengan tumbuhan lain.
3. membuat generalisasi ada bahagian tumbuhan yang sama dan ada bahagian tumbuhan yang berlainan.

Aktiviti P dan P

1. Murid di bawa ke luar bilik darjah untuk membuat pemerhatian (EK2) dan mengenal pasti bahagian-bahagian pokok keembong dan membanding beza pokok keembong dengan pokok yang dipilih dengan menjawab soalan-soalan yang dikemukakan oleh guru.
2. Murid diberi pengukuhan dengan menjawab soalan secara *drag and drop* menggunakan bahan TMK yang telah disediakan.

EMK :

1. Sikap Saintifik dan Nilai Murni- Minat dan bersifat ingin tahu tentang alam sekeliling, bekerjasama.
2. KBKK/KPS- memerhati, mencirikan, membanding dan membezakan.
3. Elemen Keusahawanan: (EK2; EK4)

BBM: LCD, komputer, tumbuhan di sekeliling sekolah.

Penilaian P dan P: Menggunakan instrumen Lembaran Kerja 3 muka surat 85 (Modul p&p) sebagai kerja rumah.

Refleksi:

1. 40 orang murid mencapai objektif pembelajaran 1 dan 2.
2. 30 orang murid mencapai objektif pembelajaran 3, 10 orang diberi bimbingan untuk menjawab Lembaran Kerja 2 muka surat 84 (Modul p dan p).

Guru boleh menerapkan elemen keusahawanan dengan menggunakan pendekatan pengaplikasian. Setelah murid selesai melaksanakan aktiviti pembelajaran, guru boleh mengeluarkan soalan untuk mendapatkan idea (EK2 – 2.1 Memerhati persekitaran) daripada murid tentang tumbuh-tumbuhan berbunga; bunga segar, selain daripada boleh dijadikan hiasan, ia juga boleh dikeringkan untuk dijadikan kelopak potpourri. Kelopak-kelopak kering ini yang direndam dalam minyak wangi boleh dijual sama ada dalam bungkusan yang cantik ataupun kelopak kering terlerai. Murid diberikan peluang untuk mengeluarkan idea yang kreatif dalam mengguna semula bunga segar kerana bunga ini juga boleh dikeringkan menggunakan teknologi yang sesuai untuk digunakan sebagai penghias kad-kad hari lahir, hari bapa/ hari ibu murid tersebut. (EK4 – 4.1 Menghasilkan produk berasaskan pengetahuan serta teknologi dan vokasional, 4.2 Menghasilkan produk yang sama dengan menggunakan teknologi yang berlainan).

5.6

Mata Pelajaran: Matematik

Tajuk: Nombor dan Operasi

Masa: 60 minit

Standard Pembelajaran: 1.1 Menyatakan kuantiti melalui perbandingan banyak atau sedikit, sama banyak atau tidak sama banyak dan lebih atau kurang secara;

- a) Kumpulan yang mempunyai banyak dan sedikit objek
- b) Membandingkan dua kumpulan secara padanan
- c) Pola yang berlainan dengan menggunakan dua kumpulan objek

Objektif Pembelajaran: Menyatakan kuantiti secara:

1. Kumpulan yang mempunyai banyak dan sedikit objek;
2. Membandingkan dua kumpulan secara padanan;
3. Pola berlainan dengan menggunakan dua kumpulan objek.

Aktiviti Pdan P: Murid Perdana:

1. Murid membezakan dua kumpulan objek maujud (yang dibuat oleh murid) yang mempunyai banyak objek dan sedikit objek.
2. Membuat padanan objek menggunakan bahan manipulatif yang mempunyai dua atribut berbeza dari segi saiz dan bentuk.
3. Meminta murid membuat dua kumpulan objek yang sama bilangan tetapi susunan yang rapat di antara satu sama lain dan susunan yang jarak antara satu sama lain (**EK2 – 2.1 Amalan memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan**).

Murid LINUS

1. Guru membuat dua kumpulan objek yang berbeza bilangan dan meminta murid membezakan dua kumpulan objek maujud yang mempunyai banyak objek dan sedikit objek.

2. Menyusun dua kumpulan objek berbeza kuantiti dalam dua baris dan minta murid membuat padanan objek menggunakan bahan manipulatif yang mempunyai dua atribut berbeza dari segi saiz dan bentuk (EK1 – 1.4 Daya kreativiti dan inovasi).
3. Meminta murid memilih atau menerangkan mana yang lebih banyak di antara dua kumpulan objek yang sama bilangan tetapi susunan yang rapat di antara satu sama lain dan susunan yang jarak antara satu sama lain.

- EMK:
1. Menggunakan laras bahasa yang betul semasa membuat perbincangan.
 2. Elemen Keusahawanan (EK1, EK2, EK3)

BBM/ Media: Bahan manipulatif seperti suda, *Multi-link cubes* dan Lembaran kerja.

Penilaian: Guru menilai murid melalui pemerhatian semasa aktiviti pembelajaran dan perbincangan dalam kelas yang dijalankan.

Refleksi: 5 daripada 36 murid masih belum boleh membezakan kuantiti banyak dan sedikit bila pola berbeza ditunjukkan. Murid berkenaan akan di bimbing dalam kelas akan datang.

Penerapan elemen keusahawanan diterapkan menggunakan pendekatan pengintegrasian. Guru perlu menggalakkan murid membiasakan untuk memerhati persekitaran mereka (EK2 – 2.1) dan sentiasa berfikiran kreatif (EK1 – 1.4) dalam usaha untuk melaksanakan aktiviti ini. Guru boleh membantu dengan menunjukkan objek-objek yang terdapat di persekitaran sekolah atau tempat kediaman murid. Contohnya susunan batu bata di lokasi pembinaan bangunan/ rumah; susunan salur paip air pelbagai saiz yang disusun di dalam lori pengangkut; susunan buku-buku yang terdapat di dalam perpustakaan sekolah dan murid juga diminta untuk membuat penilaian yang mana yang banyak, sama ada 5 buku roti berbanding 5 biji kuih.

5.7

Mata Pelajaran:	Bahasa Isyarat Komunikasi
Tema:	Kemahiran Pra Psikomotor
Tajuk:	Motor Kasar
Masa:	30 minit
Standard Pembelajaran:	1.1.3 Meniru pergerakan tangan yang dilakukan oleh guru atau rakan 1.1.4 Membentuk isyarat dan kod yang tepat
Objektif Pembelajaran:	Pada akhir pengajaran dan pembelajaran murid dapat: <ol style="list-style-type: none">1. menguasai motor kasar dalam aktiviti pembelajaran;2. menyelaraskan koordinasi mata – tangan.
Aktiviti Pdan P:	<ol style="list-style-type: none">1. Murid dibahagikan kepada beberapa kumpulan dan diterangkan tentang cara – cara asas bermain batu seremban (EK4 – 4.1).2. Murid melakukan beberapa pergerakan seperti pergerakan pembesaran tumbuh-tumbuhan (biji benih) atau pergerakan haiwan atau pergerakan alam semula jadi seperti pergerakan angin (EK1 – 1.3, 1.4).3. Murid bermain permainan yang telah disediakan oleh guru dalam beberapa stesen.
EMK:	<ol style="list-style-type: none">1. Nilai – nilai murni, kerjasama, alam sekitar;2. Elemen Kreativiti dan Inovasi;3. Elemen keusahawanan (EK1; EK4)
BBM / Media:	Doh, pundi kacang, bola kecil.
Penilaian P dan P:	Penilaian dibuat berdasarkan kepada berapa kali murid dapat menangkap pundi kacang tersebut.
Refleksi:	<ol style="list-style-type: none">1. 5 orang murid dapat menguasai kemahiran motor kasar.3. 2 orang murid lagi diberi bimbingan seterusnya.

Dalam rancangan pelajaran ini, penerapan elemen keusahawanan yang diterapkan menggunakan pendekatan pengaplikasian.

Sewaktu guru menunjukkan asas permainan ini, guru sebenarnya telah menyediakan pengetahuan asas permainan tersebut kepada murid. Guru boleh menunjukkan teknik-teknik lambungan batu seremban yang betul. Di sini, guru boleh memaklumkan kepada murid bahawa dalam bidang permainan atau pembuatan sesuatu, murid perlu pelajari teknik yang betul untuk memperoleh kemahiran dalam bidang tersebut *(EK4 – 4.1 Menghasilkan produk (perkhidmatan) berasaskan pengetahuan serta teknologi dan vokasional)*.

Dalam aktiviti 2, murid diminta untuk membuat pergerakan yang pelbagai. Di sini, guru boleh meminta murid menggunakan daya kreativiti masing-masing *(EK1 – 1.4 Daya kreativiti dan inovasi)* dalam menghasilkan gerakan badan mengikut imaginasi mereka. Guru perlu menggalakkan murid untuk berani mencuba *(EK1 – 1.3 Berani mengambil risiko yang dianggarkan)*.

5.8

Mata pelajaran:	Kemahiran Asas Individu Masalah Penglihatan (Bidang: Orientasi dan Mobiliti)
Tajuk/ Tema:	4.0 Pratongkat
Masa:	60 minit
Standard pembelajaran:	4.2 Bergerak menggunakan teknik pengadang atas (upperhand) dan pengadang bawah (lowerhand) jika perlu 4.3 Bergerak menggunakan teknik menyusur (trailing)
Objektif Pembelajaran:	Pada akhir pengajaran dan pembelajaran murid dapat bergerak dengan bantuan dan tanpa bantuan pemandu celik dengan selesa dan selamat.
Aktiviti Pdan P:	<ol style="list-style-type: none">1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang pengalaman mereka bergerak dari satu tempat ke satu tempat yang lain. Contoh :<ul style="list-style-type: none">• Siapakah yang pernah terlanggar pintu?• Siapakah yang pernah terlanggar meja?2. Guru menunjukkan kepada murid dua teknik perlindungan diri iaitu pengadang atas dan pengadang bawah.3. Guru menunjukkan teknik tangan dan posisi badan yang betul sebelum melakukan <i>trailing</i>.4. Guru membuat simulasi bersama beberapa orang murid sebelum melakukan aktiviti tersebut.5. Murid melakukan aktiviti secara individu dengan bimbingan guru (EK1 – 1.3, 1.13).6. Guru meminta murid bergerak ke suatu tempat dengan menggunakan ketiga-tiga teknik yang telah dipelajari.7. Guru merumuskan pengajaran pada hari tersebut.

EMK:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alam sekitar, nilai murni dan bahasa 2. Elemen keusahawanan: (EK1)
BBM/ Media:	Halangan atas (Contoh: alat pemadam api), halangan bawah (Contoh: meja)
Penilaian Pdan P:	Murid diuji menggunakan teknik-teknik yang diajar untuk menghadapi situasi jika terdapat halangan dengan menggunakan borang senarai semak dan pemerhatian guru.
Refleksi:	Tiga orang murid telah mencapai objektif dan se orang murid masih belum menguasai.
Tindakan susulan:	Murid tersebut akan dibimbing secara individu selepas Pdan P.

Dalam contoh rancangan pelajaran ini, guru boleh menggunakan pendekatan pengintegrasian.

*Dalam aktiviti 5, sewaktu murid melakukan aktiviti secara individu, guru boleh memberi dorongan kepada murid dengan kata-kata yang boleh menambah keberanian mengambil risiko **(EK1 – 1.3)** dan murid perlu tabah melakukan aktiviti tersebut walaupun kemungkinan perjalanan tersebut akan menghadapi halangan **(EK1 – 1.13)**.*

5.9

Mata Pelajaran: Pengurusan Kehidupan (Pengurusan Tingkah Laku)

Tajuk: Disiplin Diri

Masa: 30 minit

Standard pembelajaran: 1.2.1 Mendengar arahan lisan yang diberi
1.2.2 Melaksanakan arahan yang diberi

Objektif pembelajaran: Pada akhir pengajaran dan pembelajaran murid dapat:

- 1 Mematuhi arahan dengan betul;
- 2 Mencantum *jigsaw puzzle* dengan betul.

Aktiviti Pdan P:

- 1 Bersoal jawab dengan guru tentang klip video kawad kaki.
- 2 Melakukan arahan lisan yang disebut oleh guru:
 - a. Angkat tangan kanan/ kiri;
 - b. Bangun;
 - c. Duduk.
- 3 Melakukan arahan lisan yang disebut oleh guru secara individu:
 - a. Angkat tangan kanan/ kiri;
 - b. Bangun;
 - c. Duduk.
- 4 Mengambil sebiji bola di dalam bakul mengikut warna yang di sebutkan oleh guru.
- 5 Memasukkan bola tersebut di dalam kotak mengikut warna yang telah ditetapkan.
- 6 Mencantumkan *jigsaw puzzle* (EK1 – 1.13).
- 7 Murid menyanyikan lagu 'Kalau Rasa Gembira' dengan bimbingan guru.

EMK: 1 Patriotisme, nilai-nilai murni dan bahasa;
2 Elemen kreativiti dan inovasi;
3 Elemen keusahawanan (EK1)

BBM/ Media: VCD, bola kecil, bakul, kotak berwarna, *Jigsaw Puzzle*

Penilaian Pdan P: Murid diuji mematuhi arahan dengan menggunakan **borang senarai semak** dan **pemerhatian** guru.

Refleksi: 8 daripada 10 orang murid telah dapat menguasai standard pembelajaran dan 2 orang murid lagi akan

diberi bimbingan secara individu selepas Pdan P.

Pendekatan Pengaplikasian digunakan di dalam contoh rancangan pelajaran ini. Dalam aktiviti 4, 5 dan 6, guru boleh memberi galakkan kepada murid untuk melaksanakan arahan yang diberi oleh guru walaupun melakukan banyak kesilapan (EK1 – 1.13).

5.10

Mata pelajaran:

Pendidikan Moral Tahun 2

Tema dan topik:

Saya dan keluarga dan Inilah Caranya!

Masa:

30 minit

Standard pembelajaran:

4.1.1 Mengucapkan terima kasih dalam pelbagai bahasa

4.1.2 Mengenali pelbagai cara memberi penghargaan

Objektif pembelajaran:

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran murid dapat menyatakan cara memberi penghargaan dan kepentingan memberi penghargaan kepada keluarga.

Aktiviti Pdan P:

1. Cara memberi penghargaan kepada keluarga secara lisan atau dengan menggunakan contoh bahan (EK1 – 1.4 Daya kreativiti dan inovasi; EK2 – 2.1 Amalan memerhati persekitaran dengan sengaja dan bertujuan). (kad, jambak bunga, emel, hadiah dan sebagainya).
2. Kepentingan memberi penghargaan kepada keluarga menghasilkan kad sempena Hari Ibu/ Hari Bapa dengan menggunakan komputer (EK4 – 4.1).

EMK:

1. Elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi;
2. Elemen keusahawanan (EK1, EK2 dan EK4).

BBM/ Media:

Contoh kad ucapan Hari Ibu/ Bapa, gambar hadiah, jambak bunga, lembaran kerja, gam dan gunting.

Penilaian P dan P:

1. Lembaran kerja (Padankan gambar dengan ucapan yang berkaitan dengan penghargaan)
2. Kad Hari Ibu/ bapa yang dihasilkan oleh murid bagi menunjukkan penghargaan.

Refleksi:

1. 36 orang murid telah mencapai standard yang ditetapkan.
2. 4 orang murid akan diberi latihan pemulihan sebelum waktu pelajaran akan datang.

Dalam contoh ini, pendekatan yang digunakan ialah penyebatian. Bermula dari aktiviti pertama, guru boleh meminta murid menyatakan cara-cara untuk memberi penghargaan kepada keluarga. Ini akan dapat mengaktifkan daya kreativiti dan inovasi murid (EK1 – 1.4) apabila murid diminta untuk membuat pemerhatian terhadap contoh-contoh kad komersial sedia ada (EK2 – 2.1). Sewaktu murid diminta untuk menghasilkan kad ucapan atau bentuk-bentuk lain yang boleh digunakan sebagai media penghargaan, guru boleh menerapkan bahawa murid boleh menghasilkan produk yang berkualiti yang akan lebih menarik perhatian keluarga atau rakan-rakan (EK4 – 4.1). Guru juga boleh menggalakkan murid berfikir untuk menghasilkan produk yang sama dengan menggunakan teknologi yang berlainan (EK4 – 4.2).

RUJUKAN

- Ab.Aziz Yusof & Zakaria Yusof. 2004. *Prinsip Keusahawanan*. Edisi ke - 2. Petaling Jaya: Prentice Hall Pearson Malaysia Sdn. Bhd.
- Ashmore, C. 2001. *Entrepreneurship everywhere: a guide to resources and models for entrepreneurship education*. Ohio: The Consortium for Entrepreneurship Education.
- DeTienne, D.R., & Chandler, G.N. 2004. Opportunity identification and its role in the entrepreneurial classroom: a pedagogical approach and empirical test. *Academy Of Management Learning & Education* 3(3): 242-258.
- Harkema, Saskia J.M. & Schout, H. 2008. Incorporating student-centered learning in innovation and entrepreneurship education. *European Journal of Education* 43(4): 513-526.
- Henry, C., Hill, F. & Leitch, C. 2003. *Entrepreneurship Education and Training*. Aldershot: Ashgate.
- Mohd Salleh Hj. Din, Hoe Chee Hee, Norashidah Hashim, Ooi Yeng Keat, Shuhymee Ahmad & Habshah Bakar. 2005. *Asas Keusahawanan*. Singapore: Thomson Learning.
- Mohd Zafir bin Makhbul & Fazilah Mohd Hasun. 2003. *Menjadi usahawan: panduan menubuhkan dan menguruskan perusahaan secara professional*. Bentong: PTS Publications & Distribution Sdn. Bhd.
- Nor Aishah Buang. 2001. Creativity, design, innovation and entrepreneurship education orientation in vocational and technical curriculum: towards global challenges. *Proceedings of the International Conference on Technology and Vocational-Technical Education: Globalization and Future Trends* 12-13 Nov, Unites. hlm.437-440
- Nor Aishah Buang. 2002. *Asas keusahawanan*. Shah Alam: Penerbit Fajar Bakti Sdn.Bhd.
- Nor Aishah Buang. 2011. *Pendidikan keusahawanan*. Penerbit UKM
- Nor Aishah Buang. 2011. *Pendidikan keusahawanan*. Bangi: Penerbit UKM.
- Norita Deraman, Armanurah Mohamad, Shuhymee Ahmad, Habshah Bakar, Mohamad Yusop Mohd Jani, & Hashim, K. 2007. *Keusahawanan*. Shah Alam: McGraw-Hill.
- McClelland, D.C. 1961. *The Achieving Society*. Princeton, NJ: Van Nostrand.

Schumpeter, Joseph A. 1934. *The Theory of Economic Development*. Cambridge, MA. Harvard University Press.

Zaidatol Akmaliah Lope Pihie & Habibah Elias. 1997. *Keusahawanan dan Motivasi Diri*. Serdang: Penerbit Universiti Putra Malaysia.

Zaidatol Akmaliah Lope Pihie, Norasmah Othman, Halimah Harun & Faridah Karim. 2006. Inovasi pengajaran dan latihan keusahawanan. Kertas kerja Seminar Pembudayaan dan Pendidikan Keusahawanan Remaja. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 28 Feb. 2006.

Kamus Dewan. 2000. Edisi 3. Penerbit Dewan Bahasa dan Pustaka



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA
BAHAGIAN PEMBANGUNAN KURIKULUM
ARAS 4-8, BLOK E9
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN
62604 PUTRAJAYA

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://www.moe.gov.my/bpk>

