



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Rekaan dan Jahitan Pakaian

Mata Pelajaran Vokasional

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

Rekaan dan Jahitan Pakaian

Mata Pelajaran Vokasional

Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran

Tingkatan 4 dan 5

Bahagian Pembangunan Kurikulum

SEPTEMBER 2018

Terbitan 2018

© Kementerian Pendidikan Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa juga bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

KANDUNGAN

Rukun Negara.....	v
Falsafah Pendidikan Kebangsaan	vi
Definisi Kurikulum Kebangsaan	vii
Kata Pengantar.....	ix
Pendahuluan.....	1
Matlamat.....	2
Objektif.....	2
Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah.....	3
Fokus	4
Kemahiran Abad Ke-21.....	5
Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.....	7
Strategi Pengajaran dan Pembelajaran	8
Elemen Merentas Kurikulum	12
Pentaksiran Bilik Darjah.....	15
Organisasi Kandungan.....	18

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 4

1.0 Pengenalan Kepada Bidang Rekaan Fesyen dan Pembuatan Pakaian.....	23
2.0 Bahan dan Alatan Jahitan.....	26
3.0 Fabrik.....	30
4.0 Sampel Jahitan.....	34
5.0 Seni Reka Fesyen.....	40
6.0 Proses Penghasilan Pakaian.....	43
7.0 Pakaian Kasual.....	46

Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi Tingkatan 5

8.0 Pakaian Tradisional.....	53
9.0 Pakaian Kanak-Kanak.....	55
10.0 Rekaan Fesyen Pakaian.....	57
11.0 Projek Keusahawanan.....	59
Panel Penggubal.....	63
Penghargaan.....	64



RUKUN NEGARA

BAHAWASANYA Negara kita Malaysia mendukung cita-cita hendak:
Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;
Memelihara satu cara hidup demokratik;
Mencipta satu 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 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”

Sumber: Akta Pendidikan 1996 (Akta 550)

DEFINISI KURIKULUM KEBANGSAAN

3. Kurikulum Kebangsaan

(1) Kurikulum Kebangsaan ialah suatu program pendidikan yang termasuk kurikulum dan kegiatan kokurikulum yang merangkumi semua pengetahuan, kemahiran, norma, nilai, unsur kebudayaan dan kepercayaan untuk membantu perkembangan seseorang murid dengan sepenuhnya dari segi jasmani, rohani, mental dan emosi serta untuk menanam dan mempertingkatkan nilai moral yang diingini dan untuk menyampaikan pengetahuan.

Sumber: Peraturan-Peraturan Pendidikan (Kurikulum Kebangsaan) 1997

[PU(A)531/97.]

KATA PENGANTAR

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang dilaksanakan secara berperingkat mulai tahun 2017 akan menggantikan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) yang mula dilaksanakan pada tahun 1989. KSSM digubal bagi memenuhi keperluan dasar baharu di bawah Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 agar kualiti kurikulum yang dilaksanakan di sekolah menengah setanding dengan standard antarabangsa. Kurikulum berasaskan standard yang menjadi amalan antarabangsa telah dijelmakan dalam KSSM menerusi penggubalan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk semua mata pelajaran yang mengandungi Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi.

Usaha memasukkan standard pentaksiran di dalam dokumen kurikulum telah mengubah landskap sejarah sejak Kurikulum Kebangsaan dilaksanakan di bawah Sistem Pendidikan Kebangsaan. Menerusinya murid dapat ditaksir secara berterusan untuk mengenal pasti tahap penguasaannya dalam sesuatu mata pelajaran, serta membolehkan guru membuat tindakan susulan bagi mempertingkatkan pencapaian murid.

DSKP yang dihasilkan juga telah menyepadukan enam tunjang Kerangka KSSM, mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai, serta memasukkan secara eksplisit Kemahiran Abad Ke-21 dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Penyepaduan tersebut dilakukan untuk melahirkan insan seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani sebagaimana tuntutan Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

Bagi menjayakan pelaksanaan KSSM, pengajaran dan pembelajaran guru perlu memberi penekanan kepada KBAT dengan memberi fokus kepada pendekatan Pembelajaran Berasaskan Inkuiri dan Pembelajaran Berasaskan Projek, supaya murid dapat menguasai kemahiran yang diperlukan dalam abad ke-21.

Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penggubalan KSSM. Semoga pelaksanaan KSSM akan mencapai hasrat dan matlamat Sistem Pendidikan Kebangsaan.

Dr. MOHAMED BIN ABU BAKAR
Timbalan Pengarah
Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia

PENDAHULUAN

Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Mata Pelajaran Vokasional (MPV) Rekaan dan Jahitan Pakaian merupakan mata pelajaran elektif dalam kelompok Sains, Teknologi, *Engineering* dan Matematik (STEM) yang digubal untuk menyediakan murid yang berpengetahuan dan berkemahiran dengan asas profesional bidang pekerjaan vokasional seiring dengan perkembangan teknologi dan menyumbang kepada peningkatan ekonomi negara.

KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian berfokus kepada bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian yang menekankan pengetahuan teknikal, kemahiran kebolehterapan serta nilai dan etika profesional bagi memupuk keseimbangan dalam pembangunan dan kemajuan negara melalui pendedahan kepada perkembangan teknologi baharu semasa proses pembuatan pakaian di samping mengamalkan peraturan keselamatan dan budaya kerja selamat.

Kandungan baharu KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian mampu melengkapkan murid dengan kemahiran asas yang diperlukan bagi mendepani cabaran Revolusi Industri ke-4. Kemahiran ini diperlukan bagi memenuhi keperluan tenaga kerja industri untuk memacu ekonomi Malaysia.

Penggubalan kurikulum ini diselarikan dengan konsep KSSM sedia ada bagi memberi peluang kepada murid untuk mengalami pembelajaran secara inkuiri yang melibatkan perbincangan, penaakulan dan membuat refleksi melalui kerja projek atau amali ke arah melahirkan insan yang mempunyai Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).

Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan berorientasikan perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi dengan hasrat membentuk minda murid membudayakan amalan teknologi hijau dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian dalam kehidupan seharian supaya selari dengan perkembangan cabaran abad ke-21 yang mementingkan alam sekitar.

PdP dilaksanakan secara bersepadu merangkumi pengetahuan, kemahiran dan nilai pelbagai bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian seiring dengan perkembangan seimbang intelek, emosi, rohani dan jasmani.

MATLAMAT

KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian bermatlamat untuk melahirkan murid yang berilmu pengetahuan, berkemahiran serta mempunyai nilai dan etika profesional dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian sebagai persediaan untuk murid menceburi kerjaya atau melanjutkan pelajaran ke peringkat tertiar dalam bidang berkaitan di samping mampu menjana idea kreatif dan inovasi, bijak membuat keputusan serta berdaya saing untuk menyumbang kepada pembangunan dan kemajuan negara.

OBJEKTIF

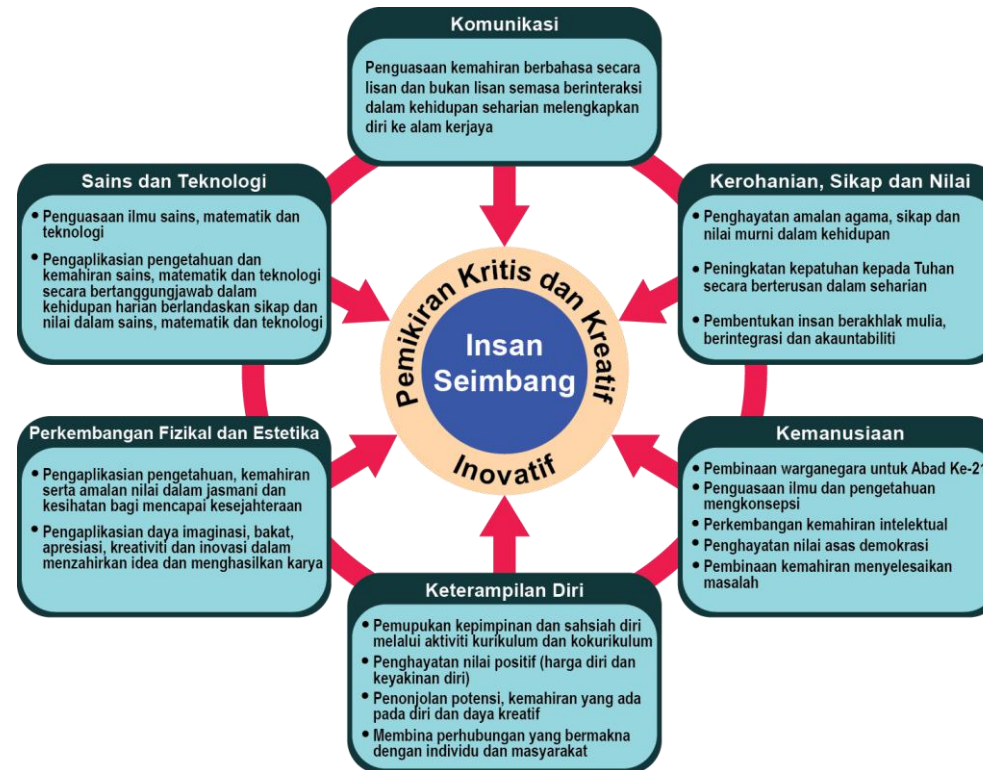
KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian bertujuan membolehkan murid mencapai objektif berikut:

1. Mengetahui dan mengamalkan peraturan keselamatan dan budaya kerja selamat dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
2. Memperoleh pengetahuan dan kemahiran untuk mewujudkan tanggungjawab ke arah kelestarian alam sekitar dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
3. Menggalakkan kemahiran komunikasi berkesan dan penyelesaian masalah semasa menjalankan aktiviti.
4. Membentuk kefahaman dan menguasai pengintegrasian pengetahuan, kemahiran serta nilai dan etika profesional dalam menghasilkan rekaan fesyen pakaian.
5. Mengaplikasi kemahiran dalam mengendalikan bahan dan alatan dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
6. Mengintegrasikan pengetahuan, kemahiran serta nilai dan etika profesional semasa proses penghasilan pakaian kasual, tradisional dan kanak-kanak sejajar dengan perkembangan industri dan teknologi baharu.
7. Menghasilkan pakaian tradisional di Malaysia ke arah pemupukan identiti nasional dengan melaksanakan amalan kerja yang baik dan mengikut prosedur.
8. Menjana idea kreatif dan inovatif berdasarkan kemahiran dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian dengan menghasilkan pakaian rekaan sendiri.
9. Membangunkan potensi sebagai usahawan melalui penghasilan rancangan perniagaan dan projek keusahawanan.

KERANGKA KURIKULUM STANDARD SEKOLAH MENENGAH

KSSM dibina berasaskan enam tunjang, iaitu Komunikasi; Kerohanian; Sikap dan Nilai Kemanusiaan; Keterampilan Diri; Perkembangan Fizikal dan Estetika; serta Sains dan Teknologi. Enam tunjang tersebut merupakan domain utama yang menyokong antara satu sama lain dan disepadukan dengan pemikiran kritis, kreatif dan inovatif. Kesepaduan ini bertujuan

membangunkan modal insan yang menghayati nilai-nilai murni berteraskan keagamaan, berpengetahuan, berketerampilan, berpemikiran kritis dan kreatif serta inovatif sebagaimana yang digambarkan dalam Rajah 1. Kurikulum MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian digubal berdasarkan enam tunjang Kerangka KSSM.



Rajah 1: Kerangka Kurikulum Standard Sekolah Menengah

FOKUS

KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian berfokuskan kepada pengetahuan asas rekaan fesyen dan pembuatan pakaian, kemahiran mereka fesyen dan menjahit serta nilai dan etika profesional kepada murid. Kurikulum standard MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian merangkumi bidang Rekaan Fesyen, Pembuatan Pakaian dan Keusahawanan.

Bidang Rekaan Fesyen memberi pendedahan terhadap elemen dan prinsip seni reka yang boleh diterjemahkan dalam bentuk lakaran rekaan fesyen. Lakaran rekaan fesyen dihasilkan melalui teknik 8 bahagian dan croquis dengan menggunakan bahan dan alatan melakar yang betul serta membudayakan pemikiran yang kreatif dan lestari.

Bidang Pembuatan Pakaian mencakupi ilmu pengetahuan, kemahiran serta nilai dan etika profesional semasa proses menghasilkan pakaian kasual, tradisional, kanak-kanak dan rekaan sendiri. Murid didedahkan dengan pemilihan fabrik yang sesuai di samping menggunakan bahan dan alatan yang betul dengan mengamalkan peraturan keselamatan dan budaya kerja selamat.

Manakala bidang Keusahawanan memberi pendedahan kepada murid untuk menjadi usahawan yang berpengetahuan, berkemahiran dan memiliki nilai serta etika profesional dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian yang berdaya saing melalui penghasilan rancangan perniagaan dan projek keusahawanan.

KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian juga memberi persediaan asas kepada murid untuk melanjutkan pelajaran dalam bidang yang sama ke peringkat tertiar.

KEMAHIRAN ABAD KE-21

Satu daripada hasrat KSSM adalah untuk melahirkan murid yang mempunyai Kemahiran Abad Ke-21 dengan memberi fokus kepada kemahiran berfikir serta kemahiran hidup dan kerjaya yang berteraskan amalan nilai murni. Kemahiran Abad Ke-21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri yang dinyatakan dalam profil murid seperti dalam Jadual 1 supaya berupaya bersaing di peringkat global. Penguasaan Standard Kandungan (SK) dan Standard Pembelajaran (SP) dalam kurikulum MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian menyumbang kepada pemerolehan Kemahiran Abad Ke-21 dalam kalangan murid.

Jadual 1: Profil Murid

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berdaya Tahan	Mereka mampu menghadapi dan mengatasi kesukaran, mengatasi cabaran dengan kebijaksanaan, keyakinan, toleransi, dan empati.
Mahir Berkomunikasi	Mereka menyuarakan dan meluahkan fikiran, idea dan maklumat dengan yakin dan kreatif secara lisan dan bertulis, menggunakan pelbagai media dan teknologi.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Pemikir	Mereka berfikir secara kritikal, kreatif dan inovatif; mampu untuk menangani masalah yang kompleks dan membuat keputusan yang beretika. Mereka berfikir tentang pembelajaran dan diri mereka sebagai murid. Mereka menjana soalan dan bersifat terbuka kepada perspektif, nilai dan tradisi individu dan masyarakat lain. Mereka berkeyakinan dan kreatif dalam menangani bidang pembelajaran yang baru.
Kerja Sepasukan	Mereka boleh bekerjasama secara berkesan dan harmoni dengan orang lain. Mereka menggalas tanggungjawab bersama serta menghormati dan menghargai sumbangan yang diberikan oleh setiap ahli pasukan. Mereka memperoleh kemahiran interpersonal melalui aktiviti kolaboratif, dan ini menjadikan mereka pemimpin dan ahli pasukan yang lebih baik.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Berprinsip	Mereka berintegriti dan jujur, kesamarataan, adil dan menghormati maruah individu, kumpulan dan komuniti. Mereka bertanggungjawab atas tindakan, akibat tindakan serta keputusan mereka.
Bersifat Ingin Tahu	Mereka membangunkan rasa ingin tahu semula jadi untuk meneroka strategi dan idea baharu. Mereka mempelajari kemahiran yang diperlukan untuk menjalankan inkuiri dan penyelidikan, serta menunjukkan sifat berdikari dalam pembelajaran. Mereka menikmati pengalaman pembelajaran sepanjang hayat secara berterusan.
Bermaklumat	Mereka mendapatkan pengetahuan dan membentuk pemahaman yang luas dan seimbang merentasi pelbagai disiplin pengetahuan. Mereka meneroka pengetahuan dengan cekap dan berkesan dalam konteks isu tempatan dan global. Mereka memahami isu-isu etika/ undang-undang berkaitan maklumat yang diperolehi.

PROFIL MURID	PENERANGAN
Penyayang/ Prihatin	Mereka menunjukkan empati, belas kasihan dan rasa hormat terhadap keperluan dan perasaan orang lain. Mereka komited untuk berkhidmat kepada masyarakat dan memastikan kelestarian alam sekitar.
Patriotik	Mereka mempamerkan kasih sayang, sokongan dan rasa hormat terhadap negara.

KEMAHIRAN BERFIKIR ARAS TINGGI

KBAT dinyatakan dalam kurikulum secara eksplisit supaya guru dapat menterjemahkan dalam pengajaran dan pembelajaran bagi merangsang pemikiran berstruktur dan berfokus dalam kalangan murid. Penerangan KBAT adalah berfokus kepada empat tahap pemikiran seperti Jadual 2.

Jadual 2: Tahap pemikiran dalam KBAT

TAHAP PEMIKIRAN	PENERANGAN
Mengaplikasi	Menggunakan pengetahuan, kemahiran, dan nilai dalam situasi berlainan untuk melaksanakan sesuatu perkara.
Menganalisis	Mencerakinkan maklumat kepada bahagian kecil untuk memahami dengan lebih mendalam serta hubungan kait antara bahagian berkenaan.
Menilai	Membuat pertimbangan dan keputusan menggunakan pengetahuan, pengalaman, kemahiran dan nilai serta memberi justifikasi.
Mencipta	Menghasilkan idea, produk atau kaedah yang kreatif dan inovatif.

KBAT ialah keupayaan untuk mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai dalam membuat penaaakulan dan refleksi bagi menyelesaikan masalah, membuat keputusan, berinovasi dan berupaya mencipta sesuatu. KBAT merangkumi kemahiran berfikir kritis, kreatif dan menaakul serta strategi berfikir.

Kemahiran berfikir kritis adalah kebolehan untuk menilai sesuatu idea secara logik dan rasional untuk membuat pertimbangan yang wajar dengan menggunakan alasan dan bukti yang munasabah.

Kemahiran berfikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baharu dan bernilai dengan menggunakan daya imaginasi secara asli serta berfikir tidak mengikut kelaziman.

Kemahiran menaakul adalah keupayaan individu membuat pertimbangan dan penilaian secara logik dan rasional.

Strategi berfikir merupakan cara berfikir yang berstruktur dan berfokus untuk menyelesaikan masalah.

KBAT boleh diaplikasi dalam bilik darjah melalui aktiviti berbentuk menaakul, pembelajaran inkuiri, penyelesaian masalah dan projek. Guru dan murid perlu menggunakan alat berfikir seperti peta pemikiran dan peta minda serta penyooalan aras tinggi untuk menggalakkan murid berfikir.

STRATEGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Terdapat beberapa strategi PdP yang boleh diguna pakai oleh guru dalam proses PdP supaya murid melalui pembelajaran secara mendalam. Antara strategi PdP yang boleh digunakan dalam PdP KSSM MPV Rekaan Dan Jahitan Pakaian adalah seperti yang berikut:

Pembelajaran Kendiri

Pembelajaran kendiri ini terdiri daripada empat pendekatan iaitu Terarah Kendiri, Kadar Kendiri, Akses Kendiri, dan Taksir Kendiri.

Strategi ini berfokuskan kepada pembelajaran berpusatkan murid. Melalui KSSM MPV Rekaan Dan Jahitan Pakaian, strategi ini boleh dilaksanakan, contohnya, dengan menggunakan peralatan, bahan dan teknologi tertentu, murid boleh menentukan bentuk produk yang hendak dihasilkan mengikut kadar kemampuan sendiri, mampu mengakses sendiri, malah dapat mentaksir pembelajaran sendiri. Strategi ini membolehkan murid menjadi lebih bertanggungjawab terhadap pembelajaran, lebih yakin dan tekun untuk mencapai standard pembelajaran yang dihasratkan.

Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan yang mementingkan kerjasama dan mengkehendaki murid menyampaikan idea dalam kumpulan kecil. Pendekatan ini boleh dilaksanakan guru dengan memberi tugas kepada kumpulan-kumpulan yang telah dikenal pasti. Melalui KSSM MPV Rekaan Dan Jahitan Pakaian murid boleh bertukar pendapat atau idea semasa dalam aktiviti PdP secara kumpulan. Semua ahli kumpulan akan menyumbang dengan aktifnya pengetahuan, pendapat, kemahiran dan menyelesaikan masalah bersama.

Pembelajaran Berasaskan Projek

Pembelajaran berasaskan projek merupakan satu model aktiviti bilik darjah yang berbeza dari kebiasaan. Pendekatan aktiviti pembelajaran ini mempunyai jangkamasa yang panjang, mengintegrasikan pelbagai disiplin ilmu, berpusatkan murid dan menghubungkan pengamalan kehidupan sebenar. Projek ditakrifkan sebagai tugas, pembinaan atau siasatan yang teratur yang menjurus kepada matlamat yang spesifik. Dalam KSSM MPV Rekaan Dan Jahitan Pakaian, murid beroleh pengetahuan dan kemahiran semasa proses menyediakan sesuatu projek. Mereka

juga boleh meneroka atau membuat kajian terhadap projek melalui pelbagai sumber maklumat yang relevan.

Pembelajaran Berasaskan Inkuiri

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan satu pendekatan di mana murid membina pengetahuan dan kefahaman sendiri melalui penyiasatan dan penerokaan berasaskan pengetahuan sedia ada. Pelaksanaan pembelajaran ini adalah melalui pelbagai pendekatan seperti pembelajaran berasaskan projek, penyiasatan saintifik, pembelajaran berasaskan masalah dan pembelajaran kolaboratif bagi melahirkan murid yang berilmu dan mempunyai kemahiran berfikir aras tinggi. Proses PdP berasaskan inkuiri berfokus kepada *learning by doing* yang melibatkan murid melaksanakan aktiviti penerokaan, penyiasatan, penyoalan, berfikir secara reflektif dan penemuan ilmu baharu.

Pembelajaran ini membolehkan murid mengaplikasikan kemahiran berfikir seperti mengingat, mengapikasi, menganalisis, mensintesis, membuat ramalan dan menilai suatu perkara atau tugas. Pendekatan ini mengembangkan kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif serta meningkatkan kefahaman tentang suatu konsep dan kemahiran.

Melalui pembelajaran berasaskan inkuiri, murid diberi pendedahan dan pengetahuan tentang kaedah membuat refleksi, memantau keupayaan menggunakan suatu strategi, kemahiran membuat keputusan dan tindakan susulan.

Pembelajaran berasaskan inkuiri sesuai digunakan semasa PdP KSSM MPV Rekaan Dan Jahitan Pakaian bagi unit yang memerlukan murid menghasilkan suatu reka bentuk projek. Guru akan memberi suatu senario kes yang memerlukan murid berbincang dan mengenal pasti masalah yang perlu diselesaikan melalui cadangan reka bentuk produk. Aktiviti ini dapat melatih murid membentuk konsep, mengumpulkan fakta, merangsang kemahiran berfikir aras tinggi, mempraktikkan kemahiran menyelesaikan masalah dan kemahiran membuat keputusan.

Pembelajaran Berasaskan Masalah

Pembelajaran berasaskan masalah merupakan satu kaedah penyelesaian masalah sebenar dan murid dapat menyelesaikan masalah dengan keupayaan mereka sendiri. Kaedah ini boleh dijalankan secara kolaboratif dan berpusatkan murid. Murid perlu kenal pasti masalah, cari kaedah penyelesaian, laksanakan operasi penyelesaian masalah dan menilai kaedah penyelesaian masalah yang digunakan. Kaedah ini akan melibatkan murid untuk membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah. Sebagai

contoh, murid ingin menyiapkan sesuatu projek dengan menggunakan bahan yang sukar untuk diperolehi. Maka untuk mengatasi masalah itu, murid hendaklah berbincang dengan rakan bagi mencari penyelesaian alternatif bagi mengatasi masalah tersebut. Guru berperanan sebagai fasilitator dengan memberi panduan kepada murid dalam proses penyelesaian sesuatu masalah pada peringkat awal sesuatu projek.

Pembelajaran Masteri

Pembelajaran Masteri adalah pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang berfokus kepada penguasaan murid dalam sesuatu perkara yang dipelajari. Melalui pendekatan ini murid diberi peluang untuk maju mengikut kebolehan dan kadar pembelajaran mereka sendiri serta dapat mempertingkatkan tahap penguasaan pembelajaran. Pengetahuan dan kefahaman terhadap sesuatu konsep adalah sangat penting bagi memastikan sesuatu aktiviti yang hendak dilaksanakan itu dilaksanakan dengan betul. Pelbagai sumber maklumat dapat membantu murid untuk menguasai sesuatu perkara itu terlebih dahulu, contohnya dengan melayari Internet melalui laman web yang terpilih akan dapat membantu murid menguasai pengetahuan dan kemahiran yang spesifik.

Konstruktivisme

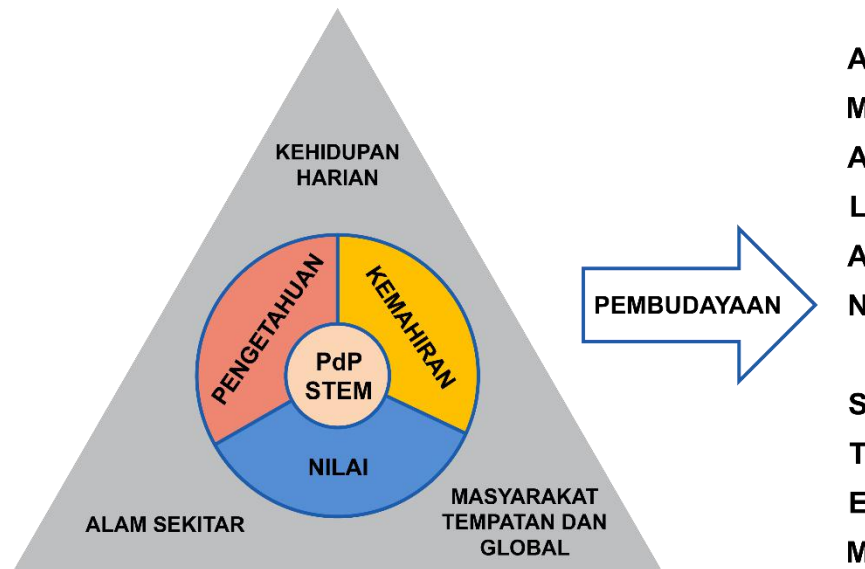
Pembelajaran secara konstruktivisme ialah satu kaedah di mana murid dapat membina sendiri pengetahuan atau konsep baru secara aktif berdasarkan pengetahuan, kemahiran, nilai dan pengalaman yang telah diperolehi dalam pengajaran dan pembelajaran. Melalui pembelajaran konstruktivisme murid menjadi lebih kreatif dan inovatif. Murid boleh mendapatkan data, maklumat dan pengetahuan mengenai sesuatu perkara itu untuk membina pengetahuan atau konsep yang baru.

Pembelajaran Penerokaan

Pembelajaran Penerokaan membolehkan murid belajar melalui penerokaan berdasarkan pengalaman yang sedia ada. Murid secara aktif mencari dan mengakses maklumat untuk mencapai objektif pembelajaran mereka dalam konteks yang terkawal. Penggunaan komputer dan akses Internet merupakan alat yang paling berkesan dalam menterjemahkan konsep pembelajaran penerokaan memandangkan ianya dapat mencapai maklumat dan pengetahuan dengan cepat bagi membolehkan murid menganalisis dan memproses maklumat yang diinginkan dalam situasi pembelajaran yang berbentuk penyelesaian masalah dan kajian masa depan.

Pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics)

Pendekatan STEM ialah PdP yang mengaplikasikan pengetahuan, kemahiran dan nilai STEM melalui inkuiri, penyelesaian masalah atau projek dalam konteks kehidupan harian, alam sekitar dan masyarakat tempatan serta global seperti dalam Rajah 2.



Rajah 2: Pendekatan STEM dalam PdP

PdP STEM yang kontekstual dan autentik dapat menggalakkan pembelajaran mendalam dalam kalangan murid. Murid boleh bekerja secara berkumpulan atau secara individu mengikut kemampuan murid ke arah membudayakan pendekatan STEM dengan mengamalkan perkara-perkara seperti berikut:

1. Menyoal dan mengenal pasti masalah.
2. Membangunkan dan menggunakan model.
3. Merancang dan menjalankan penyiasatan.
4. Menganalisis dan mentafsirkan data.
5. Menggunakan pemikiran matematik dan pemikiran komputasional.
6. Membina penjelasan dan mereka bentuk penyelesaian.
7. Melibatkan diri dalam perbahasan dan perbincangan berdasarkan eviden.
8. Mendapatkan maklumat, menilai dan berkomunikasi tentang maklumat tersebut.

ELEMEN MERENTAS KURIKULUM

Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ialah unsur nilai tambah yang diterapkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) selain yang ditetapkan dalam standard kandungan. Elemen-elemen ini diterapkan bertujuan mengukuhkan kemahiran dan keterampilan modal insan yang dihasratkan serta dapat menangani cabaran semasa dan masa hadapan. Elemen-elemen di dalam EMK adalah seperti berikut:

1. Bahasa

- Penggunaan bahasa pengantar yang betul perlu dititikberatkan dalam semua mata pelajaran.
- Semasa PdP bagi setiap mata pelajaran, aspek sebutan, struktur ayat, tatabahasa, istilah dan laras bahasa perlu diberi penekanan bagi membantu murid menyusun idea dan berkomunikasi secara berkesan.

2. Kelestarian Alam Sekitar

- Kesedaran mencintai dan menyayangi alam sekitar dalam jiwa murid perlu dipupuk melalui PdP semua mata pelajaran.

- Pengetahuan dan kesedaran terhadap kepentingan alam sekitar dalam membentuk etika murid untuk menghargai alam.

3. Nilai Murni

- Nilai murni diberi penekanan dalam semua mata pelajaran supaya murid sedar akan kepentingan dan mengamalkannya.
- Nilai murni merangkumi aspek kerohanian, kemanusiaan dan kewarganegaraan yang menjadi amalan dalam kehidupan harian.

4. Sains Dan Teknologi

- Menambahkan minat terhadap sains dan teknologi dapat meningkatkan literasi sains serta teknologi dalam kalangan murid.
- Penggunaan teknologi dalam pengajaran dapat membantu serta menyumbang kepada pembelajaran yang lebih cekap dan berkesan.
- Pengintegrasian Sains dan Teknologi dalam PdP merangkumi empat perkara iaitu:

- (i) Pengetahuan sains dan teknologi (fakta, prinsip, konsep yang berkaitan dengan sains dan teknologi);
- (ii) Kemahiran saintifik (proses pemikiran dan kemahiran manipulatif tertentu);
- (iii) Sikap saintifik (seperti ketepatan, kejujuran, keselamatan); dan
- (iv) Penggunaan teknologi dalam aktiviti PdP.

5. Patriotisme

- Semangat patriotik dapat dipupuk melalui semua mata pelajaran, aktiviti kokurikulum dan khidmat masyarakat.
- Semangat patriotik dapat melahirkan murid yang mempunyai semangat cintakan negara dan berbangga sebagai rakyat Malaysia.

6. Kreativiti Dan Inovasi

- Kreativiti adalah kebolehan menggunakan imaginasi untuk mengumpul, mencerna dan menjana idea atau mencipta sesuatu yang baharu atau asli melalui ilham atau gabungan idea yang ada.
- Inovasi merupakan pengaplikasian kreativiti melalui ubah suaian, membaiki dan mempraktikkan idea.

- Kreativiti dan inovasi saling bergandingan dan perlu untuk memastikan pembangunan modal insan yang mampu menghadapi cabaran abad ke-21.
- Elemen kreativiti dan inovasi perlu diintegrasikan dalam PdP.

7. Keusahawanan

- Penerapan elemen keusahawanan bertujuan membentuk ciri-ciri dan amalan keusahawanan sehingga menjadi satu budaya dalam kalangan murid.
- Ciri keusahawanan boleh diterapkan dalam PdP melalui aktiviti yang mampu memupuk sikap seperti rajin, jujur, amanah dan bertanggungjawab serta membangunkan minda kreatif dan inovatif untuk memacu idea ke pasaran.

8. Teknologi Maklumat dan Komunikasi

- Penerapan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam PdP memastikan murid dapat mengaplikasi dan mengukuhkan pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang dipelajari.
- Pengaplikasian TMK bukan sahaja mendorong murid menjadi kreatif malah menjadikan PdP lebih menarik dan menyeronokkan serta meningkatkan kualiti pembelajaran.

- TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.
- Salah satu penekanan dalam TMK adalah pemikiran komputasional yang boleh diaplikasikan dalam semua mata pelajaran. Pemikiran komputasional merupakan satu kemahiran untuk menggunakan konsep penaakulan logik, algoritma, leraian, pengecaman corak, peniskalaan dan penilaian dalam proses menyelesaikan masalah berbantuan komputer.

9. Kelestarian Global

- Elemen Kelestarian Global bermatlamat melahirkan murid berdaya fikir lestari yang bersikap responsif terhadap persekitaran dalam kehidupan harian dengan mengaplikasi pengetahuan, kemahiran dan nilai yang diperolehi melalui elemen Penggunaan dan Pengeluaran Lestari, Kewarganegaraan Global dan Perpaduan.
- Elemen Kelestarian Global penting dalam menyediakan murid bagi menghadapi cabaran dan isu semasa di peringkat tempatan, negara dan global.
- Elemen ini diajar secara langsung dan secara sisipan dalam mata pelajaran yang berkaitan.

10. Pendidikan Kewangan

- Penerapan elemen Pendidikan Kewangan bertujuan membentuk generasi masa hadapan yang berkeupayaan membuat keputusan kewangan yang bijak, mengamalkan pengurusan kewangan yang beretika serta berkemahiran menguruskan hal ehwal kewangan secara bertanggungjawab.
- Elemen Pendidikan Kewangan boleh diterapkan dalam PdP secara langsung ataupun secara sisipan. Penerapan secara langsung adalah melalui tajuk-tajuk seperti Wang yang mengandungi elemen kewangan secara eksplisit seperti pengiraan faedah mudah dan faedah kompaun. Penerapan secara sisipan pula diintegrasikan melalui tajuk-tajuk lain merentas kurikulum. Pendedahan kepada pengurusan kewangan dalam kehidupan sebenar adalah penting bagi menyediakan murid dengan pengetahuan, kemahiran dan nilai yang dapat diaplikasikan secara berkesan dan bermakna.

PENTAKSIRAN BILIK DARJAH

Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) merupakan proses mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid yang dirancang, dilaksana dan dilapor oleh guru yang berkenaan. Proses ini berlaku berterusan bagi membolehkan guru menentukan tahap penguasaan murid.

PBD boleh dilaksanakan oleh guru secara formatif dan sumatif. Pentaksiran secara formatif dilaksanakan seiring dengan proses PdP, manakala pentaksiran secara sumatif dilaksanakan pada akhir sesuatu unit pembelajaran, penggal, semester atau tahun. Guru perlulah merancang, membina item atau instrumen pentaksiran, mentadbir, memeriksa, merekod dan melapor tahap penguasaan yang diajar berdasarkan DSKP.

Dalam usaha memastikan pentaksiran membantu meningkatkan keupayaan dan penguasaan murid, guru haruslah melaksanakan pentaksiran yang mempunyai ciri-ciri berikut:

- Menggunakan pelbagai kaedah pentaksiran seperti pemerhatian, lisan dan penulisan.
- Menggunakan pelbagai strategi pentaksiran yang boleh dilaksanakan oleh guru dan murid.

- Mengambil kira pelbagai aras pengetahuan dan kemahiran yang dipelajari.
- Membolehkan murid mempamerkan pelbagai keupayaan pembelajaran.
- Mentaksir tahap penguasaan murid berdasarkan SP dan Standard Prestasi (SPi).
- Merancang tindakan susulan bagi tujuan pemulihan dan pengukuhan ke arah peningkatan perkembangan pembelajaran murid.

Tahap Penguasaan Umum

Tahap penguasaan merupakan satu bentuk pernyataan pencapaian yang menunjukkan perkembangan pembelajaran murid. Terdapat enam tahap penguasaan yang menunjukkan aras pencapaian yang disusun secara hierarki. Tahap penguasaan ini mengambil kira pengetahuan, kemahiran dan nilai yang ditetapkan dalam kurikulum. Guru boleh merekod perkembangan murid di dalam buku rekod mengajar, buku latihan, buku catatan, senarai semak, jadual atau lain-lain yang sesuai. Jadual 3 menunjukkan Penyataan Tahap Penguasaan Umum.

Jadual 3: Penyataan Tahap Penguasaan Umum

Tahap	Tafsiran
1 (Tahu)	Murid tahu perkara asas atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas
2 (Tahu dan faham)	Murid menunjukkan kefahaman dengan menjelaskan sesuatu perkara yang dipelajari dalam bentuk komunikasi
3 (Tahu, faham dan boleh buat)	Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi
4 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab iaitu mengikut prosedur atau secara analitik dan sistematik
5 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab terpuji)	Murid menggunakan pengetahuan dan melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baharu dengan mengikut prosedur atau secara sistematik serta tekal dan bersikap positif
6 (Tahu, faham dan boleh buat dengan beradab mithali)	Murid berupaya menggunakan pengetahuan dan kemahiran sedia ada untuk digunakan pada situasi baharu secara sistematik, bersikap positif, kreatif dan inovatif dalam penghasilan idea baharu serta boleh diteladani

Standard Prestasi

PBD dalam KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian bertujuan menilai penguasaan murid secara holistik dari aspek kognitif, psikomotor dan afektif dengan merujuk kepada SPi. Pentaksiran untuk KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian melalui Pentaksiran Berasaskan Standard dan Pentaksiran Berasaskan Projek.

Pentaksiran Berasaskan Standard bagi KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian ini merupakan proses mendapatkan maklumat tentang sejauh mana murid tahu dan boleh buat atau telah menguasai apa yang dipelajari berdasarkan penyataan SPi yang ditetapkan mengikut tahap penguasaan seperti yang dihasratkan oleh kurikulum. SPi bagi KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian ini dibina sebagai panduan untuk guru membimbing murid dan seterusnya mendapatkan maklumat tentang perkembangan murid serta keberkesanan PdP yang dijalankan.

Pentaksiran Berasaskan Projek untuk KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian dilaksanakan untuk mengukur kemahiran berfikir aras tinggi dalam kalangan murid. Pentaksiran ini akan menilai pelbagai aspek pengetahuan dan kemahiran yang dikelompokkan ke dalam satu projek. Projek ini boleh menjadi projek tunggal pada akhir tempoh pembelajaran atau boleh dilakukan pada masa yang

ditetapkan sepanjang tempoh pembelajaran berlaku. Pentaksiran ini merupakan aktiviti yang memerlukan murid mengaplikasikan atau menggunakan pengetahuan dalam situasi sebenar. Ia dilihat mampu meningkatkan kefahaman murid terhadap suatu ilmu yang dipelajari apabila pengetahuan yang diperolehi bertukar menjadi pengalaman melalui pengaplikasian kepada suatu aktiviti yang bermakna seperti membina model, menghasilkan dokumentasi, dan pembentangan hasil projek. Pentaksiran yang dijalankan hendaklah mencakupi semua SP yang telah ditetapkan.

Tahap Penguasaan Keseluruhan

Tahap Penguasaan Keseluruhan bagi KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian perlu ditentukan pada akhir Tingkatan 4 dan 5. Guru perlu mentaksir murid secara kolektif dan holistik dengan melihat semua aspek semasa proses pembelajaran. Guru hendaklah menggunakan pertimbangan profesional dalam semua proses pentaksiran, khususnya dalam menentukan Tahap Penguasaan Keseluruhan. Pertimbangan profesional boleh dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman guru, interaksi guru bersama murid serta perbincangan profesional bersama rakan sejawat. Jadual 4 menunjukkan Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian.

Jadual 4: Penyataan Tahap Penguasaan Keseluruhan KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian

TAHAP PENGUSAHAAN	TAFSIRAN
1	Berupaya mengingat perkara asas berkaitan pengetahuan atau kemahiran bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
2	Berupaya memahami pengetahuan dan kemahiran berkaitan bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian serta mampu menterjemah dan menjelaskannya.
3	Berupaya mengaplikasi pengetahuan dan kemahiran berkaitan bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian dalam sesuatu situasi yang dihadapi.
4	Berupaya menganalisis pengetahuan dan kemahiran dalam sesuatu situasi yang dihadapi dengan yakin mengikut prosedur atau secara sistematik.
5	Berupaya menilai pengetahuan dan kemahiran dalam pelbagai situasi dengan berkesan mengikut prosedur yang sistematik dan sentiasa bersikap positif.
6	Berupaya menzahirkan idea secara kreatif dan inovatif, mempraktikkan pengetahuan dan kemahiran dalam pelbagai situasi kehidupan secara sistematik atau rasional serta boleh diteladani.

ORGANISASI KANDUNGAN

KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian digubal dalam bentuk pernyataan SK, SP dan SPi yang perlu dicapai oleh murid seperti Jadual 5.

Jadual 5: Tafsiran Standard Kandungan, Standard Pembelajaran dan Standard Prestasi

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI
<p>Penyataan spesifik tentang perkara yang murid patut ketahui dan boleh lakukan dalam suatu tempoh persekolahan merangkumi aspek pengetahuan, kemahiran dan nilai.</p>	<p>Suatu penetapan kriteria atau indikator kualiti pembelajaran dan pencapaian yang boleh diukur bagi setiap standard kandungan.</p>	<p>Suatu set kriteria umum yang menunjukkan tahap-tahap prestasi yang perlu murid pamerkan sebagai tanda bahawa sesuatu perkara itu telah dikuasai murid.</p>

Dalam organisasi kandungan, terdapat juga lajur Catatan. Lajur ini mengandungi cadangan aktiviti dan nota. Guru boleh melaksanakan aktiviti tambahan selain daripada yang dicadangkan mengikut kreativiti dan keperluan untuk mencapai SP. Pelaksanaan bagi KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian

adalah mengikut Surat Pekeliling Ikhtisas yang berkuat kuasa sekarang. PdP KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian ini dirancang untuk diajar minimum 256 jam setahun di Tingkatan 4 dan 5 masing-masing. Peruntukan jam ini termasuk juga masa untuk menjalankan kerja-kerja tugas, projek, amali, lisan dan pelaporan. Agihan masa KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian Tingkatan 4 dan 5 seperti Jadual 6 dan 7.

Jadual 6 : Agihan Masa KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian Tingkatan 4

TINGKATAN 4		JAM
MODUL		
1.0	Pengenalan Kepada Bidang Rekaan Fesyen dan Pembuatan Pakaian	16
2.0	Bahan dan Alatan Jahitan	16
3.0	Fabrik	16
4.0	Sampel Jahitan	64
5.0	Seni Reka Fesyen	32
6.0	Proses Penghasilan Pakaian	32
7.0	Pakaian Kasual	80
JUMLAH JAM MINIMUM SETAHUN		256

Jadual 7: Agihan Masa KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian Tingkatan 5

TINGKATAN 5		JAM
MODUL		
8.0	Pakaian Tradisional	112
9.0	Pakaian Kanak-Kanak	64
10.0	Rekaan Fesyen Pakaian	48
11.0	Projek Keusahawanan	32
JUMLAH JAM MINIMUM SETAHUN		256

Kandungan setiap modul disusun mengikut aras kognitif murid iaitu daripada yang mudah kepada sukar. Bagi domain psikomotor, murid melaksanakan aktiviti amali seperti kerja-buat-sendiri, penyenggaraan, penghasilan projek dengan mengikut prosedur kerja yang betul dan beretika. Manakala bagi domain afektif, murid didedahkan kepada aspek apresiasi yang menekankan kepada penghargaan dan penghayatan hasil produk yang mempunyai nilai estetika seperti lakaran fesyen dan hiasan pada pakaian di samping boleh menerima kritikan secara positif dan menerapkan nilai-nilai murni semasa melaksanakan aktiviti PdP.

Proses kerja dalam KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian lebih menekankan pengetahuan, kemahiran, langkah kerja bagi

mencapai objektif setiap modul. Pelaksanaan modul KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian dicadangkan secara berturutan bagi memastikan kesinambungan kandungan yang dipelajari oleh murid. Murid yang mengikuti KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian akan lebih terdedah kepada mengaplikasi pengetahuan teras teknikal, kemahiran keboleherjaan dan nilai profesionalisme sepanjang proses PdP. Penerangan setiap modul dalam KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian Tingkatan 4 dan 5 adalah seperti Jadual 8 dan 9.

Jadual 8: Penerangan Modul KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian Tingkatan 4

Tingkatan 4		
	MODUL	PENERANGAN
1.0	Pengenalan Kepada Bidang Rekaan Fesyen dan Pembuatan Pakaian	Murid mempelajari tentang kategori fesyen, prospek kerjaya serta elemen kelestarian dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian. Murid juga dapat mengaplikasikan nilai dan etika profesional dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.

Tingkatan 4		
MODUL	PENERANGAN	
2.0	Bahan dan Alatan Jahitan	Murid mempelajari tentang keselamatan diri, alatan dan tempat kerja. Murid juga mempelajari bahan dan alatan jahitan serta menghuraikan cara penggunaan dan penjagaannya. Murid juga dapat mengaplikasi penggunaan dan penyenggaraan mesin jahit serta menyediakan jadual kerja dengan mengamalkan langkah keselamatan.
3.0	Fabrik	Murid mempelajari tentang gentian fabrik, kemasan fabrik dan penjagaan fabrik. Murid juga mempelajari mentafsir simbol Label Jagaan Tekstil Antarabangsa dan faktor pemilihan bahan pencuci fabrik.
4.0	Sampel Jahitan	Murid mempelajari tentang jahitan asas, kelim, belah, kancing, penghilangan gelembung, lengan, kocek dan penyudah tepi serta menyediakan pendokumentasian hasil sampel jahitan.

Tingkatan 4		
MODUL	PENERANGAN	
5.0	Seni Reka Fesyen	Murid mempelajari elemen asas, prinsip seni reka dan mencadangkan rekaan fesyen yang sesuai berdasarkan bentuk badan. Murid dapat menggunakan bahan dan alatan untuk melakar fesyen pakaian, melakar asas figura dan mereka fesyen pakaian berdasarkan elemen dan prinsip seni reka fesyen.
5.0	Proses Penghasilan Pakaian	Murid mempelajari peraturan dan mengaplikasikan teknik mengambil ukuran badan, mendraf pola asas, membentang fabrik, menyusun atur pola, menjahit, menekan, mengacu dan membuat kemasan pada pakaian. Murid dapat menyenaraikan proses menjahit pakaian secara am, menjelaskan proses menekan dan mengenal pasti masalah semasa mengacu pakaian serta jenis kemasan yang sesuai pada pakaian.

Tingkatan 4		
MODUL		PENERANGAN
7.0	Pakaian Kasual	Murid mempelajari pengenalan, ciri pakaian kasual dan mentafsir fabrik yang sesuai serta mengaplikasikan proses menghasilkan blaus, palazo dan skirt bentuk A mengikut urutan yang betul.

Jadual 9: Penerangan Modul KSSM MPV Rekaan dan Jahitan Pakaian Tingkatan 5

Tingkatan 5		
MODUL		PENERANGAN
8.0	Pakaian Tradisional	Murid mempelajari sejarah, ciri pakaian tradisional dan mentafsir fabrik yang sesuai serta dapat mengaplikasikan proses menghasilkan pakaian mengikut urutan yang betul dalam penghasilan sepasang Baju Kurung Pesak Buluh, Baju Melayu Cekak Musang, Baju Kebaya, Ceongsam dan Sut Punjabi.

Tingkatan 5		
MODUL		PENERANGAN
9.0	Pakaian Kanak-Kanak	Murid mempelajari pengenalan, ciri pakaian kanak-kanak dan mentafsir fabrik yang sesuai serta mengaplikasikan proses menghasilkan gaun kanak-kanak mengikut urutan yang betul.
10.0	Rekaan Fesyen Pakaian	Murid menyediakan borang tempahan pelanggan, jadual kerja dan pengiraan kos untuk pakaian rekaan fesyen sendiri yang dihasilkan. Murid juga menghasilkan ilustrasi fesyen berdasarkan rekaan fesyen pakaian yang telah dihasilkan.
11.0	Projek Keusahawanan	Murid akan dapat mempelajari konsep keusahawanan, milikan perniagaan dan pemasaran serta menghasilkan rancangan perniagaan berdasarkan bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian dan menjalankan projek keusahawanan.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 4

1.0 PENGENALAN KEPADA BIDANG REKAAN FESYEN DAN PEMBUATAN PAKAIAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.1 Bidang Rekaan Fesyen dan Pembuatan Pakaian	Murid boleh: 1.1.1 Menyatakan maksud rekaan fesyen dan pembuatan pakaian. 1.1.2 Menerangkan jenis fesyen iaitu busana mewah (haute couture) dan pakaian siap (ready to wear). 1.1.3 Mengelaskan kategori pakaian iaitu: i) Pakaian dalam ii) Pakaian formal iii) Pakaian khusus 1.1.4 Menghuraikan amalan penggunaan fesyen yang lestari. 1.1.5 Menilai kesan pengabaian amalan penggunaan fesyen yang lestari terhadap alam sekitar. 1.1.6 Menghasilkan bahan promosi panduan penggunaan fesyen yang lestari.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Mencari maklumat menggunakan TMK berkaitan jenis dan kategori pakaian. • Kajian lapangan ke butik pakaian berkaitan fesyen yang lestari. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Pakaian formal: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pakaian seragam ○ Pakaian rasmi ○ Pakaian upacara • Pakaian khusus: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pakaian kerja ○ Pakaian riadah ○ Pakaian tidur • Lestari merupakan memelihara sesuatu agar tidak berubah dan kekal seperti sediakala.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
1.2 Prospek Kerjaya	1.2.1 Mengenal pasti bidang pekerjaan dalam industri rekaan fesyen dan pembuatan pakaian. 1.2.2 Menerangkan prospek kerjaya dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian. 1.2.3 Menentukan bidang tugas bagi prospek kerjaya dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian. 1.2.4 Menghuraikan nilai dan etika profesional dalam prospek kerjaya bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian. 1.2.5 Mengaplikasikan nilai dan etika profesional berdasarkan situasi. 1.2.6 Menghasilkan brosur nilai dan etika profesional berdasarkan prospek kerjaya.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Menonton tayangan slaid atau video berkaitan komunikasi. • Mendapatkan maklumat dari pelbagai sumber berkaitan nilai dan etika profesional. • Menghasilkan brosur berkaitan prospek kerjaya. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Prospek kerjaya: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pereka fesyen ○ Pembuat pakaian ○ Pembuat pola ○ Usahawan ○ Tenaga pengajar • Situasi cara berkomunikasi dengan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pelanggan ○ Pembekal ○ Pekerja • Amalan nilai dan etika profesional sepanjang proses PdP.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan maksud rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
2	Menjelaskan jenis fesyen, kategori pakaian dan prospek kerjaya dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
3	Mengelaskan kategori pakaian dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.
4	Menilai kesan pengabaian amalan penggunaan fesyen yang lestari dalam bidang kerjaya rekaan fesyen dan pembuatan pakaian secara positif.
5	Mencadangkan nilai dan etika profesional dalam kelestarian bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian secara bersistematik dan positif.
6	Menghasilkan bahan promosi dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian secara kreatif, positif dan boleh dicontohi.

2.0 BAHAN DAN ALATAN JAHITAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.1 Keselamatan Diri, Alatan dan Tempat Kerja	Murid boleh: 2.1.1 Menyatakan peraturan keselamatan diri, alatan dan tempat kerja. 2.1.2 Menjelaskan budaya kerja selamat berdasarkan akta keselamatan dan kesihatan di tempat kerja. 2.1.3 Menerangkan jenis kemalangan dan rawatan awal bagi: i) Luka ii) Melecur dan melepuh iii) Renjatan elektrik 2.1.4 Mencadangkan langkah pencegahan kemalangan di tempat kerja berdasarkan situasi. 2.1.5 Menghasilkan brosur budaya kerja selamat berdasarkan akta keselamatan dan kesihatan di tempat kerja yang sedang berkuatkuasa.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Pembentangan kumpulan tentang peraturan keselamatan diri, alatan dan tempat kerja. • Menghasilkan brosur budaya kerja selamat. • Demonstrasi rawatan awal. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Akta yang berkuatkuasa berkaitan keselamatan di tempat kerja.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>2.2 Penggunaan Bahan Jahitan</p>	<p>2.2.1 Mengenal pasti jenis bahan jahitan:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Fabrik ii) Fabrik lapis dalam iii) Fabrik lapis iv) Benang v) Kancing vi) Trimin <p>2.2.2 Menerangkan jenis dan penggunaan bahan jahitan.</p> <p>2.2.3 Mempertimbangkan pemilihan bahan jahitan yang sesuai dengan stail pakaian.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menamakan bahan jahitan berdasarkan gambar. • Menghasilkan buku skrap bahan jahitan. • Demonstrasi penggunaan dan kesesuaian bahan jahitan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fabrik: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pemilihan fabrik ○ Ukuran fabrik • Fabrik lapis dalam <ul style="list-style-type: none"> ○ Jenis ○ Kesesuaian penggunaan ○ Cara melekat • Fabrik lapis <ul style="list-style-type: none"> ○ Tujuan penggunaan ○ Pemilihan • Jenis benang • Jenis kancing • Jenis trimin

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
2.3 Penggunaan dan Penyenggaraan Alatan Jahitan	2.3.1 Mengenal pasti jenis alatan jahitan. 2.3.2 Mengelaskan alatan jahitan mengikut kategori: i) Alatan mengukur ii) Alatan menanda iii) Alatan mendraf iv) Alatan menggunting v) Alatan menjahit vi) Alatan menekan 2.3.3 Menerangkan bahagian mesin jahit. 2.3.4 Menjelaskan penggunaan dan penjagaan alatan jahitan. 2.3.5 Mengaplikasikan penggunaan dan penyenggaraan mesin jahit. 2.3.6 Merancang jadual kerja penyenggaraan mesin jahit.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Menamakan alatan jahitan berdasarkan gambar. • Buku skrap alatan jahitan. • Demonstrasi penggunaan dan penyelenggaraan mesin jahit. • Amali menjahit kertas tanpa benang. • Amali menjahit fabrik menggunakan benang. • Tayangan video penggunaan mesin jahit di industri. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Bahagian mesin jahit industri • Pelbagai jenis mesin jahit • Seterika Stim • <i>Fusing machine</i> • <i>Rotary cutter</i>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti budaya kerja selamat, bahan dan alatan jahitan.
2	Menerangkan penggunaan bahan dan alatan jahitan dengan mengamalkan langkah keselamatan.
3	Mengaplikasikan penggunaan bahan dan alatan jahitan dengan mengamalkan langkah keselamatan mengikut prosedur.
4	Menguji penggunaan bahan dan alatan jahitan dengan mengamalkan langkah keselamatan mengikut prosedur yang bersistematik.
5	Mencadangkan langkah pencegahan kemalangan semasa penggunaan alatan jahitan secara bersistematik dan positif.
6	Merancang jadual penyenggaraan alatan jahitan dengan mengamalkan langkah keselamatan mengikut prosedur yang bersistematik, positif dan boleh diteladani.

3.0 FABRIK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.1 Gentian Fabrik	Murid boleh: <ul style="list-style-type: none"> 3.1.1 Menyatakan definisi gentian. 3.1.2 Menjelaskan jenis dan contoh fabrik bagi setiap sumber gentian. 3.1.3 Membezakan ciri gentian asli dan gentian buatan. 3.1.4 Membuat justifikasi berkaitan kekuatan dan kelemahan gentian asli dan gentian buatan. 3.1.5 Menghasilkan pendokumentasian gentian fabrik berdasarkan ciri, kekuatan dan kelemahan gentian. 	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan gentian. • Buku skrap jenis fabrik. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Gentian Asli: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sutera ○ Benang sayat ○ Kapas ○ Linen • Gentian buatan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Sintetik ○ Terjana semula • Perbezaan ciri gentian: <ul style="list-style-type: none"> ○ Rupa ○ Estetika ○ Kekukuhan ○ Keselesaan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.2 Kemasan Fabrik	3.2.1 Menyatakan maksud kemasan fabrik. 3.2.2 Menerangkan tujuan kemasan fabrik. 3.2.3 Mengelaskan fungsi kemasan fabrik untuk: <ul style="list-style-type: none"> i) Keselesaan ii) Keselamatan iii) Kendalian iv) Hiasan 	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Pendokumentasian tentang kemasan fabrik. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Keselesaan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Antistatik ○ Daya serap ○ Kalis air ○ Rintang air • Keselamatan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Perencat nyala ○ Antiseptik ○ Tahan gegat ○ Tahan kulat • Kendalian: <ul style="list-style-type: none"> ○ Tahan renyuk ○ Basuh pakai ○ Rintang kecut ○ Rintang kotor • Hiasan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Berkilau ○ Timbul ○ Bergerus

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
3.3 Penjagaan Fabrik	3.3.1 Menyatakan maksud Label Jagaan Tekstil Antarabangsa. 3.3.2 Menerangkan tujuan Label Jagaan Tekstil Antarabangsa. 3.3.3 Mentafsir simbol Label Jagaan Tekstil Antarabangsa. 3.3.4 Menghuraikan faktor pemilihan bahan pencuci fabrik. 3.3.5 Menghasilkan brosur panduan penjagaan fabrik berdasarkan simbol Label Jagaan Tekstil Antarabangsa.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Pendokumentasian tentang simbol Label Jagaan Tekstil Antarabangsa daripada pakaian terpakai. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Simbol Label Jagaan Tekstil Antarabangsa: <ul style="list-style-type: none"> ○ Mencuci ○ Menyeterika ○ Meluntur ○ Mengering ○ Mencuci kering • Faktor pemilihan bahan pencuci fabrik: <ul style="list-style-type: none"> ○ Jenis kesan kotoran ○ Jenis gentian fabrik ○ Warna fabrik (fabrik warna, fabrik putih, fabrik mudah luntur)

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti jenis gentian, tujuan kemas fabrik dan penjagaan fabrik.
2	Menerangkan ciri gentian, fungsi kemas fabrik dan simbol penjagaan fabrik.
3	Mengelaskan jenis gentian, fungsi kemas fabrik dan simbol penjagaan fabrik dengan betul.
4	Mentafsir gentian fabrik, kemas fabrik dan penjagaan fabrik yang sesuai berdasarkan situasi secara sistematik.
5	Memilih gentian fabrik, kemas fabrik dan penjagaan fabrik yang sesuai berdasarkan situasi secara sistematik dan positif.
6	Menghasilkan pendokumentasian berkaitan fabrik berdasarkan situasi secara kreatif, positif dan boleh diteladani.

4.0 SAMPEL JAHITAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.1 Jahitan Asas	Murid boleh: 4.1.1 Menyenaraikan jenis dan fungsi jahitan asas: i) Jahitan sementara ii) Jahitan penyambung iii) Jahitan pengemas iv) Jahitan sulaman 4.1.2 Menghasilkan sampel jahitan asas. 4.1.3 Menyediakan pendokumentasian sampel jahitan asas.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi menjahit sampel jahitan. Menghasilkan sampel jahitan asas dan kelim. Fail sampel jahitan. Nota: <ul style="list-style-type: none"> Jenis kelim: <ul style="list-style-type: none"> Kelim lipat tindih Kelim papan mesin Bahan asas yang diperlukan untuk menghasilkan sampel jahitan: <ul style="list-style-type: none"> Fabrik bersaiz 13sm x 13sm Benang sulam Benang jahit Jarum Gunting zig zag <i>Snipper</i>
4.2 Kelim	4.2.1 Menyatakan maksud kelim. 4.2.2 Menerangkan jenis kelim: <ul style="list-style-type: none"> Kelim betawi Kelim belah kangkung 4.2.3 Menjelaskan ciri kelim yang dijahit. 4.2.4 Menghasilkan sampel kelim. 4.2.5 Menyediakan pendokumentasian sampel kelim.	

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.3 Belah dan Kancing	<p>4.3.1 Menyatakan maksud belah dan kancing.</p> <p>4.3.2 Menerangkan jenis belah:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Belah berzip ii) Belah slit berlapis iii) Belah kelepet sama lebar <p>4.3.3 Menjelaskan jenis kancing:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Zip ii) Butang cina iii) Butang katup iv) Cangkuk dan mata v) Cangkuk dan palang vi) Butang dan lubang butang <p>4.3.4 Menghasilkan sampel belah dan kancing.</p> <p>4.3.5 Membezakan kedudukan belah dan kancing.</p> <p>4.3.6 Menyediakan pendokumentasian sampel belah dan kancing.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi menjahit sampel jahitan. • Menghasilkan sampel belah dan kancing. • Fail sampel jahitan. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis belah: <ul style="list-style-type: none"> ○ Belah lapis kain selari ○ Belah berplaket • Jenis kancing: <ul style="list-style-type: none"> ○ Velcro ○ Butang dan rulo • Bahan asas yang diperlukan untuk menghasilkan sampel jahitan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Pola belah slit berlapis ○ Pola belah kelepet sama lebar ○ Fabrik ○ Benang jahit ○ Jenis kancing ○ Jarum ○ Gunting zig zag ○ <i>Snipper</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.4 Penghilangan Gelembung	4.4.1 Menyatakan tujuan penghilangan gelembung. 4.4.2 Menerangkan jenis penghilangan gelembung: i) Kedut lepas ii) Lisu terbalik iii) Lisu pepadatan 4.4.3 Menghasilkan sampel penghilangan gelembung. 4.4.4 Membezakan jenis dan kedudukan penghilangan gelembung berdasarkan stail pakaian. 4.4.5 Menyediakan pendokumentasian sampel penghilangan gelembung.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi menjahit sampel jahitan. • Menghasilkan sampel penghilangan gelembung. • Fail sampel jahitan. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Jenis penghilangan gelembung: <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Smocking</i> ○ Lisu hiasan ○ Lisu bertentang ○ Lisu beriring • Ciri penghilangan gelembung yang dijahit. • Bahan asas yang diperlukan untuk menghasilkan sampel jahitan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fabrik ○ Pola lisu ○ Benang jahit ○ Jarum ○ Gunting zig zag ○ <i>Snipper</i>

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.5 Lengan	4.5.1 Menyatakan fungsi lengan. 4.5.2 Menjelaskan jenis lengan: i) Lengan gelembung ii) Lengan padanan rata 4.5.3 Menghasilkan sampel lengan. 4.5.4 Menyediakan pendokumentasian sampel lengan.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi menjahit sampel jahitan. • Menghasilkan sampel lengan dan kocek. • Fail sampel jahitan. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Jenis lengan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lengan kaki kambing ○ Lengan bishop ○ Lengan tulip • Jenis kocek: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kocek tebuk • Bahan asas yang diperlukan untuk menghasilkan sampel jahitan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fabrik ○ Pola lengan dan kocek ○ Benang jahit ○ Jarum ○ Gunting zig zag ○ <i>Snipper</i>
4.6 Kocek	4.6.1 Menyenaikan jenis kocek: i) Kocek tampal ii) Kocek sisi 4.6.2 Menghasilkan sampel kocek. 4.6.3 Membezakan jenis dan kedudukan kocek berdasarkan stail pakaian. 4.6.4 Menyediakan pendokumentasian sampel kocek.	

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
4.7 Penyudah Tepi	4.7.1 Menyatakan tujuan penyudah tepi. 4.7.2 Menerangkan jenis penyudah tepi: i) Ropol ii) Kelepet iii) Kolar lurus iv) Kolar Peter Pan v) Lapik berbentuk vi) Ikatan pinggang 4.7.3 Menghasilkan sampel penyudah tepi. 4.7.4 Menyediakan pendokumentasian sampel penyudah tepi.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi menjahit sampel jahitan. • Menghasilkan sampel penyudah tepi. • Fail sampel jahitan. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Bahan asas yang diperlukan untuk menghasilkan sampel jahitan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fabrik ○ Pola lapik, ikatan pinggang dan kolar ○ Benang jahit ○ Jarum ○ Gunting zig zag ○ <i>Snipper</i>

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan tujuan kelim, belah, kancing, penghilangan gelembung, lengan, kocek dan penyudah tepi.
2	Menerangkan jenis kelim, belah, kancing, penghilangan gelembung, lengan, kocek dan penyudah tepi.
3	Menghasilkan sampel jahitan asas, kelim, lengan, kocek, belah, kancing, penghilangan gelembung dan penyudah tepi.
4	Membezakan jenis kelim, belah, kancing, penghilangan gelembung, lengan, kocek dan penyudah tepi berdasarkan hasil sampel jahitan mengikut prosedur yang bersistematik.
5	Mencadangkan kedudukan kelim, belah, kancing, penghilangan gelembung, lengan, kocek dan penyudah tepi berdasarkan hasil sampel jahitan mengikut prosedur yang bersistematik dan positif.
6	Menghasilkan pendokumentasian hasil sampel jahitan mengikut prosedur, kreatif dan boleh diteladani.

5.0 SENI REKA FESYEN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
5.1 Elemen dan Prinsip Seni Reka	Murid boleh: 5.1.1 Menyatakan elemen asas seni reka: i) Garisan ii) Ruang iii) Bentuk iv) Tekstur v) Warna 5.1.2 Menerangkan prinsip seni reka: i) Perkadaran ii) Keseimbangan iii) Penumpuan iv) Pengulangan v) Perpaduan 5.1.3 Menyesuaikan rekaan fesyen mengikut bentuk badan individu: i) Bulat ii) Berlian iii) Segitiga iv) Jam pasir v) Segi empat vi) Segitiga terbalik	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gallery Walk</i> berkaitan elemen dan prinsip seni reka fesyen. • Sumbangsaan tentang elemen asas dan prinsip menggunakan sampel fabrik. • Tayangan slaid atau gambar berkaitan elemen dan prinsip seni reka fesyen. • Mengenal pasti bentuk badan. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Grafik berkaitan elemen dan prinsip seni reka fesyen • Ciri setiap bentuk badan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
5.2 Lakaran Fesyen Pakaian	5.2.1 Menyenaikan bahan dan alatan melakar fesyen pakaian. 5.2.2 Mengenal pasti masalah yang berkaitan rekaan fesyen pakaian. 5.2.3 Menerangkan pencetusan idea untuk menghasilkan rekaan fesyen pakaian. 5.2.4 Melakar asas figura perempuan, lelaki dan kanak-kanak menggunakan teknik 8 bahagian dan <i>croquis</i> . 5.2.5 Mereka fesyen pakaian berdasarkan elemen dan prinsip seni reka. 5.2.6 Mempersembahkan hasil rekaan fesyen pakaian yang lengkap menggunakan pelbagai media komunikasi.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Tunjuk cara melakar figura, mewarna dan mereka fesyen pakaian. • Pembentangan hasil rekaan menggunakan pelbagai media komunikasi. • Melakar figura. • Mewarna rekaan menggunakan pelbagai media. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Mengenal pasti masalah: <ul style="list-style-type: none"> ○ Tujuan ○ Iklim ○ Demografi ○ Psikografi • Pencetusan idea: <ul style="list-style-type: none"> ○ Tema dan konsep ○ Sumber inspirasi ○ Ramalan fesyen

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti elemen asas dan prinsip seni reka.
2	Menjelaskan pencetusan idea untuk menghasilkan rekaan fesyen pakaian.
3	Melakar rekaan fesyen pakaian menggunakan teknik 8 bahagian dan <i>croquis</i> .
4	Menganalisis rekaan fesyen pakaian berdasarkan bentuk badan individu mengikut prosedur yang bersistematik.
5	Menilai rekaan fesyen pakaian berdasarkan elemen dan prinsip seni reka mengikut prosedur yang bersistematik dan positif.
6	Mempersembahkan hasil rekaan fesyen pakaian yang lengkap menggunakan pelbagai media komunikasi secara positif, bersistematik dan boleh diteladani.

6.0 PROSES PENGHASILAN PAKAIAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>6.1 Ukuran Badan</p> <p>6.2 Draf Pola Asas</p> <p>6.3 Gunting Fabrik</p>	<p>Murid boleh:</p> <p>6.1.1 Mengenal pasti bahagian badan yang perlu diukur semasa mengambil ukuran badan.</p> <p>6.1.2 Mengaplikasikan teknik mengambil ukuran badan.</p> <p>6.1.3 Mentaksir pengiraan pembahagian ukuran badan menggunakan Borang Tempahan Pelanggan.</p> <p>6.2.1 Mengaplikasikan teknik mendraf pola asas:</p> <p>i) Badan</p> <p>ii) Lengan</p> <p>iii) Skirt</p> <p>6.2.2 Menentukan tanda pola pada pola asas.</p> <p>6.2.3 Menunjukkan kaedah pengubahsuaian pola asas.</p> <p>6.3.1 Mengenal pasti teknik membentang fabrik dan menyusun atur pola.</p> <p>6.3.2 Menerangkan peraturan menggunting fabrik.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penerangan dan demostrasi mengambil ukuran badan. • Merekod maklumat. • Tunjuk cara mendraf pola menggunakan bahan dan alatan mendraf. • Penerangan dan demonstrasi membentang dan menyusun atur pola. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Borang ukuran badan. • Pola asas. • Tanda pola.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
6.4 Jahit dan Tekan	6.4.1 Menyenaraikan proses menjahit pakaian secara am. 6.4.2 Menerangkan tujuan menekan. 6.4.3 Menjelaskan teknik menekan semasa proses menjahit.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Penerangan dan demonstrasi menjahit dan menekan.
6.5 Acu dan Baiki Pakaian	6.5.1 Menyatakan tujuan mengacu pakaian. 6.5.2 Menilai masalah pakaian yang diacu. 6.5.3 Menentukan kaedah untuk mengatasi masalah pada pakaian.	Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Proses menjahit: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kemasan tepi ○ Menjahit penghilangan gelembung ○ Menjahit kelim ○ Menyediakan belah ○ Mengemas garis leher ○ Menyedia dan mencantum ○ Mengemas baji baju/ skirt/ seluar ○ Menjahit kancing • Perbezaan teknik menekan dan menggosok. • Kemasan pakaian: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kelepet ○ Lapik
6.6 Kemasan Pakaian	6.6.1 Menyenaraikan jenis kemasan pakaian. 6.6.2 Menghasilkan pendokumentasian kemasan yang sesuai berdasarkan jenis fabrik dan stail pakaian.	

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyenaraikan proses penghasilan pakaian.
2	Menerangkan peraturan semasa proses penghasilan pakaian.
3	Menunjuk cara teknik mengambil ukuran badan, mendraf pola, menggunting fabrik dan menekan dengan betul.
4	Memaparkan teknik mengambil ukuran badan, mendraf pola, menggunting fabrik dan menekan dengan betul dan bersistematik.
5	Membuat justifikasi teknik mengambil ukuran badan, mendraf pola, menggunting fabrik dan menekan mengikut prosedur yang bersistematik dan positif.
6	Menyediakan pendokumentasian proses penghasilan pakaian secara bersistematik, positif dan boleh diteladani.

7.0 PAKAIAN KASUAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
7.1 Penghasilan Blaus, Palazo dan Skirt Bentuk A	Murid boleh: 7.1.1 Menyatakan maksud pakaian kasual. 7.1.2 Menerangkan ciri blaus, palazo dan skirt bentuk A. 7.1.3 Melakar stail blaus, palazo dan skirt bentuk A. 7.1.4 Mentafsir fabrik yang sesuai untuk menghasilkan blaus, palazo dan skirt bentuk A berdasarkan stail lakaran. 7.1.5 Menghasilkan blaus, palazo dan skirt bentuk A mengikut proses jahitan. 7.1.6 Mencadangkan kemasan dan hiasan yang sesuai pada pakaian kasual.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Penerangan dan tunjuk cara proses menghasilkan blaus, palazo dan skirt bentuk A • Pembentangan berkaitan blaus, palazo dan skirt bentuk A yang terdapat di pasaran Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Ciri blaus, palazo dan skirt bentuk A • Bahagian badan yang diperlukan untuk mengambil ukuran badan • Proses mendraf pola blaus, palazo dan skirt bentuk A • Proses mencantum dan menjahit blaus, palazo dan skirt bentuk A • Kemasan dan hiasan yang sesuai untuk blaus, palazo dan skirt bentuk A

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti maksud pakaian kasual.
2	Menjelaskan proses menghasilkan pakaian kasual.
3	Menghasilkan blaus dan palazo atau skirt bentuk A mengikut proses jahitan.
4	Memeriksa hasil jahitan blaus dan palazo atau skirt bentuk A mengikut proses jahitan yang bersistematik.
5	Menilai hasil jahitan blaus dan palazo atau skirt bentuk A mengikut proses jahitan yang bersistematik dan kemas.
6	Menghasilkan blaus dan palazo atau skirt bentuk A mengikut proses jahitan yang bersistematik, kemas dan boleh diteladani.

Standard Kandungan,
Standard Pembelajaran
dan Standard Prestasi
Tingkatan 5

8.0 PAKAIAN TRADISIONAL

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
8.1 Penghasilan Baju Kurung Pesak Buluh, Baju Melayu Cekak Musang, Baju Kebaya, Ceongsam dan Sut Punjabi	Murid boleh: 8.1.1 Menyatakan sejarah pakaian tradisional: i) Baju kurung pesak buluh ii) Baju melayu cekak musang iii) Baju kebaya iv) Ceongsam v) Sut punjabi 8.1.2 Menerangkan ciri baju kurung pesak buluh, baju melayu cekak musang, baju kebaya, ceongsam dan sut punjabi. 8.1.3 Mentafsir fabrik yang sesuai untuk menghasilkan baju kurung pesak buluh, baju melayu cekak musang, baju kebaya, ceongsam dan sut punjabi. 8.1.4 Menghasilkan baju kurung pesak buluh, baju melayu cekak musang, baju kebaya, ceongsam dan sut punjabi mengikut proses jahitan. 8.1.5 Mencadangkan kemasan dan hiasan yang sesuai pada baju kurung pesak buluh, baju melayu cekak musang, baju kebaya, ceongsam dan sut punjabi.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan slaid atau video berkaitan pakaian tradisional di Malaysia. • Penghasilan brosur berkaitan pakaian tradisional mengikut kaum. • Penerangan dan tunjuk cara proses menghasilkan pakaian tradisional. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah pakaian tradisional. • Ciri pakaian tradisional. • Jahitan kemasan leher: <ul style="list-style-type: none"> ○ jahitan tulang belut • Bahagian badan yang diperlukan untuk mengambil ukuran badan. • Proses mendraf pola. • Proses mencantum dan menjahit. • Hiasan dan aksesori yang sesuai dipadankan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti sejarah dan jenis pakaian tradisional.
2	Menjelaskan ciri pakaian tradisional.
3	Menghasilkan dua pasang pakaian tradisional iaitu baju kurung pesak buluh atau baju melayu cekak musang dan baju kebaya atau ceongsam atau sut punjabi mengikut proses jahitan.
4	Memeriksa hasil jahitan baju kurung pesak buluh atau baju melayu cekak musang dan baju kebaya atau ceongsam atau sut punjabi mengikut proses jahitan yang bersistematik.
5	Menilai hasil jahitan baju kurung pesak buluh atau baju melayu cekak musang dan baju kebaya atau ceongsam atau sut punjabi mengikut proses jahitan yang bersistematik dan kemas.
6	Menghasilkan dua pasang pakaian tradisional iaitu baju kurung pesak buluh/ baju melayu cekak musang dan baju kebaya/ ceongsam/ sut punjabi mengikut proses jahitan yang bersistematik, positif dan boleh diteladani.

9.0 PAKAIAN KANAK-KANAK

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
9.1 Penghasilan Gaun Kanak-Kanak	Murid boleh: 9.1.1 Menyatakan maksud pakaian kanak-kanak. 9.1.2 Menerangkan ciri gaun kanak-kanak. 9.1.3 Melakar stail gaun kanak-kanak. 9.1.4 Mentafsir fabrik yang sesuai untuk menghasilkan gaun kanak-kanak berdasarkan stail lakaran. 9.1.5 Menghasilkan gaun kanak-kanak mengikut proses jahitan. 9.1.6 Mencadangkan kemasan dan hiasan yang sesuai pada gaun kanak-kanak.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Penerangan • Tayangan slaid gambar pakaian kanak-kanak. • Menganalisis fabrik yang sesuai untuk pakaian kanak-kanak. • Tunjuk cara proses menghasilkan gaun kanak-kanak. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Ciri pakaian kanak-kanak: <ul style="list-style-type: none"> ○ Lengan ○ Penghilangan gelembung ○ Kolar ○ Belah dan kancing ○ Penyudah tepi • Proses mendraf pola gaun mengikut stail lakaran. • Proses mencantum dan menjahit. • Hiasan dan aksesori yang sesuai dipadankan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti maksud pakaian kanak-kanak.
2	Menerangkan ciri gaun kanak-kanak.
3	Menghasilkan gaun kanak-kanak menggunakan fabrik yang sesuai mengikut proses jahitan.
4	Memeriksa hasil jahitan gaun kanak-kanak mengikut proses jahitan yang bersistematik.
5	Menilai hasil jahitan gaun kanak-kanak mengikut proses jahitan yang bersistematik dan kemas.
6	Menghasilkan gaun kanak-kanak dan hiasan yang sesuai mengikut proses jahitan yang bersistematik, kreatif dan boleh diteladani.

10.0 REKAAN FESYEN PAKAIAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
10.1 Penghasilan Rekaan Fesyen Pakaian	<p>Murid boleh:</p> <p>10.1.1 Menenal pasti kategori fesyen iaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) <i>Haute couture</i> ii) Kasual iii) Elegan iv) Klasik <p>10.1.2 Melakar stail pakaian berdasarkan kehendak pelanggan.</p> <p>10.1.3 Memilih fabrik dan kemasan yang sesuai dengan stail pakaian yang dilakar.</p> <p>10.1.4 Menghasilkan ilustrasi rekaan fesyen pelanggan menggunakan media yang berbeza.</p> <p>10.1.5 Menghasilkan pakaian rekaan mengikut proses jahitan.</p> <p>10.1.6 Mentaksir pengiraan kos pengeluaran berdasarkan hasil rekaan fesyen pakaian.</p> <p>10.1.7 Mempersembahkan ilustrasi rekaan fesyen dan hasil rekaan pakaian menggunakan pelbagai media komunikasi.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakar stail pakaian. • Menghasilkan ilustrasi rekaan akhir. • Menghasilkan pakaian. • Memperaga pakaian. • Pertandingan rekaan fesyen. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stail pakaian merujuk kepada : <ul style="list-style-type: none"> ○ Elemen dan prinsip asas seni reka fesyen ○ Bentuk badan ○ Jenis fabrik ○ Hiasan • Menghasilkan ilustrasi menggunakan media: <ul style="list-style-type: none"> ○ Warna air ○ Warna pastel ○ Marker pen ○ Warna pensel • Teknik <ul style="list-style-type: none"> ○ Kolaj

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Menyatakan kategori fesyen.
2	Menerangkan jenis fabrik dan kemasan yang sesuai berdasarkan lakaran stail pakaian.
3	Menghasilkan ilustrasi rekaan fesyen dan pakaian rekaan berdasarkan lakaran stail pakaian mengikut proses jahitan.
4	Memeriksa hasil jahitan pakaian rekaan berdasarkan kriteria penilaian yang ditetapkan secara bersistematik.
5	Menilai hasil ilustrasi rekaan fesyen dan pakaian rekaan berdasarkan lakaran stail pakaian mengikut proses jahitan secara bersistematik dan kemas.
6	Mempersembahkan hasil ilustrasi rekaan fesyen dan pakaian rekaan menggunakan pelbagai media secara bersistematik, kreatif dan boleh diteladani.

11.0 PROJEK KEUSAHAWANAN

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
11.1 Pengenalan Keusahawanan	Murid boleh: 11.1.1 Menyatakan maksud peniaga, perniagaan, usahawan dan keusahawanan. 11.1.2 Mengenal pasti ciri milikan tunggal, perkongsian dan syarikat berhad. 11.1.3 Menerangkan keperluan bagi usahawan untuk memulakan perniagaan. 11.1.4 Menentukan agensi yang berperanan untuk membantu pembangunan usahawan. 11.1.5 Menghuraikan prosedur pendaftaran perniagaan.	Cadangan Aktiviti: <ul style="list-style-type: none"> • Tayangan video berkaitan peniaga dan usahawan. • Menghasilkan pembentangan tentang usahawan dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian menggunakan TMK. • Menghasilkan brosur berkaitan agensi yang berperanan membantu pembangunan usahawan. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Prosedur pendaftaran perniagaan yang ditetapkan.

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>11.2 Pemasaran</p> <p>11.3 Pengiraan Kos dalam Perniagaan</p>	<p>11.2.1 Menyatakan maksud dan tujuan pemasaran.</p> <p>11.2.2 Menerangkan konsep pemasaran.</p> <p>11.2.3 Mencadangkan strategi pemasaran perkhidmatan atau produk secara atas talian dan luar talian.</p> <p>11.2.4 Menghasilkan bahan promosi menggunakan TMK.</p> <p>11.3.1 Mengetahui kepentingan pengiraan kos dalam perniagaan.</p> <p>11.3.2 Menerangkan pengiraan kos berdasarkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> i) Kos pengeluaran ii) Margin keuntungan iii) Harga jualan <p>11.3.3 Mentaksir pengiraan kos berdasarkan sepasang pakaian.</p> <p>11.3.4 Merancang pengiraan kos pakaian dan harga jualan bagi satu projek keusahawanan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perbincangan kumpulan berkaitan pemasaran perkhidmatan atau produk. • Mendapatkan maklumat daripada pelbagai sumber berkaitan pemasaran. • Membuat pengiraan kos berdasarkan perkhidmatan mereka fesyen dan sepasang pakaian. • Latihan pengiraan kos. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula pengiraan kos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kos pengeluaran ○ Margin keuntungan ○ Harga jualan

STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>11.4 Rancangan Perniagaan</p> <p>11.5 Projek Keusahawanan</p>	<p>11.4.1 Menyatakan maksud rancangan perniagaan.</p> <p>11.4.2 Menerangkan perkara yang terkandung dalam rancangan perniagaan.</p> <p>11.4.3 Menghasilkan rancangan perniagaan bagi perkhidmatan atau produk dalam bidang rekaan fesyen dan pembuatan pakaian.</p> <p>11.5.1 Mengenal pasti projek keusahawanan yang dirancang.</p> <p>11.5.2 Melaksanakan analisis keperluan berdasarkan perkhidmatan atau produk mengikut kehendak pelanggan.</p> <p>11.5.3 Menghasilkan cara alir pengendalian perkhidmatan atau produk yang dipilih.</p> <p>11.5.4 Mempersembahkan projek keusahawanan berkaitan perkhidmatan atau produk yang ditawarkan.</p>	<p>Cadangan Aktiviti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendapatkan maklumat daripada pelbagai sumber berkaitan perkhidmatan atau produk yang dipilih untuk menghasilkan rancangan perniagaan. • Merancang projek keusahawanan secara berkumpulan. • Membentangkan laporan hasil projek keusahawanan menggunakan TMK. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jadual kerja pelaksanaan projek keusahawanan. • Format laporan projek keusahawanan.

STANDARD PRESTASI	
TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN
1	Mengenal pasti maksud keusahawanan dan rancangan perniagaan.
2	Menerangkan ciri milikan dan perkara yang terkandung dalam rancangan perniagaan.
3	Menyediakan bahan promosi, pengiraan kos, rancangan perniagaan dan projek keusahawanan berdasarkan perkhidmatan atau produk yang ditawarkan.
4	Menganalisis bahan promosi, pengiraan kos, rancangan perniagaan dan projek keusahawanan berdasarkan perkhidmatan atau produk yang ditawarkan secara bersistematik.
5	Menilai bahan promosi, pengiraan kos, rancangan perniagaan dan projek keusahawanan berdasarkan perkhidmatan atau produk yang ditawarkan secara kreatif dan bersistematik.
6	Menghasilkan bahan promosi, pengiraan kos, rancangan perniagaan dan projek keusahawanan berdasarkan perkhidmatan atau produk yang ditawarkan secara kreatif, bersistematik dan boleh diteladani.

PANEL PENGUBAL

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Raudah binti Hj Majid | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 2. Nor'Aqilah binti Ahmad Zabidi | Bahagian Pembangunan Kurikulum |
| 3. Dr. Arasinah binti Kamis | Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional, UPSI |
| 4. Dr. Saemah binti Yusof | Fakulti Seni Lukis dan Seni Reka, UiTM Shah Alam |
| 5. Aziyanti binti Abu Khanipah | SMK Cheras, Jalan Yaacob Latif, Kuala Lumpur |
| 6. Azrina binti Zamray @ Zamri | SMK Desa Petaling, Kuala Lumpur |
| 7. Noor Haslinda binti Biamin | SMK Meru, Klang, Selangor |
| 8. Norhaida binti Mohamad | SMK Batu Muda, Kg. Batu Muda, Kuala Lumpur |

TURUT MENYUMBANG

- | | |
|--|--|
| 1. Azmawati binti Abdul Karim | SMK Bukit Sentosa 2, Rawang, Selangor |
| 2. Fazidah binti Sarjuni | SMK Bagan Terap, Sungai Besar, Selangor |
| 3. Jamaliah Azmirakarimah binti Mohd Ali | SMK Cheras, Jalan Yaacob Latif, Kuala Lumpur |
| 4. Mahathir bin Junus | SMK (P) Treacher Methodist, Jalan Muzium, Taiping, Perak |
| 5. Muhammad Azri bin Ismail | SMK Dato' Abdul Samad, Tanjung Ipoh, Negeri Sembilan |
| 6. Paizah binti Mat | SMK (F) Sungai Koyan, Kuala Lipis, Pahang |
| 7. Salmiyah binti Rani | SMK Temerloh, Pahang |

PENGHARGAAN**Penasihat**

- | | |
|---------------------------|----------------------------|
| Dr. Mohamed bin Abu Bakar | - Timbalan Pengarah |
| Datin Dr. Ng Soo Boon | - Timbalan Pengarah (STEM) |

Penasihat Editorial

- | | |
|----------------------------------|----------------|
| Mohamed Zaki bin Abd. Ghani | - Ketua Sektor |
| Haji Naza Idris bin Saadon | - Ketua Sektor |
| Mahyudin bin Ahmad | - Ketua Sektor |
| Dr. Rusilawati binti Othman | - Ketua Sektor |
| Mohd Faudzan bin Hamzah | - Ketua Sektor |
| Fazlinah binti Said | - Ketua Sektor |
| Mohamed Salim bin Taufix Rashidi | - Ketua Sektor |
| Haji Sofian Azmi bin Tajul Arus | - Ketua Sektor |
| Paizah binti Zakaria | - Ketua Sektor |
| Hajah Norashikin binti Hashim | - Ketua Sektor |

Penyelaras Teknikal Penerbitan dan Spesifikasi

Saripah Faridah Binti Syed Khalid
Nur Fadia Binti Mohamed Radzuan
Mohamad Zaiful bin Zainal Abidin

Pereka Grafik

Siti Zulikha Binti Zelkepli

ISBN 978-967-420-535-5



**Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia**
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E,
62604 Putrajaya.
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my>