



**RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN (RPT)**

**KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH (KSSR)**

**TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)**

**SEKOLAH KEBANGSAAN (SK)**

**TAHUN 4**

**2018**

|  |  |
| --- | --- |
| **MINGGU 1**  **)** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 2**  **7-12 JANUARI 2018** | 1.0 Memperihal komputer dan fungsinya | 1.1 Menyatakan maksud komputer.  1.2 Mengenal dan menyenarai jenis komputer.  1.3 Mengenal bahagian-bahagian penting komputer. | 1 | * Menyatakan jenis komputer dan bahagian-bahagian penting komputer. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi maklumat  BBB  - Contoh jenis komputer  - Bahagian-bahagian computer  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis) |
| **2** | * Mengenal pasti port input dan output, Pemacu Cakera Liut/ Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik (AC) pada unit sistem. |
| **3** | * Menerangkan maksud komputer dan kegunaan bahagian-bahagian penting komputer dan komponen pada unit sistem. |
| **4** | * Menghubungkait perkakasan dengan konsep antara input, proses, output dan storan. |
| **5** | * Meramal kesan dan akibat jika mana-mana bahagian penting komputer tidak berfungsi. |
| **6** | * Mencipta model komputer masa hadapan berpandukan konsep komputer yang dipelajari secara kreatif dan inovatif |
| **MINGGU 3**  **14-19 JANUARI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 4**  **21-26 JANUARI 2018** | 1.0 Memperihal komputer dan fungsinya | 1.4 Menunjukkan komponen pada unit sistem seperti port input dan output, Pemacu Cakera Liut, Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik (AC).  1.5 Menerangkan maksud input, proses, output dan storan dengan menggunakan analogi mudah. | 1 | * Menyatakan jenis komputer dan bahagian-bahagian penting komputer. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Hormat-menghormati  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi maklumat  BBB  - Unit system  - Carta  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Mengenal pasti port input dan output, Pemacu Cakera Liut/ Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik (AC) pada unit sistem. |
| **3** | * Menerangkan maksud komputer dan kegunaan bahagian-bahagian penting komputer dan komponen pada unit sistem. |
| **4** | * Menghubungkait perkakasan dengan konsep antara input, proses, output dan storan. |
| **5** | * Meramal kesan dan akibat jika mana-mana bahagian penting komputer tidak berfungsi. |
| **6** | * Mencipta model komputer masa hadapan berpandukan konsep komputer yang dipelajari secara kreatif dan inovatif |
| **MINGGU 5**  **28 JANUARI - 2 FEBRUARI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 6**  **4-9 FEBRUARI 2018** | 2.0 Mengenal perisian komputer | 2.1 Menyatakan maksud dan jenis perisian.  2.2 Menyatakan fungsi dan contoh sistem pengendalian. | 1 | * Menyatakan maksud dan jenis perisian. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi maklumat  BBB  - Jenis Perisian  - Contoh Sistem Pengendalian  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis) |
| **2** | * Mengelaskan perisian mengikut fungsinya. |
| **3** | * Menggunakan perisian yang sesuai mengikut tugasan yang diberikan. |
| **4** | * Membuat perbandingan antara jenis perisian dari pelbagai aspek. |
| **5** | * Memberi justifikasi terhadap keperluan sesuatu perisian berdasarkan situasi yang diberi. |
| **6** | * Menghasilkan folio mengenai idea satu perisian yang mempunyai fungsi baru selain daripada perisian yang dipelajari beserta ciri-cirinya. |
| **MINGGU 7**  **11 - 16 FEBRUARI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 8**  **18-23 FEBRUARI 2018** | 2.0 Mengenal perisian komputer | 2.3 Menyatakan fungsi dan contoh perisian aplikasi.  2.4 Menyatakan fungsi dan contoh program utiliti. | 1 | * Menyatakan maksud dan jenis perisian. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - Contoh Perisian Komputer  - Contoh Program Utiliti  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Mengelaskan perisian mengikut fungsinya. |
| **3** | * Menggunakan perisian yang sesuai mengikut tugasan yang diberikan. |
| **4** | * Membuat perbandingan antara jenis perisian dari pelbagai aspek. |
| **5** | * Memberi justifikasi terhadap keperluan sesuatu perisian berdasarkan situasi yang diberi. |
| **6** | * Menghasilkan folio mengenai idea satu perisian yang mempunyai fungsi baru selain daripada perisian yang dipelajari beserta ciri-cirinya. |
| **MINGGU 9**  **25 FEBRUARI - 2 MAC 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 10**  **4 - 9 MAC 2018** | 3.0 Memahami peranti komputer | 3.1 Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti input.  3.2 Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti output. | 1 | * Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 peranti input, peranti output dan peranti storan. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi Maklumat  BBB  - Contoh peranti input  - Contoh peranti output  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis) |
| **2** | * Menjelaskan mengapa perlu ada peranti input, peranti output dan peranti storan dalam sesebuah set komputer. |
| **3** | * Membentuk sebuah set komputer lengkap dengan gabungan peranti. |
| **4** | * Memberi justifikasi mana-mana peranti yang boleh ditambah untuk meningkatkan lagi keupayaan komputer. |
| **5** | * Membuat keputusan untuk memilih perkakasan dan perisian bagi set komputer mengikut keperluan menggunakan perisian hamparan elektronik daripada pelbagai broshur jualan. |
| **6** | * Mencipta peranti baru yang menggabungkan beberapa peranti lain secara kreatif dan inovatif melalui lukisan. |
| **MINGGU 11**  **11 - 16 MAC 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 13**  **25-30 MAC 2018** | 3.0 Memahami peranti komputer | 3.3 Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti storan.  3.4 Menyenaraikan perkakasan dan perisian komputer dengan menggunakan aplikasi hamparan elektronik bagi membeli satu set komputer berdasarkan risalah senarai harga. | 1 | * Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 peranti input, peranti output dan peranti storan. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - Contoh peranti storan  - PC  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menjelaskan mengapa perlu ada peranti input, peranti output dan peranti storan dalam sesebuah set komputer. |
| **3** | * Membentuk sebuah set komputer lengkap dengan gabungan peranti. |
| **4** | * Memberi justifikasi mana-mana peranti yang boleh ditambah untuk meningkatkan lagi keupayaan komputer. |
| **5** | * Membuat keputusan untuk memilih perkakasan dan perisian bagi set komputer mengikut keperluan menggunakan perisian hamparan elektronik daripada pelbagai broshur jualan. |
| **6** | * Mencipta peranti baru yang menggabungkan beberapa peranti lain secara kreatif dan inovatif melalui lukisan. |
| **MINGGU 14**  **1 - 6 APRIL 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 15**  **8-13 APRIL 2018** | 4.0 Memahami ukuran data | 4.1 Menerangkan maksud data.  4.2 Menyatakan unit piawai ukuran data bit, bait, kilobait, megabait dan gigabait. | 1 | * Menyatakan maksud data dan unit piawai ukuran data. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi Maklumat  - Menyelesaikan masalah  BBB  - Carta unit ukuran data  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis) |
| **2** | * Menjelaskan saiz ukuran data bagi setiap unit piawai bit, bait, kilobait, megabait dan gigabait dalam urutan menaik dan menurun. |
| **3** | * Membuat pengiraan dengan menukar unit ukuran data GB, MB dan KB kepada unit yang lebih kecil dan seterusnya kepada yang lebih besar. |
| **4** | * Menentukan saiz fail dalam komputer dan membezakan antara fail yang besar dan yang kecil mengikut B, KB, MB dan GB. |
| **5** | * Membina dan menyemak pelbagai saiz fail menggunakan aplikasi yang berbeza bersaiz B, KB dan MB. |
| **6** | * Membina satu folder bersaiz tertentu yang boleh memuatkan campuran fail bersaiz B, KB dan MB. |
| **MINGGU 16**  **15 - 20 APRIL 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 17**  **22 - 27 APRIL 2018** | 4.0 Memahami ukuran data | 4.3 Menukarkan ukuran data Kilobait (KB) ke Bait.  4.4 Menukar ukuran data Megabait (MB) ke Kilobait (KB).  4.5 Menukar ukuran data Gigabait (GB) ke Megabait (MB). | 1 | * Menyatakan maksud data dan unit piawai ukuran data. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - Carta unit ukuran data  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menjelaskan saiz ukuran data bagi setiap unit piawai bit, bait, kilobait, megabait dan gigabait dalam urutan menaik dan menurun. |
| **3** | * Membuat pengiraan dengan menukar unit ukuran data GB, MB dan KB kepada unit yang lebih kecil dan seterusnya kepada yang lebih besar. |
| **4** | * Menentukan saiz fail dalam komputer dan membezakan antara fail yang besar dan yang kecil mengikut B, KB, MB dan GB. |
| **5** | * Membina dan menyemak pelbagai saiz fail menggunakan aplikasi yang berbeza bersaiz B, KB dan MB. |
| **6** | * Membina satu folder bersaiz tertentu yang boleh memuatkan campuran fail bersaiz B, KB dan MB. |
| **MINGGU 18**  **30 APRIL - 4 MEI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 19**  **6-11 MEI 2018** | 4.0 Memahami ukuran data | 4.6 Menghubungkait fail data dan bait.  4.7 Menyatakan dan membandingkan saiz fail.  4.8 Menggunakan aplikasi Notepad untuk membandingkan saiz fail satu perkataan dan satu ayat. | 1 | * Menyatakan maksud data dan unit piawai ukuran data. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Carta unit ukuran data  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menjelaskan saiz ukuran data bagi setiap unit piawai bit, bait, kilobait, megabait dan gigabait dalam urutan menaik dan menurun. |
| **3** | * Membuat pengiraan dengan menukar unit ukuran data GB, MB dan KB kepada unit yang lebih kecil dan seterusnya kepada yang lebih besar. |
| **4** | * Menentukan saiz fail dalam komputer dan membezakan antara fail yang besar dan yang kecil mengikut B, KB, MB dan GB. |
| **5** | * Membina dan menyemak pelbagai saiz fail menggunakan aplikasi yang berbeza bersaiz B, KB dan MB. |
| **6** | * Membina satu folder bersaiz tertentu yang boleh memuatkan campuran fail bersaiz B, KB dan MB. |
| **MINGGU 20**  **13-18 MEI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : DUNIA KOMPUTER** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 21**  **20-25 MEI 2018** | 5.0 Menjaga keselamatan data dan komputer. | 5.1 Menggunakan perisian anti virus untuk mengimbas komputer.  5.2 Menggunakan kata laluan untuk keselamatan data.  5.3 Melakukan defragmentasi terhadap storan luaran. | 1 | * Menyatakan langkah-langkah mengimbas virus, defragmentasi dan membuat kata laluan. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Menjaga keselamatan  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi Maklumat  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Perisian AntiVirus  - Perisian Defragment  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan kepentingan mengimbas komputer, defragmentasi dan penggunaan kata laluan. |
| **3** | * Melakukan imbasan, defragmentasi dan mencipta kata laluan terhadap data dan komputer. |
| **4** | * Membezakan antara keperluan imbasan virus, defragmentasi dan membuat kata laluan. |
| **5** | * Mengenalpasti punca masalah dan mengambil tindakan terhadap data dan komputer melalui senario yang diberi. |
| **6** | * Mengguna perisian atau kaedah lain untuk imbasan virus, defragmentasi atau membuat kata laluan bagi menjaga keselamatan data dan komputer. |
| **MINGGU 22**  **27-MEI 1 JUN 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 26**  **24 - 29 JUN 2018** | 1.0 Mengkaji multimedia | 1.1 Menyenaraikan elemen multimedia (teks, imej, audio, video dan animasi).  1.2 Membuat perbandingan saiz format fail bagi setiap elemen multimedia seperti untuk teks, imej (jpeg, bmp, tiff), audio (mid, wav, mp3) dan video (avi, mpeg). | 1 | * Menamakan semua elemen multimedia dan contoh format fail serta dapat mengenalpasti persembahan linear dan tak linear. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Literasi Maklumat  BBB  - PC  - Jenis multimedia  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan pelbagai format bagi setiap elemen multimedia dan perbezaan persembahan linear dan tak linear. |
| **3** | * Mencari elemen imej, audio, video dan animasi untuk membuat persembahan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear yang mudah. |
| **4** | * Membuat perbandingan saiz bagi imej, audio, dan video yang sama bagi format yang berlainan dan dipersembahkan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear. |
| **5** | * Memberi komen dan justifikasi terhadap elemen dan format fail yang digunakan dalam multimedia yang dipersembahkan. |
| **6** | * Menghasilkan idea dan menceritakan kandungan persembahan serta penggunaan elemen multimedia berdasarkan konsep linear dan tak linear. |
| **MINGGU 27**  **1-6 JULAI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 28**  **8-13 JULAI 2018** | 1.0 Mengkaji multimedia | 1.3 Membezakan persembahan linear dan tak linear. | 1 | * Menamakan semua elemen multimedia dan contoh format fail serta dapat mengenalpasti persembahan linear dan tak linear. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Contoh multimedia  PENILAIAN  - Soalan (lisan atau bertulis)  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan pelbagai format bagi setiap elemen multimedia dan perbezaan persembahan linear dan tak linear. |
| **3** | * Mencari elemen imej, audio, video dan animasi untuk membuat persembahan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear yang mudah. |
| **4** | * Membuat perbandingan saiz bagi imej, audio, dan video yang sama bagi format yang berlainan dan dipersembahkan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear. |
| **5** | * Memberi komen dan justifikasi terhadap elemen dan format fail yang digunakan dalam multimedia yang dipersembahkan. |
| **6** | * Menghasilkan idea dan menceritakan kandungan persembahan serta penggunaan elemen multimedia berdasarkan konsep linear dan tak linear. |
| **MINGGU 29**  **15-20 JULAI 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 30**  **22 - 27 JULAI 2018** | 2.0 Menggunakan aplikasi khusus untuk membina bahan multimedia | 2.1 Menggunakan aplikasi penyunting grafik untuk menghasil dan menyunting imej dalam format \*.jpeg. | 1 | * Mengenalpasti aplikasi yang sesuai untuk menyunting imej, audio dan video. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Perisian Grafik  PENILAIAN  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan fungsi fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik, audio dan video. |
| **3** | * Menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik, audio dan video untuk menghasilkan perubahan kepada imej, audio dan video. |
| **4** | * Menyunting imej, audio dan video menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting mengikut kriteria output yang ditetapkan. |
| **5** | * Menilai dan menambahbaik kualiti imej, audio dan video menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting. |
| **6** | * Menghasilkan imej, audio dan video yang kreatif dan inovatif melalui suntingan menggunakan fitur-fitur lain dengan kaedah eksplorasi sendiri. |
| **MINGGU 31**  **29 JULAI - 3 OGOS 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI (RBT)** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 32**  **5 - 10 OGOS 2018** | 2.0 Menggunakan aplikasi khusus untuk membina bahan multimedia | 2.2 Menggunakan aplikasi penyunting audio untuk menghasil dan menyunting audio dalam format \*.wav, \*.wma, \*.midi atau \*.mp3. | 1 | * Mengenalpasti aplikasi yang sesuai untuk menyunting imej, audio dan video. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Perisian Grafik  PENILAIAN  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan fungsi fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik, audio dan video. |
| **3** | * Menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik, audio dan video untuk menghasilkan perubahan kepada imej, audio dan video. |
| **4** | * Menyunting imej, audio dan video menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting mengikut kriteria output yang ditetapkan. |
| **5** | * Menilai dan menambahbaik kualiti imej, audio dan video menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting. |
| **6** | * Menghasilkan imej, audio dan video yang kreatif dan inovatif melalui suntingan menggunakan fitur-fitur lain dengan kaedah eksplorasi sendiri. |
| **MINGGU 33**  **12 - 17 OGOS 2-18** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 35**  **26-31 OGOS 2018** | 2.0 Menggunakan aplikasi khusus untuk membina bahan multimedia | 2.3 Menggunakan aplikasi penyunting video untuk menghasil dan menyunting video dalam format \*.avi, \*.wmv atau \*.mpeg. | 1 | * Mengenalpasti aplikasi yang sesuai untuk menyunting imej, audio dan video. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bertanggungjawab  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Perisian Grafik  PENILAIAN  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan fungsi fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik, audio dan video. |
| **3** | * Menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik, audio dan video untuk menghasilkan perubahan kepada imej, audio dan video. |
| **4** | * Menyunting imej, audio dan video menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting mengikut kriteria output yang ditetapkan. |
| **5** | * Menilai dan menambahbaik kualiti imej, audio dan video menggunakan fitur-fitur asas dalam aplikasi penyunting. |
| **6** | * Menghasilkan imej, audio dan video yang kreatif dan inovatif melalui suntingan menggunakan fitur-fitur lain dengan kaedah eksplorasi sendiri. |
| **MINGGU 36**  **2 - 7 SEPTEMBER 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 37**  **9 - 14 SEPTEMBER 2018** | 3.0 Membangunkan persembahan multimedia interaktif tak linear | 3.1 Melakar papan cerita bagi menyediakan persembahan multimedia interaktif tak linear.  3.2 Membangunkan persembahan multimedia yang mengandungi sekurang- kurangnya tiga elemen multimedia. | 1 | * Menyatakan langkah-langkah pembangunan persembahan multimedia interaktif tak linear. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - Papan cerita  - PC  PENILAIAN  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan setiap langkah-langkah pembangunan persembahan multimedia interaktif tak linear. |
| **3** | * Membangun persembahan multimedia interaktif tak linear mengikut langkah-langkah pembangunan persembahan. |
| **4** | * Membangunkan satu persembahan multimedia interaktif tak linear yang mempunyai elemen multimedia dengan tidak melebihi had saiz fail persembahan yang ditentukan. |
| **5** | * Menilai dan memberi komen persembahan multimedia interaktif tak linear yang dibangunkan oleh rakan dan mencadangkan penambaikan. |
| **6** | * Membangunkan persembahan multimedia interaktif tak linear yang menarik dan kreatif. |
| **MINGGU 38**  **16-21 SEPTEMBER 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI** | | | | |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU &**  **TARIKH** | **MODUL : EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | | | |
| **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TP** | **TAFSIRAN** |
| **MINGGU 39**  **23-28 SEPTEMBER 2018** | 3.0 Membangunkan persembahan multimedia interaktif tak linear | 3.3 Mempakejkan persembahan multimedia dengan nama yang sesuai. | 1 | * Menyatakan langkah-langkah pembangunan persembahan multimedia interaktif tak linear. | EMK:  - Kreativiti dan Inovasi  KREATIVITI:  - Maklumat baru  - Menjana idea  NILAI MURNI:  - Disiplin  - Bekerjasama  KEMAHIRAN ABAD 21:  - Menyelesaikan masalah  BBB  - PC  - Persembahan Multimedia  PENILAIAN  - Hasil kerja murid |
| **2** | * Menerangkan setiap langkah-langkah pembangunan persembahan multimedia interaktif tak linear. |
| **3** | * Membangun persembahan multimedia interaktif tak linear mengikut langkah-langkah pembangunan persembahan. |
| **4** | * Membangunkan satu persembahan multimedia interaktif tak linear yang mempunyai elemen multimedia dengan tidak melebihi had saiz fail persembahan yang ditentukan. |
| **5** | * Menilai dan memberi komen persembahan multimedia interaktif tak linear yang dibangunkan oleh rakan dan mencadangkan penambaikan. |
| **6** | * Membangunkan persembahan multimedia interaktif tak linear yang menarik dan kreatif. |
| **MINGGU 40**  **30 SEPTEMBER - 5 OKTOBER 2018** | **REKA BENTUK DAN TEKNOLOGI** | | | | |