

**RANCANGAN PELAJARAN TAHUNAN**

**TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI TAHUN 4**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
| **1 atau 2** | **DUNIA KOMPUTER** | 1.0  Memperihal  komputer dan fungsinya. | * 1. Menyatakan maksud komputer   2. Mengenal dan menyenarai jenis komputer | **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Menyatakan jenis computer dan bahagian – bahagian penting computer  Mengenalpasti port input dan output, Pemacu Cakera Liut / Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik  ( AC ) pada unit system  Menerangkan maksud komputer dan kegunaan bahagian – bahagian penting komputer dan komponen pada unit sistem  Menghubungkait perkakasan dengan konsep antara input, proses, output dan storan  Meramal kesan dan akibat jika mana – mana bahagian penting komputer tidak berfungsi  Mencipta model computer masa hadapan berpandukan konsep komputer yang dipelajari secara kreatif dan inovatif | **Bahan**  **maujud**  cth :  -Monitor  -Papar  Kekunci  -tetikus  -pemacu cakera optik  -dll  Rujukan :  -modul 1 dunia komputer  -buku teks |
| **3 atau 4** |  |  | * 1. Mengenal bahagian – bahagian   penting komputer   * 1. Menunjukkan komponen pada unit sistem seperti port input dan output , Pemacu Cakera Liut , Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik ( AC ) |
| **5 atau 6** |  |  | 1.5 Menerangkan maksud input , proses , output dan storan dengan menggunakan analogi mudah |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU /**  **TARIKH** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
| **7 atau 8** | **DUNIA KOMPUTER** | 2.0  Mengenal perisian komputer | * 1. Menyatakan maksud   dan jenis perisian.   * 1. Menyatakan fungsi dan contoh sistem pengendalian   2. Menyatakan fungsi dan contoh perisian aplikasi | **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Menyatakan maksud perisian dan jenis  perisian.  Mengelaskan perisian mengikut fungsi  Menggunakan perisian yang sesuai mengikut tugasan yang diberikan.  Membuat perbandingan antara jenis perisian dari pelbagai aspek.  Memberi justifikasi terhadap keperluan sesuatu perisian berdasarkan situasi yang diberi.  Menghasilkan folio mengenai idea satu perisian yang mempunyai fungsi baru selain daripada perisian yang dipelajari beserta cirinya. | **Rujukan :**  -Modul 2 Dunia komputer |
| **9 atau 10** |  |  | 2.4 Menyatakan maksud fungsi dan contoh program utiliti |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
|  | **DUNIA KOMPUTER** | 3.0  Memahami peranti komputer | * 1. Menerangkan maksud dan contoh peranti input   2. Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti output | **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 peranti input, peranti output dan peranti storan.  Menjelaskan mengapa perlu ada peranti input, peranti output dan peranti storan dalam sesebuah set Komputer.  Membentuk sebuah set komputer Lengkap dengan gabungan peranti.  Memberi justifikasi mana –mana peranti yang boleh ditambah untuk meningkatkan lagi keupayaan Komputer.  Membuat keputusan untuk memilih perkakasan dan perisian bagi set komputer mengikut keperluan menggunakan perisian hamparan elektronik daripada perlbagai brosur jualan.  Mencipta peranti baru yang menggabungkan beberapa peranti lain secara kreatif dan inovatif melalui Lukisan. | **Bahan Maujud :**  -pengimbas  -pencetak  -papan kekunci  -tetikus  -kamera web  -fon kepala  -dll  **Rujukan :**  -Modul 3  Dunia Komputer |
| **11 atau 12** |
|  | | | |
|  |  |  | 3.3 Menerangkan maksud dan memberikan contoh peranti storan |
|  |
| **13 atau 14** |
|  |
|  |
|  |
|  |
| **15 atau 16** |  |  | 3.4 Menyenaraikan perkakasan dan perisian komputer dengan menggunakan aplikasi hamparan elektronik bagi memberi satu set computer berdasarkan risalah senarai harga. |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
| **17 atau 18** | **DUNIA KOMPUTER** | 4.0  Memahami ukuran data | * 1. Menerangkan maksud data   2. Menyatakan unit piawai ukuran data bit , bait , kilobait Megabait dan gigabait   3. Menukarkan ukuran data Kilobait ( KB ) ke bait   4. Menukar ukuran data Megabait ( MB ) ke Kilobait ( KB )   5. Menukar ukuran data Gigabait ( GB ) ke Megabait ( MB ) | **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Menyatakan maksud data dan unit  piawai ukuran data  Menjelaskan saiz ukuran data bagi setiap unit piawai bit , bait , kilobait , megabait, gigabait dalam urutan menaik dan menurun  Membuat pengiraan dengan menukar unit ukuran data GB , MB dan KB kepada unit yang lebih kecil dan seterusnya kepada yang lebih besar  Menentukan saiz fail dalam komputer dan membezakan antara fail yang besar dan yang kecil mengikut B , KB , MB dan GB.  Membina dan menyemak pelbagai saiz fail menggunakan aplikasi yang berbeza bersaiz B , KB dan MB  Membina satu folder bersaiz tertentu yang boleh memuat campuran fail bersaiz B , KB dan MB | **Ukuran**  **Data :** 1Bait=8bit 1KB=1024Bait  1MB=1024KB  1GB=1024MB  (Sila betulkan ukuran data dalam Modul 4 Dunia komputer)  -Notepad |
|  |  |  | * 1. Menghubung fail data dengan Bait   2. Menyatakan dan membandingkan saiz fail |
| **19 atau 20** |
|  |
|  |
|  |
|  | | | |
|  |  |  | 4.8 Menggunakan aplikasi Notepad untuk membandingkan saiz fail satu perkataan dan satu ayat |
| **21 atau 22** |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
| **23 atau 24** | **DUNIA KOMPUTER** | 5.0  Menjaga keselamatan data dan komputer | 5.1 Menggunakan perisian anti virus untuk mengimbas komputer | **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Menyatakan langkah – langkah  mengimbas virus , defragmentasi dan membuat kata laluan  Menerangkan kepentingan mengimbas cenario , defragmentasi dan penggunaan kata laluan  Melakukan imbasan , defragmentasi dan mencipta kata laluan terhadap data dan cenario  Membezakan antara keperluan imbasan virus , defragmentasi dan membuat kata laluan  Mengenalpasti punca masalah dan mengambil tindakan terhadap data dan cenario melalui cenario yang diberi  Mengguna perisian atau kaedah lain untuk imbasan virus , defragmentasi atau membuat kata laluan bagi menjaga keselamatan data dan komputer | **Cadangan**  **perisian :**  - AVG  -Avast  -Avira dll  -Defrager  -dll |
|  |  |  | 5.2 Menggunakan kata laluan untuk keselamatan data |
| **25 atau 26** |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |  |  | 5.3 Melakukan defragmentasi |
| **27 atau 28** |
|  |
|  |
|  | terhadap storan luaran |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
|  | **EKSPLORASI MULTIMEDIA** | 1.0  Mengkaji  multimedia. | * 1. Menyenaraikan elemen multimedia (teks,imej,audio,video dan animasi)   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**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Menamakan semua elemen multimedia dan contoh format fail serta dapat mengenalpasti persembahan linear dan tak linear  Menerangkan pelbagai format bagi setiap elemen multimedia dan perbezaan persembahan linear dan tak linear  Mencari elemen imej , audio , video dan animasi untuk membentuk persembahan linear dan tak linear yang mudah  Membuat perbandingan saiz bagi imej, audio dan video yang sama bagi format yang berlainan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear  Memberi komen dan justifikasi terhadap elemen dan format fail yang digunakan dalam multimedia yang dipersembahkan  Menghasilkan idea dan menceritakan kandungan persembahan serta penggunaan elemen multimedia berdasarkan konsep linear dan tak linear | **Cadangan perisian :**  -powerpoint  -audacity  -paint  -movie maker  -dan perisian  yang sesuai |
| **29 atau 30** |
|  |  |  | 1.3 Membezakan persembahan linear dan  tak linear |
|  |
| **31 atau 32** |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
| **33 atau 34** | **EKSPLORASI MULTIMEDIA** | | 2.0  Menggunakan  aplikasi khusus  untuk membina bahan Multimedia. | * 1. Menggunakan aplikasi Penyunting grafik untuk menghasil dan menyunting imej dalam format \*.jpeg.   2. Menggunakan aplikasi penyunting audio untuk menghasil dan menyunting audio dalam format \*.wav, \*.wma ,   \*.midi atau \*.mp3 | **1**  **2**  **3**  **4**  **5**  **6** | Mengenalpasti aplikasi yang sesuai untuk menyunting imej , audio dan video  Menerangkan fungsi fitur – fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik , audio dan video  Menggunakan fitur – fitur asas dalam menyunting grafik , audio dan video untuk menghasilkan perubahan kepada imej , audio dan video  Menyunting imej , audio dan video menggunakan fitur – fitur asas dalam aplikasi penyunting mengikut criteria output yang ditetapkan  Menilai dan menambahbaik kualiti imej , audio dan video menggunakan fitur – fitur asas dalam aplikasi penyunting  Menghasilkan imej , audio dan video yang kreatif dan inovatif melalui suntingan menggunakan fitur – fitur lain dengan kaedah eksplorasi | **Cadangan perisian :**  -powerpoint  -audacity  -paint  -movie maker  -dan perisian  yang sesuai |
|  | | | | |
| **35 atau 36** | |  |  | 2.3 Menggunakan aplikasi penyunting video untuk menghasil dan menyunting video dalam format \*.avi ,\*.wmv atau  \*.mpeg. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **BIDANG /**  **TAJUK** | **STANDARD**  **KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
|  | **EKSPLORASI** | 3.0  Membangunkan Persembahan | 3.1 Melakar papan cerita bagi menyediakan persembahan multimedia interaktif tak linear | **1** | Menyatakan langkah-langkah | **Cadangan** |
| **37 atau 38** |  | pembangunan multimedia interaktif  tak linear |
|  | **MULTIMEDIA** | multimedia Interaktif tak | **2** | Menerangkan setiap langkah – langkah pembangunan persembahan | **perisian :**  -powerpoint  -audacity |
|  | linear | **3** | multimedia interaktif tak linear  Membangunkan persembahan | -paint  -movie maker  -dan perisian  yang sesuai |
| **39 atau 40** |  |  | * 1. Membangunkan persembahan multimedia yang mengandungi sekurang – kurangnya tiga elemen multimedia   2. Mempakejkan persembahan multimedia dengan nama yang sesuai | **4** | multimedia interaktif tak linear  mengikut langkah – langkah pembangunan persembahan  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 penambahbaikan |
| **6** | Membangunkan persembahan |
| multimedia interaktif tak linear yang |
| menarik dan kreatif |