

**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** | 1.0Memperihalkomputer 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 computerMengenalpasti port input dan output, Pemacu Cakera Liut / Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik( AC ) pada unit systemMenerangkan maksud komputer dan kegunaan bahagian – bahagian penting komputer dan komponen pada unit sistemMenghubungkait perkakasan dengan konsep antara input, proses, output dan storanMeramal kesan dan akibat jika mana – mana bahagian penting komputer tidak berfungsiMencipta model computer masa hadapan berpandukan konsep komputer yang dipelajari secara kreatif dan inovatif | **Bahan****maujud**cth :-Monitor-PaparKekunci-tetikus-pemacu cakera optik-dllRujukan :-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** | 2.0Mengenal 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 jenisperisian.Mengelaskan perisian mengikut fungsiMenggunakan 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** | 3.0Memahami 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 3Dunia 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** | 4.0Memahami 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 unitpiawai ukuran dataMenjelaskan saiz ukuran data bagi setiap unit piawai bit , bait , kilobait , megabait, gigabait dalam urutan menaik dan menurunMembuat pengiraan dengan menukar unit ukuran data GB , MB dan KB kepada unit yang lebih kecil dan seterusnya kepada yang lebih besarMenentukan 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 MBMembina satu folder bersaiz tertentu yang boleh memuat campuran fail bersaiz B , KB dan MB | **Ukuran****Data :** 1Bait=8bit 1KB=1024Bait1MB=1024KB1GB=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** | 5.0Menjaga keselamatan data dan komputer | 5.1 Menggunakan perisian anti virus untuk mengimbas komputer | **1****2****3****4****5****6** | Menyatakan langkah – langkahmengimbas virus , defragmentasi dan membuat kata laluanMenerangkan kepentingan mengimbas cenario , defragmentasi dan penggunaan kata laluanMelakukan imbasan , defragmentasi dan mencipta kata laluan terhadap data dan cenarioMembezakan antara keperluan imbasan virus , defragmentasi dan membuat kata laluanMengenalpasti punca masalah dan mengambil tindakan terhadap data dan cenario melalui cenario yang diberiMengguna 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** | 1.0Mengkajimultimedia. | * 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 linearMenerangkan pelbagai format bagi setiap elemen multimedia dan perbezaan persembahan linear dan tak linearMencari elemen imej , audio , video dan animasi untuk membentuk persembahan linear dan tak linear yang mudahMembuat perbandingan saiz bagi imej, audio dan video yang sama bagi format yang berlainan dalam bentuk persembahan linear dan tak linearMemberi komen dan justifikasi terhadap elemen dan format fail yang digunakan dalam multimedia yang dipersembahkanMenghasilkan idea dan menceritakan kandungan persembahan serta penggunaan elemen multimedia berdasarkan konsep linear dan tak linear | **Cadangan perisian :**-powerpoint-audacity-paint-movie maker-dan perisianyang sesuai |
| **29 atau 30** |
|  |  |  | 1.3 Membezakan persembahan linear dantak linear |
|  |
| **31 atau 32** |
|  |
|  |
|  |
|  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU**  | **BIDANG /****TAJUK** | **STANDARD****KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **STANDARD PRESTASI** | **CATATAN** |
| **TAHAP PENGUASAAN** | **TAFSIRAN** |
| **33 atau 34** | **EKSPLORASI MULTIMEDIA** | 2.0Menggunakanaplikasi khususuntuk 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 videoMenerangkan fungsi fitur – fitur asas dalam aplikasi penyunting grafik , audio dan videoMenggunakan fitur – fitur asas dalam menyunting grafik , audio dan video untuk menghasilkan perubahan kepada imej , audio dan videoMenyunting imej , audio dan video menggunakan fitur – fitur asas dalam aplikasi penyunting mengikut criteria output yang ditetapkanMenilai dan menambahbaik kualiti imej , audio dan video menggunakan fitur – fitur asas dalam aplikasi penyuntingMenghasilkan 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 perisianyang 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** | 3.0Membangunkan Persembahan | 3.1 Melakar papan cerita bagi menyediakan persembahan multimedia interaktif tak linear | **1** | Menyatakan langkah-langkah | **Cadangan** |
| **37 atau 38** |  | pembangunan multimedia interaktiftak linear |
|  | **MULTIMEDIA** | multimedia Interaktif tak | **2** | Menerangkan setiap langkah – langkah pembangunan persembahan | **perisian :**-powerpoint-audacity |
|  | linear | **3** | multimedia interaktif tak linearMembangunkan persembahan | -paint-movie maker-dan perisianyang 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 linearmengikut langkah – langkah pembangunan persembahanMembangunkan 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 |