



PENDIDIKAN MORAL

TAHUN SATU





Kata-kata aluan

KETUA PENGARAH PELAJARAN MALAYSIA

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Salam Sejahtera, Salam 1Malaysia dan Salam Sehati Sejiwa.

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) Semakan 2017 akan dilaksanakan secara berperingkat-peringkat bermula di Tahun 1 pada 2017. Salah satu fokus utama dalam kurikulum ini adalah Modul Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK).

Modul TMK adalah berfokuskan kepada Kemahiran Pemikiran Komputasional (KPK) sejajar dengan perubahan trend global. Modul TMK akan disepadukan dalam mata pelajaran di sekolah rendah secara berperingkat bermula dengan Tahun 1. Melalui KPK murid dilatih berfikir secara logik dan sistematik dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan prinsip asas sains komputer melalui kemahiran yang terdapat dalam perisian pemproses kata, persembahan, hamparan elektronik, penyuntingan audio, penyuntingan video, penyuntingan grafik, pengaturcaraan dan algoritma.

Pelaksanaan Modul TMK dalam KSSR (Semakan 2017) adalah bertujuan bagi memastikan murid berupaya mengaplikasi kemahiran, mengukuhkan pengetahuan dan menghayati nilai serta etika dalam penggunaan TMK agar dapat melahirkan murid yang boleh mencipta dan berinovasi.

Saya bagi pihak Kementerian Pendidikan Malaysia merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak terlibat terutamanya kepada Perbadanan Ekonomi Digital Malaysia (MDEC) dalam penyediaan Modul TMK ini. Saya berharap usaha murni ini dapat memenuhi visi pendidikan dan aspirasi murid untuk keperluan negara pada masa hadapan.

Sekian, terima kasih.

TAN SRI DR KHAIR BIN MOHAMAD YUSOF

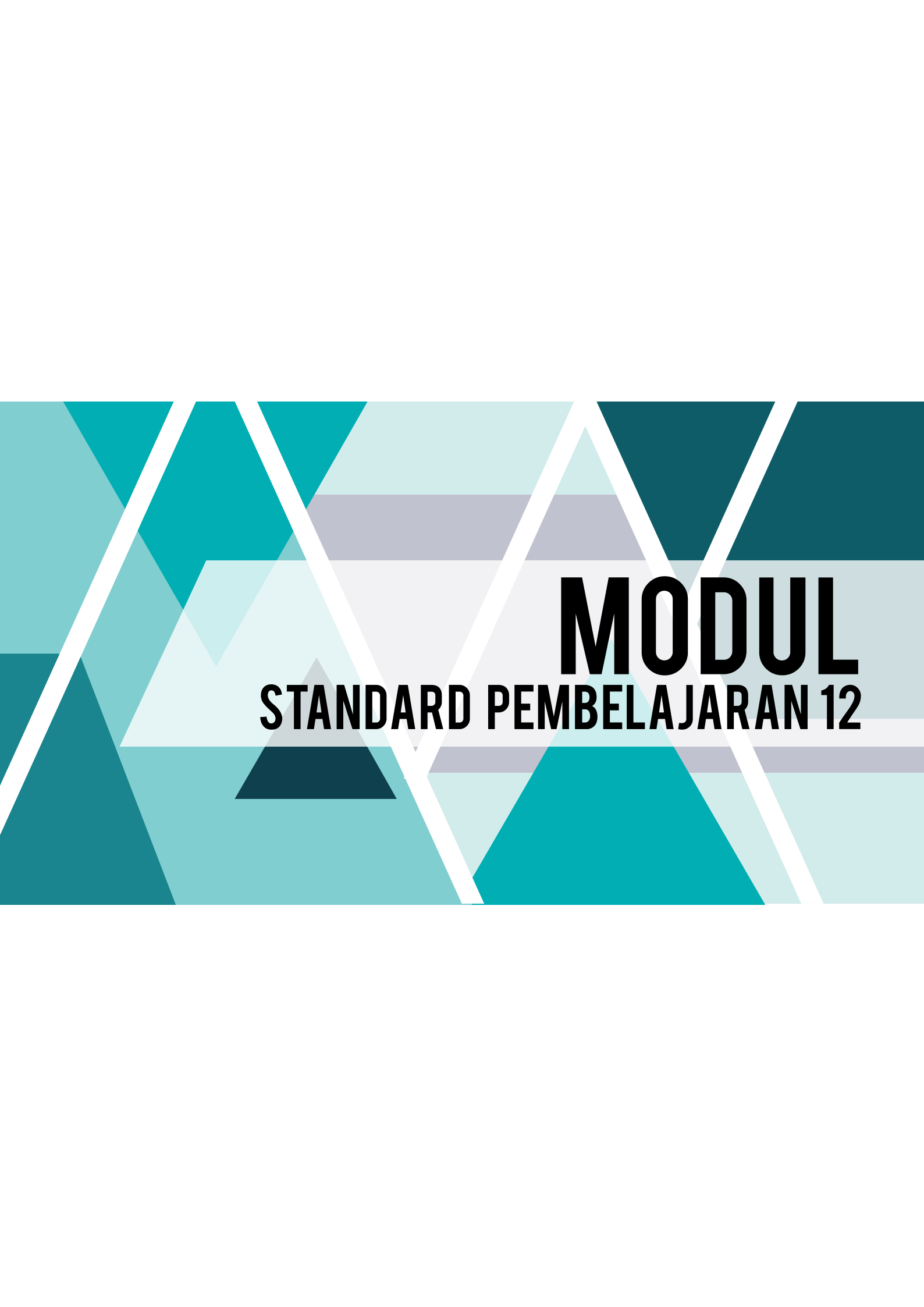
PENDAHULUAN

Modul Aplikasi ialah modul yang mengandungi kemahiran TMK yang diajar melalui pengintegrasian dalam mata pelajaran sedia ada. Sekolah hendaklah melaksanakan Modul TMK yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) mengikut Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang bersesuaian dengan mata pelajaran tersebut.

Modul Aplikasi yang disediakan perlu dilaksanakan oleh murid dengan bimbingan guru mata pelajaran masing-masing dalam peruntukan waktu mata pelajaran. PdP Modul TMK boleh dilaksanakan di makmal komputer atau dalam bilik darjah mengikut kesesuaian kemahiran TMK yang hendak diajar. Guru perlu merujuk Buku Panduan Pelaksanaan Modul TMK yang memperincikan kaedah pengintegrasian TMK dalam pengajaran dan pembelajaran. Buku tersebut boleh dimuat turun di laman sesawang <http://bpk.moe.gov.my/>.

Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran bagi mata pelajaran Pendidikan Moral Tahun 1 (2017) yang terlibat dalam pengintegrasian kemahiran TMK adalah seperti berikut:

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Perkakasan / Perisian yang digunakan
12 Kerjasama Dalam Kehidupan Sehari-hari.	12.3 Merancang aktiviti yang menunjukkan sikap kerjasama. 12.4 Meluahkan perasaan apabila melaksanakan aktiviti bersama-sama.	2.0 Mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat dengan menggunakan TMK. 4.0 Mengamalkan sikap bertanggungjawab dan beretika dalam TMK.	2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian. 4.4 Menerapkan amalan teknologi hijau dalam TMK.	Enjin carian/ pelayar web
12 Kerjasama Dalam Kehidupan Sehari-hari.	12.3 Merancang aktiviti yang menunjukkan sikap kerjasama. 12.4 Meluahkan perasaan apabila melaksanakan aktiviti bersama-sama.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK. 2.0 Mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat dengan menggunakan TMK. 4.0 Mengamalkan sikap bertanggungjawab dan beretika dalam TMK.	1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks. 1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video. 2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian. 4.4 Menerapkan amalan teknologi hijau dalam TMK.	i. Enjin carian/ pelayar web ii. Perisian persembahan



MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN 12

Standard Pembelajaran 12

Kerjasama Dalam Kehidupan Sehari-hari

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	4
Rancangan Pengajaran	5
Lembaran Kerja 1.0	10
Lampiran 1	11
Rubrik Pentaksiran	12

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

Sebelum memulakan PdP, guru hendaklah mengenalpasti samada murid telah menguasai kemahiran asas seperti berikut:

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Menaip teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint
2	Menggunakan fungsi <i>underline</i> dalam perisian Microsoft PowerPoint
3	Memilih dan menyunting <i>copy-paste</i> teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint

12

KERJASAMA DALAM KEHIDUPAN SEHARIAN

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

- 12 Kerjasama Dalam Kehidupan Sehari-hari.

Masa:

1 jam

Standard Pembelajaran

Murid boleh

- 12.3 Merancang aktiviti yang menunjukkan sikap kerjasama.
- 12.4 Meluahkan perasaan apabila melaksanakan aktiviti bersama-sama.

Penerapan Kemahiran TMK:

- 2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.
- 4.4 Menerapkan amalan teknologi hijau dalam TMK.

Objektif Pembelajaran

Pada akhir Pengajaran dan Pembelajaran murid dapat :

- 1. Menyatakan 3 aktiviti yang boleh dilakukan bersama-sama.
- 2. Menerangkan 3 kebaikan bekerjasama dengan orang lain.
- 3. Mengamalkan sikap bekerjasama dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk satu kelas

- i. Klip video permainan tradisional
- ii. Komputer

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

- i. Pelayar Web

Bahan untuk setiap murid

- i. Lembaran kerja 1.0
- ii. Lampiran 1

Prasyarat

Murid telah memahami dan mengetahui contoh perlakuan yang menunjukkan nilai kerjasama.

Sumber Tambahan

Contoh Permainan Tradisional

- a. <http://buzzcapt.com/11-permainan-retro-yang-tidak-pernah-dilupakan-no-7-paling-epik/>
- b. <http://www.jkkn.gov.my/ms/traditional-games>

Langkah Membina Gasing Kertas

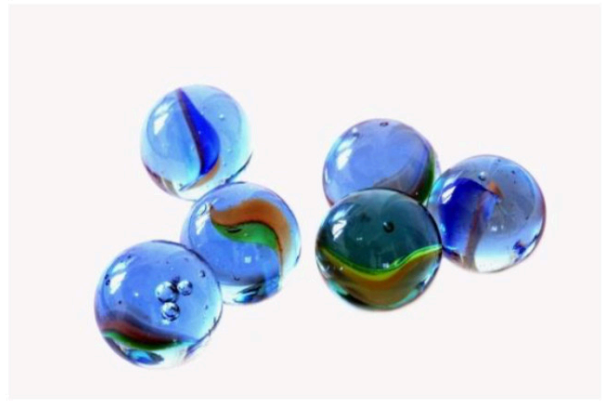
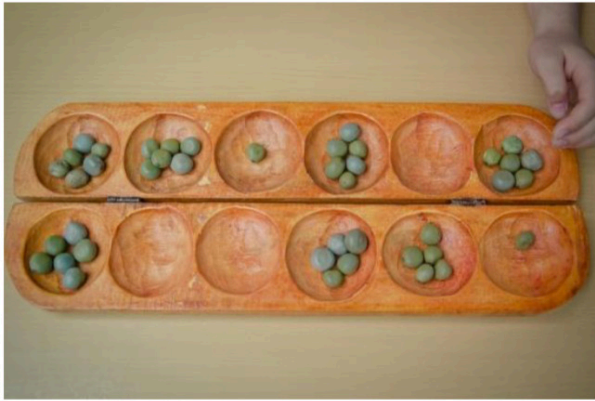
- a. <http://bttan2422.blogspot.my/p/mengenal-kraf-tradisional.html>

Langkah Membina Bola Raga Plastik

- a. <http://yusufsila.blogspot.my/2011/11/cara-membuat-bola-takraw-dari-botol.html>

SET INDUKSI

1. Murid ditunjukkan video permainan tradisional menerusi internet.



2. Guru bersoal jawab mengenai permainan tradisional dan kebaikannya.
Murid diajukan dengan soalan-soalan berikut:
 - i. Apakah contoh-contoh permainan tradisional yang ditunjukkan dalam video?
 - ii. Apakah contoh-contoh permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh kamu bersama-sama kawan?
 - iii. Apakah kebaikan apabila kamu dapat bermain bersama-sama?

BBM

Video Permainan tradisional:
<https://www.youtube.com/watch?v=DX15TNZxMKc>

INDUKSI

LANGKAH 1

1. Guru meminta murid memilih salah satu permainan tradisional yang pernah dimainkan bersama-sama kawan.
2. Guru bersoal jawab dengan murid tentang permainan tradisional tersebut.
 - i. Terangkan langkah-langkah bermain permainan tradisional tersebut.
 - ii. Ceritakan perasaan anda apabila dapat bermain secara bersama-sama.

LANGKAH

LANGKAH 2

1. Murid mencari maklumat tentang permainan gasing menggunakan enjin carian.
2. Murid melengkapkan lembaran kerja 1.0 yang dilampirkan.
3. Guru membincangkan jawapan dengan murid.

BBM

- i. Komputer
- ii. Lembaran Kerja 1.0

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 2.1

LANGKAH

LANGKAH 3

1. Murid diterangkan dengan langkah-langkah penghasilan gasing kertas seperti Lampiran 1.
2. Murid menghasilkan gasing kertas secara kumpulan.

Contoh: Gasing yang dibuat daripada kadbod dan kertas



3. Murid bermain gasing kertas di dalam kelas.

PENUTUP

1. Guru merumuskan pelajaran hari ini dengan menekankan penghayatan nilai dan amalan kerjasama serta memberi penegasan kepada konsep kitar semula dalam kehidupan seharian. Di samping itu, guru juga menekankan kelebihan mengamalkan TMK dalam kehidupan seharian.

BBM

- i. Lampiran 1
- ii. Kadbod berbentuk bulat
- iii. Kertas berbentuk bulat
- iv. Pensel Warna
- v. Pensel

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 4.4

LEMBARAN KERJA 1.0

Cetak untuk setiap murid.

Nama:

Tarikh:

Bilangan pemain:

Alat permainan yang diperlukan:

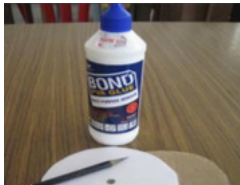


Cara bermain:

LEMBARAN KERJA

LAMPIRAN 1

Cetak untuk setiap murid.



Sediakan kertas berbentuk bulat, kad bod berbentuk bulat, gam, pensel warna dan pensel yang tajam.



Lakarkan corak pada kertas berbentuk bulat.



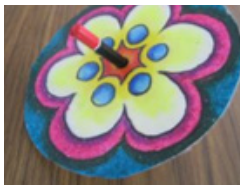
Warnakan lakaran mengikut kesukaan.



Tampal hiasan di atas lapisan kad bod.



Tebuk lubang di tengah kad bod dan cucuk pensel melalui lubang.



Gasing kertas sedia untuk dimainkan.

Diadaptasi dari: <http://bttan2422.blogspot.my/p/mengenal-kraf-tradisional.html>

LAMPIRAN

Rubrik Pentaksiran

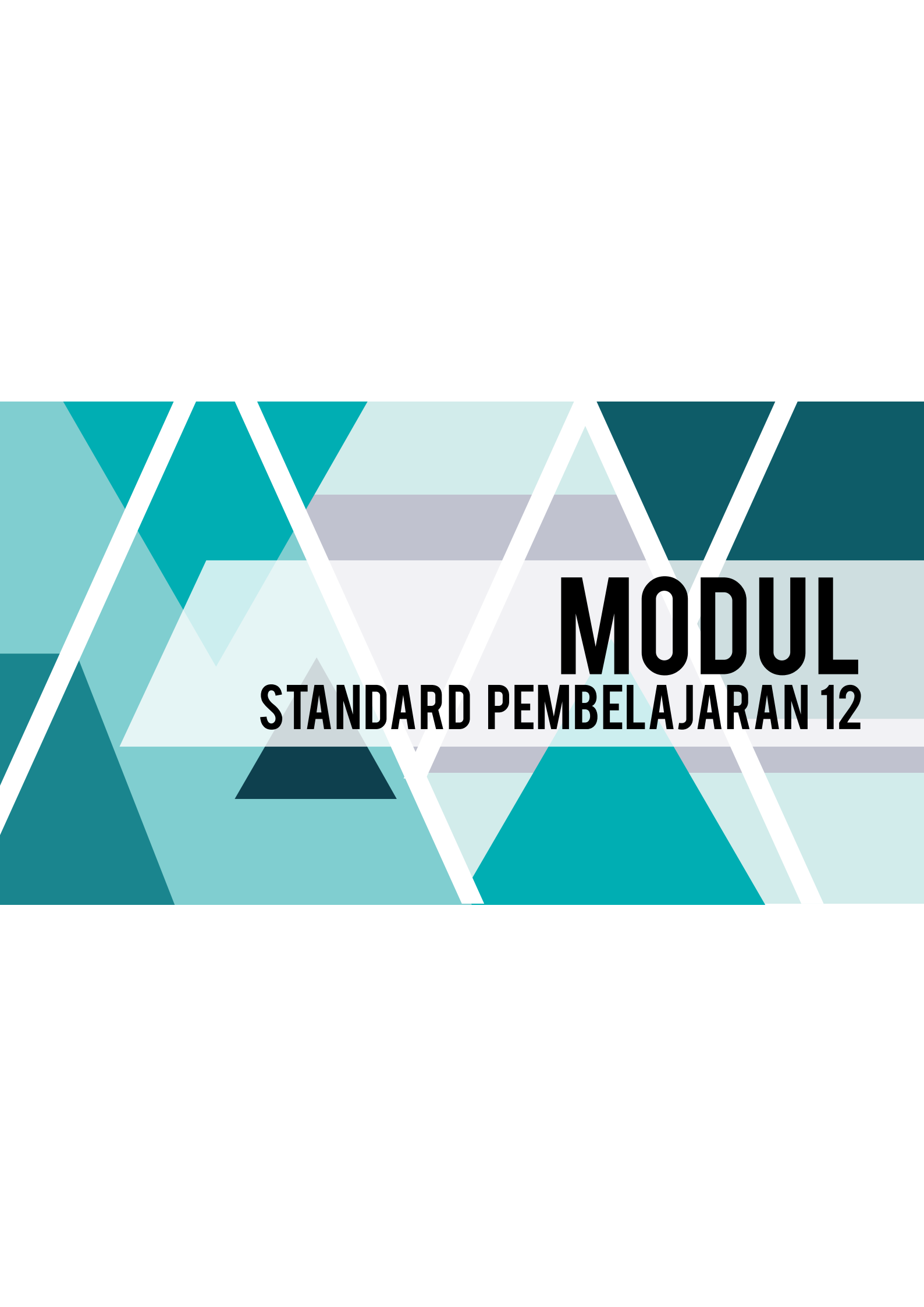
Nama :

Tahun :

Tarikh :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	2.0 Mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat melalui TMK.	2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.	Murid berjaya mencari maklumat menggunakan enjin carian setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya mencari maklumat menggunakan enjin carian dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
2.	4.0 Mengamalkan sikap bertanggungjawab dan beretika dalam TMK.	4.4 Menerapkan amalan teknologi hijau dalam TMK.	Murid berjaya menggunakan bahan kitar semula untuk membina gasing dengan bimbingan guru.	Murid berjaya menggunakan bahan kitar semula untuk membina gasing tanpa bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran secara kreatif atau inovatif tanpa bimbingan guru.



MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN 12

Standard Pembelajaran 12

Kerjasama Dalam Kehidupan Sehari-hari

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	15
Rancangan Pengajaran	16
Lampiran 1.0	20
Lampiran 2.0	21
Rubrik Pentaksiran	22

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

Sebelum memulakan PdP, guru hendaklah mengenalpasti samada murid telah menguasai kemahiran asas seperti berikut:

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Menaip teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint
2	Menyunting teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint
3	Membina peti teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint
4	Mencari imej dari pelayar web
5	Menyalin imej dari sumber internet
6	Menampal imej dari sumber internet

12

KERJASAMA DALAM KEHIDUPAN SEHARIAN

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

- 12 Kerjasama Dalam Kehidupan Sehari-hari.

Masa:

1 jam

Standard Pembelajaran

Murid boleh

- 12.3 Merancang aktiviti yang menunjukkan sikap kerjasama.
- 12.4 Meluahkan perasaan apabila melaksanakan aktiviti bersama-sama.

Objektif Pembelajaran

Pada akhir Pengajaran dan Pembelajaran murid dapat:

- 1 Menyatakan 3 kebaikan kitar semula.
- 2 Meramalkan kesan jangka panjang jika kitar semula tidak dilakukan.
- 3 Mengamalkan sikap kerjasama dalam kehidupan sehari-hari.

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk satu kelas

Bahan kitar semula

- i. Surat khabar
- ii. Penyedut minuman
- iii. Kotak
- iv. Botol plastik
- v. Lidi
- vi. Ranting

Prasyarat

Murid sudah diminta membawa bahan kitar semula

Sumber Tambahan

Langkah Membuat Congkak Menggunakan Sarang Telur

- a. <http://kidztoyou.blogspot.my/2009/12/6-congak-saranghae-sarang-telur.html>

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

- i. Modul Microsoft PowerPoint 1: Teks dalam PowerPoint
- ii. Modul Microsoft PowerPoint 4: Imej dalam PowerPoint
- iii. Pelayar Web

SET INDUKSI

1. Guru menunjukkan beberapa contoh bahan kitar semula menerusi internet.

Contoh: bekas menyimpan alat tulis, bingkai gambar



2. Guru bersoal jawab mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat benda-benda tersebut dan kebaikan kitar semula. Murid diajukan dengan soalan-soalan berikut.
 - i. Apakah bahan yang digunakan untuk membentuk benda-benda ini?
 - ii. Nyatakan 2 kebaikan kitar semula.
 - iii. Apakah kesan buruk jika kitar semula tidak dititikberatkan?

BBM

- i. Lampiran 1.0

KBAT

- i. Menganalisis
- ii. Menilai

INDUKSI

LANGKAH 1

1. Guru memberi penerangan mengenai aktiviti mencipta poster bertemakan 'Kerjasama Dalam Kitar Semula' menggunakan perisian komputer.
2. Setiap kumpulan diminta menghasilkan sebuah poster menggunakan perisian Microsoft PowerPoint seperti Lampiran 2.0.
3. Murid menyatakan kebaikan bekerjasama berdasarkan pengalaman murid semasa menjalankan aktiviti tersebut.

BBM

- i. Lampiran 2.0
- ii. Komputer
- iii. Microsoft PowerPoint

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

- i. 2.1
- ii. 2.2
- iii. 2.3

LANGKAH 2

1. Murid mengumpulkan beberapa longgokan bahan terbuang seperti surat khabar, penyedut minuman, kotak, botol plastik, lidi, dan ranting yang dibawa dari rumah.
2. Guru menjelaskan konsep kitar semula kepada murid.

LANGKAH

LANGKAH 3

1. Murid merancang dan melakukan aktiviti yang boleh dilakukan dengan menggunakan bahan tersebut secara kumpulan seperti Lampiran 1.0.
Contoh: Membina model bangunan, tabung dan kenderaan mainan



2. Murid diajukan dengan soalan-soalan berikut:
 - i. Apakah perasaan anda setelah melakukan aktiviti ini secara bekerjasama?
 - ii. Ramalkan kesan jangka panjang jika kitar semula tidak dilakukan?

PENUTUP

1. Guru merumuskan pelajaran hari ini dengan menekankan penghayatan nilai dan amalan kerjasama serta memberi penegasan kepada konsep kitar semula dalam kehidupan seharian. Di samping itu, guru juga menekankan kelebihan mengamalkan TMK dalam kehidupan seharian.

BBM

- i. Bahan terpakai
- ii. Lampiran 1.0

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

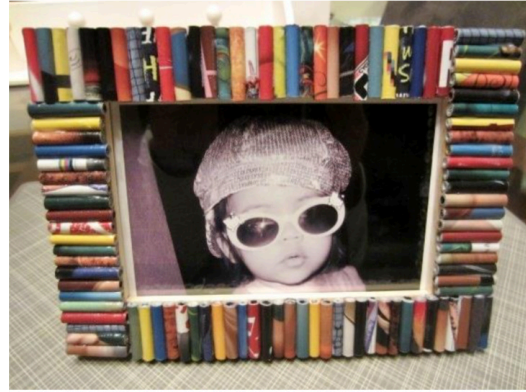
- i. 4.4

LAMPIRAN 1.0

Tunjuk menggunakan komputer.



Bekas menyimpan alat tulis



Bingkai gambar



Tabung



Model bangunan

LAMPIRAN

LAMPIRAN 2.0

Tunjuk menggunakan komputer.



LAMPIRAN

Rubrik Pentaksiran

Nama :

Tahun :

Tarikh :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Mengemukakan idea secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks.	Murid berjaya menaip teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya menaip teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
		1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video.	Murid berjaya menyisip kotak teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya menyisip kotak teks menggunakan perisian Microsoft PowerPoint dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK. ☐	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru. ☐
2.	2.0 Mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat melalui TMK.	2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.	Murid berjaya mencari imej dari pelayar web setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru. ☐	Murid berjaya mencari imej dari pelayar web dengan sedikit bimbingan guru dan tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas TMK. ☐	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan Tanpa bimbingan guru. ☐

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
3.	4.0 Mengamalkan sikap bertanggungjawab dan beretika dalam TMK.	4.4 Menerapkan amalan teknologi hijau dalam TMK.	Murid berjaya membina bahan yang boleh digunakan menggunakan bahan kitar semula dengan bimbingan guru.	Murid berjaya membina bahan yang boleh digunakan menggunakan bahan kitar semula tanpa bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan tanpa bimbingan guru.