MODUL TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)

MODUL APLIKASI

PENDIDIKAN JASMANI DAN PENDIDIKAN KESIHATAN

TAHUN SATU

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

2017

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 Jasmani dan KesihatanTahun 1 (2017) yang terlibat dalam pengintegrasian kemahiran TMK adalah seperti berikut:

PENDAHULUAN

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Perkakasan / Perisian yang digunakan
1.1 Kemahiran membuat keputusan dalam konteks kesihatan diri dan reproduktif. • Kebersihan fizikal	1.1.1 Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif dengan menggunakan TMK.	1.1 Menaip, memilih dan menyunting teks.	i. Pemproses kata ii. Perisia persembahan
1.1 Kemahiran membuat keputusan dalam konteks kesihatan diri dan reproduktif. • Kebersihan fizikal	1.1.1 Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan. 2.1.1 Mengetahui sentuhan selamat, sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif dengan menggunakan TMK.	1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks. 1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video. 1.12 Menggunakan fitur dalam sesuatu perisian untuk tujuan tertentu.	i. Pemproses kata ii. Perisian persembahan iii. Perisian grafik

Standard Kandungan	Standard Pembelajaran	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Perkakasan / Perisian yang digunakan
1.2 Melakukan pelbagai kemahiran lokomotor. 2.2 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor. 5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti.	1.2.3 Melakukan pergerakan lokomotor dalam pelbagai arah, aras, laluan dan kelajuan dengan rakan dan alatan. 2.2.1 Menyatakan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor. 5.2.1 Mempamerkan rasa seronok melakukan aktiviti baharu dalam Pendidikan Jasmani.	3.0 Menggunakan pemikiran komputasional dalam proses penyelesaian masalah.	3.3 Meleraikan sesuatu yang kompleks dalam bentuk komponen kecil.	Tiada

MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN 1.2.3 , 2.2.1 & 5.2.1

PENDIDIKAN JASMANI DAN PENDIDIKAN KESIHATAN
TAHUN SATU

Standard Pembelajaran 1.2.3
Melakukan pergerakan lokomotor dalam pelbagai arah, aras, laluan, dan kelajuan dengan rakan dan alatan

Standard Pembelajaran 2.2.1
Menyatakan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor

Standard Pembelajaran 5.2.1
Mempamerkan rasa seronok melakukan aktiviti baharu dalam Pendidikan Jasmani

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Rancangan Pengajaran	5
Lampiran 1	11
Lampiran 2	12
Lembaran Kerja 1.0	13
Rubrik Pentaksiran	15

1.2.3, 2.2.1, 5.2.1
Pergerakan Asas Kemahiran Lokomotor

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

1.1 Melakukan pelbagai kemahiran lokomotor.

2.2 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor.

5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti.

Standard Pembelajaran

Murid boleh

1.2.3 Melakukan pergerakan lokomotor dalam pelbagai arah, aras, laluan, dan kelajuan dengan rakan dan alatan.

2.2.1 Menyatakan pergerakan lokomotor dan bukan lokomotor.

5.2.1 Mempamerkan rasa seronok melakukan aktiviti baharu dalam Pendidikan Jasmani.

Masa:

1 Jam (30 minit setiap sesi)

Penerapan Kemahiran TMK:

3.3 Meleraikan sesuatu yang kompleks dalam bentuk komponen yang kecil.

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk kelas

i. Gelung, batang kayu atau plastik, kon, tali, pundi kacang, bola pelbagai saiz, sapu tangan, marker, dan kayu 30cm.

Bahan untuk setiap murid

i. Lembaran Kerja 1.0

Prasyarat

Murid sudah belajar membuat aktiviti lokomotor dan bukan lokomotor.

Sumber Tambahan

i. Aktiviti fizikal dalam kelas
https://www.urmc.rochester.edu/medialibraries/urmcmedia/community-health/community- partnerships/heart/documents/indoorphysicalactivityideasfor.pdf

ii. Menyejukkan badan
https://www.youtube.com/watch?v=XoxfF7Nkdu0

MEMANASKAN BADAN: *ICE AND WATER*

1. Murid melakukan aktiviti memanaskan badan dengan “Ice and Water”.
   i. Beberapa orang murid sebagai “pengejar” dan rakan yang lain sebagai “water”.
   ii. Pengejar perlu mengejar “water” dan apabila “water” disentuh akan menjadi “ice” atau tidak boleh bergerak. “Ice” hanya boleh bergerak semula apabila disentuh oleh “water” atau rakan yang lain.
   iii. Tukar peranan.

2. Guru mengemukakan soalan kepada murid:
   i. Bagaimanakah kamu bergerak semasa melakukan aktiviti “Ice and Water”?

3. Guru memberi tugasan kepada murid dalam kumpulan kecil.
   Tugasan:
   - **Lakukan pergerakan lokomotor dalam pelbagai arah, aras, laluan dan kelajuan dengan rakan dan menggunakan alatan.**

4. Murid meneroka pergerakan lokomotor dalam kumpulan kecil.

BBM

i. Kon

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 3.3

AKTIVITI 1 : CABARAN LOKOMOTOR

1. Murid dalam kumpulan kecil.

2. Murid dalam kumpulan berbincang untuk melakukan pergerakan lokomotor berdasarkan halangan "Cabaran Lokomotor" seperti Lampiran 1.

3. Murid meneroka pergerakan lokomotor pada pelbagai arah, aras dan kelajuan secara berkumpulan.

4. Murid mengenal pasti pergerakan lokomotor yang sesuai digunakan semasa melepasi halangan.

5. Guru mengemukakan soalan berikut semasa murid meneroka:
   i. Apakah pergerakan lokomotor yang kamu lakukan?
   ii. Bagaimanakah melepasi halangan pada aras rendah?
   iii. Bagaimanakah kamu melepasi halangan pada laluan yang berbeza?
   iv. Apakah pergerakan lokomotor yang paling mudah anda lakukan?

BBM

i. Gelung, batang kayu atau plastik, kon, Marker dan tali.

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 3.3

AKTIVITI

AKTIVITI 2:
CABARAN LOKOMOTOR MENGGUNAKAN RAKAN DAN ALATAN

1. Murid dalam kumpulan melakukan pergerakan lokomotor berdasarkan halangan "Cabaran *Traffic Light*" seperti Lampiran 2.

2. Setiap kumpulan perlulah menggabungkan sekurang-kurangnya 4 pergerakan lokomotor dan mengaplikasikan konsep pergerakan.

3. Setiap ahli kumpulan memilih satu alatan dan bergerak apabila isyarat- *Traffic Light*-Hijau diberi.

4. Berhenti apabila isyarat *Traffic Light*- Merah dan tukar alatan yang lain serta bersedia bergerak melepasi halangan yang seterusnya.

5. Lakukan pergerakan lokomotor secara berterusan berdasarkan kreativiti kumpulan masing-masing untuk melepasi halangan.

BBM

i. Sapu tangan, gelung besar, batang kayu atau plastik, kon, marker, tali, bola, pundi kacang dan kayu 30cm.

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 3.3

PERMAINAN KECIL: "*TEACHER SAYS*"

1. Murid melakukan permainan kecil "*Teacher Says*".

2. Guru memberi arahan kepada murid untuk melakukan pergerakan lokomotor berdasarkan aras, arah, laluan dan kelajuan.

3. Murid bergerak setiap kali guru memulakan ayat dengan "*Teacher Says*".
   Contoh:
   a. Jangan bergerak jika guru memberi arahan "Congklang (galloping) ke kiri"
   b. Hanya bergerak jika guru memberi arahan "*Teacher says*, congklang ke kiri "

4. Murid yang tidak mengikut arahan guru akan keluar daripada permainan.

5. Murid yang kekal sehingga akhir permainan, akan menjadi pemenang.
   Contoh arahan guru:
   a. *Teacher says*, congklang ke hadapan 3 langkah.
   b. Skip secara mengundur 5 langkah.
   c. *Teacher says*, jalan ke belakang dengan pantas.
   d. *Teacher says*, lari ke kanan.
   e. *Teacher says*, lompat dengan sebelah kaki secara zig zag
   f. Berjalan pantas pada laluan berlengkok (*spiral*)
   g. *Teacher says*, skip.
   h. Lari ke kiri.

BBM

i. Peralatan Sukan

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 3.3

AKTIVITI

MENYEJUKKAN BADAN

1. Murid melakukan aktiviti menyejukkan badan “Regang Badanku”.

BBM

i. Lembaran Kerja 1.0

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 3.3

PENUTUP

1. Guru mengemukakan soalan-soalan kepada murid:
   a. Apakah kekuatan dan kelemahan kumpulan kamu?
   b. Apakah penambahbaikan yang boleh dilakukan?
   c. Apakah peranan setiap ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti?
   d. Apakah kemahiran yang telah kamu kuasai dan pelajari dalam sesi pdp pada hari ini?
   e. Apakah peranan setiap rakan kamu semasa melakukan persembahan dalam kumpulan?

2. Murid diberikan Lembaran Kerja 1.0 sebagai penilaian kognitif.

LAMPIRAN 1

LAMPIRAN

LAMPIRAN 2

Sambil memegang bola

Sambil memegang gelung kecil

Zig zag sambil melantun bola

Menggelongsor berpasangan

Kaki diikat dengan kaki rakan

Sambil memegang pundi kacang

Melompat dari satu gelung ke gelung yang lain

Sambil memegang sapu tangan

Catatan:
Murid diberikan kebebasan untuk menggunakan alatan semasa melakukan pergerakan lokomotor melepasi halangan.

LEMBARAN KERJA 1.0

Nama : _____

Kelas : _____

1. Berdasarkan gambar di bawah, namakan pergerakan lokomotor tersebut.

Skip	Melompat
Menggelongsor	Berlari

Cetak untuk setiap murid

LEMBARAN KERJA

2. Apakah konsep pergerakan yang terlibat semasa kamu bergerak?

a. | A | | | H |

b. | | R | | S |

c. | K | | L | A | | | A | |

d. | L | A | | U | | N |

3. Semasa bermain permainan bola sepak, apakah pergerakan lokomotor yang kamu lakukan?

a. _____

b. _____

c. _____

Rubrik Pentaksiran

Nama : Tahun :

Tarikh :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Menggunakan Pemikiran Komputasional untuk proses penyelesaian masalah.	3.3 Meleraikan sesuatu yang kompleks dalam bentuk komponen kecil.	Murid berjaya melakukan pergerakan lokomotor dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melakukan pergerakan lokomotor dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
			Murid berjaya melakukan aktiviti lokomotor dengan kelajuan yang berbeza dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melakukan aktiviti lokomotor dengan kelajuan yang berbeza dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.
			Murid berjaya melakukan aktiviti lokomotor mengikut aras yang berbeza dan memerlukan bimbingan guru.	Murid melakukan aktiviti lokomotor mengikut aras yang berbeza dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
			Murid Berjaya melakukan aktiviti lokomotor mengikut arah yang berbeza dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melakukan aktiviti lokomotor mengikut arah yang berbeza dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.
			Murid berjaya melakukan aktiviti lokomotor mengikut laluan yang berbeza dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melakukan aktiviti lokomotor mengikut laluan yang berbeza dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
			Murid berjaya melakukan pergerakan dalam kumpulan kecil dengan bimbingan guru.	Murid berjaya melakukan pergerakan dalam kumpulan kecil dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.
			Murid berjaya melakukan pergerakan lokomotor dengan alat dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya melakukan pergerakan lokomotor dengan alat dengan sedikit bimbingan guru.	Murid melepasi tahap penguasaan mahir dengan memaparkan kemahiran tanpa bimbingan guru.

MODUL
STANDARD PEMBELAJARAN
1.1.1

PENDIDIKAN JASMANI DAN PENDIDIKAN KESIHATAN
TAHUN SATU

Standard Pembelajaran 1.1.1
Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan (A)

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	20
Rancangan Pengajaran	21
Lembaran Kerja 1.0	25
Rubrik Pentaksiran	28

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

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

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Menaip menggunakan perisian Microsoft Word
2	Memilih dan menyunting teks menggunakan Microsoft Word

1.1.1
Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan (A)

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

1.1 Kemahiran membuat keputusan dalam konteks kesihatan diri dan reproduktif
a. Kebersihan fizikal

Standard Pembelajaran

Murid boleh

1.1.1 Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan.

Pengajaran:

0.5 jam

Persediaan

5 hingga 10 minit

Penerapan Kemahiran TMK:

1.1 Menaip, memilih dan menyunting teks

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk satu kelas

i. Lampiran 1.0 Nama fail: **PK_Pengajaran1.1.1.pptx**
ii. Komputer
iii. Projektor LCD
iv. Fail Microsoft PowerPoint berikut: **PK_Pengajaran1.1.1.pptx**

Bahan untuk setiap murid

i. Lembaran Kerja 1.0 dalam bentuk Microsoft Word
Nama Fail: **Pengajaran 1.1.1_Lembaran Kerja1.0.docx**
ii. Fail Microsoft Word berikut:

Persediaan

i. Guru memuat turun fail-fail berikut:
a. Microsoft PowerPoint: **PK_Pengajaran1.1.1.pptx**
b. Microsoft Word: **Pengajaran 1.1.1_Lembaran Kerja1.0.docx**

a. Guru memastikan setiap murid mempunyai komputer/komputer riba untuk sesi pengajaran ini.

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

i. Modul Microsoft Word 1: Teks dalam Word

SET INDUKSI

1. Murid menyanyikan lagu “Head, Shoulder, Knees and Toes” bersama dengan guru.

2. Murid juga melakukan aksi untuk lagu tersebut.

BBM

i. Pembesar Suara
ii. Projektor LCD
iii. Komputer

INDUKSI

AKTIVITI 1

1. Murid dibahagikan kepada kumpulan.

2. Guru mengedarkan komputer riba kepada setiap kumpulan yang sudah dibuka fail susun suai gambar dalam perisian. Microsoft PowerPoint:
   Nama fail: **PK_Pengajaran1.1.1.pptx**

3. Setiap kumpulan dikehendaki untuk menyusun gambar yang diberi supaya menjadi gambar lelaki dan perempuan. (Slaid 1 – 2)

4. Selepas setiap kumpulan selesai menyusun gambar yang diberi, guru membincangkan jawapan.

5. Murid melabelkan setiap anggota tubuh lelaki dan perempuan.
   a. Slaid 1 – Kepala: Rambut, Mata, Telinga, Hidung, Mulut, Bibir, Gigi.
   b. Slaid 2 – Badan: Payu dara, Dada, Bahu, Punggung.
   c. Slaid 3 – Tangan
   d. Slaid 3 – Paha
   e. Slaid 3 – Kaki
   f. Slaid 3 – Kuku
   g. Slaid 4 – Organ Genital: Zakar dan faraj
   h. Slaid 5 – Organ Genital: Dubur

BBM

i. Komputer/Komputer Riba untuk setiap kumpulan.
ii. Fail Microsoft PowerPoint berikut: PK_Pengajaran1.1.1.pptx

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 1.1

AKTIVITI

AKTIVITI 2

1. Guru memberikan tugasan kepada murid.

2. Setiap murid diberikan lembaran kerja 1.0 dalam bentuk Microsoft Word.

3. Murid dikehendaki untuk isikan lembaran kerja 1.0 secara individu.

BBM

i. Komputer/Komputer Riba untuk setiap kumpulan.
ii. Lembaran Kerja 1.0

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 1.1

PENUTUP

1. Guru menunjukkan semula gambar lelaki dan perempuan.

2. Murid menyebut istilah anggota tubuh sambil menunjukkannya pada gambar yang ditunjukkan oleh guru.

LEMBARAN KERJA 1.0

Labelkan bahagian anggota tubuh lelaki dan perempuan berikut :

LEMBARAN KERJA

Labelkan bahagian anggota tubuh lelaki dan perempuan berikut :

LEMBARAN KERJA

FIKIRKAN !

Pada pendapat anda, mengapakah tubuh anda tidak boleh disentuh oleh orang lain?

_____

_____

LEMBARAN KERJA

Rubrik Pentaksiran

Nama :

Tarikh :

Tahun :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.1 Menaip, memilih dan menyunting teks.	Murid berjaya menaip menggunakan perisian Microsoft Word setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya menaip menggunakan perisian Microsoft Word 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
			Murid berjaya memilih dan menyunting teks menggunakan Microsoft Word setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya memilih dan menyunting teks menggunakan Microsoft Word 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.

MODUL

STANDARD PEMBELAJARAN 1.1.1 & 2.1.1

PENDIDIKAN JASMANI DAN PENDIDIKAN KESIHATAN
TAHUN SATU

Standard Pembelajaran 1.1.1
Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan (B)

Standard Pembelajaran 2.1.1
Mengetahui sentuhan selamat, sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa

ISI KANDUNGAN	MUKA SURAT
Senarai Semak Kemahiran Asas TMK	31
Rancangan Pengajaran	32
Lembaran Kerja 2.0	36
Rubrik Pentaksiran	37

Senarai Semak Kemahiran Asas TMK :

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

Bil.	Kemahiran Asas TMK
1	Menghasilkan lukisan dalam perisian Microsoft Paint
2	Memilih dan menyunting teks menggunakan perisian Microsoft Word
3	Mewarnakan lukisan dalam perisian Microsoft Paint
4	Menaip dalam perisian Microsoft PowerPoint

1.1.1
Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan (B)

Rancangan Pengajaran

Standard Kandungan

1.1 Kemahiran membuat keputusan dalam konteks kesihatan diri dan reproduktif
a. Kebersihan fizikal

Standard Pembelajaran

Murid boleh

1.1.1 Mengetahui anggota tubuh lelaki dan perempuan.

2.1.1 Mengetahui sentuhan selamat, sentuhan tidak selamat dan sentuhan tidak selesa

Pengajaran:

0.5 Jam

Persediaan

5 hingga 10 minit

Penerapan Kemahiran TMK:

1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks.

1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video.

1.12 Menggunakan fitur dalam sesuatu perisian untuk tujuan tertentu.

Bahan Bantu Mengajar (BBM)

Bahan untuk kelas

i. Komputer
ii. Projektor LCD
iii. Fail Microsoft PowerPoint berikut:
a. **PJK_Pengajaran1.1.1_ContohPengurusanGrafik.pptx**
b. **PJK_Pengajaran1.1B_LakaranTubuh.pptx**

Bahan untuk setiap murid

i. Lembaran Kerja 1.0 (Fail PowerPoint)
Nama Fail: **PK_Pengajaran1.1.1B_LembaranKerja1.0.pptx**
ii. Komputer/komputer riba
iii. Perisian Microsoft PowerPoint

Persediaan

i. Guru memuat turun fail berikut:
a. Microsoft PowerPoint: **PJK_Pengajaran1.1.1_ContohPengurusanGrafik.pptx**
b. Microsoft PowerPoint: **PJK_Pengajaran1.1B_LakaranTubuh.pptx**
i. Guru memastikan murid mempunyai komputer/komputer riba untuk sesi pengajaran ini.

Pemetaan Modul Kemahiran Asas

i. Modul Microsoft Paint 3: Melukis Menggunakan Fungsi "Pencil"
ii. Modul Microsoft PowerPoint 1: Teks dalam PowerPoint
iii. Modul Microsoft PowerPoint 4: Imej dalam PowerPoint

SET INDUKSI

1. Murid mengimbas kembali istilah anggota tubuh bersama dengan guru.

2. Guru menunjukkan bahagian anggota tubuh menggunakan perisian Scratch.
   - Nama fail: **PK_Pengajaran1.1.1B.sb2** (offline)
   - Laman sesawang: https://scratch.mit.edu/projects/114956020/ (online)

3. Murid melabelkan anggota tubuh yang ditunjukkan.

BBM

i. Komputer
ii. Projektor LCD
iii. Perisian Scrath atau internet

INDUKSI

AKTIVITI 1

1. Guru memberikan tugasan kepada murid.

2. Murid dikehendaki untuk melakarkan tubuh menggunakan perisian Microsoft Paint.

3. Murid menyimpan lakaran yang dihasilkan dalam format PNG.

4. Murid menamakan fail tersebut sebagai: LakaranTubuh_NAMA.png
   Contoh: Contoh_Lakaran Tubuh.png

5. Murid kemudian menyisipkan imej ke dalam fail lembaran kerja 1.0 dalam perisian Microsoft PowerPoint.
   Nama fail lembaran kerja 1.0: PK_Pengajaran1.1.1B_LembaranKerja1.0.pptx

6. Selepas itu, murid labelkan imej dalam Microsoft PowerPoint.

7. Murid juga dikehendaki untuk menghasilkan slaid-slaid Microsoft PowerPoint berikut:
   i. Menunjukkan anggota tubuh yang tidak selamat untuk disentuh
   ii. Menunjukkan anggota tubuh yang tidak selesa untuk disentuh

8. Murid menjalankan aktiviti "gallery walk" untuk melihat kesemua ciptaan persembahan multimedia rakan sekelas.

BBM

i. Komputer/Komputer Riba untuk setiap murid.
ii. Perisian Microsoft Paint
iii. Perisian Microsoft PowerPoint atau serupa
iv. Fail Microsoft PowerPoint berikut: PK_Pengajaran1.1.1B_LembaranKerja1.0.pptx

PENERAPAN KEMAHIRAN TMK

i. 1.5

AKTIVITI

9. Murid menulis cadangan masing-masing selepas aktiviti “gallery walk” dalam lembaran kerja 2.0.

10. Guru bersoal jawab dengan murid tentang anggota tubuh yang tidak selamat untuk disentuh dan tidak selesa untuk disentuh.

Contoh Soal Guru	Contoh Jawapan Murid
Anggota tubuh anda yang manakah anda berasa tidak selesa untuk disentuh orang lain?	boleh terima semua jawapan murid tetapi beserta dengan sebabnya
Mengapakah anda berasa begitu?	
Pada pendapat anda, siapakah yang boleh menyentuh anda dan mengapa?	Ibu dan doktor dengan kehadiran jururawat untuk tujuan kebersihan, kesihatan dan keselamatan

PENUTUP

1. Guru mendapatkan semula perhatian murid.

2. Guru bertanya soalan berikut:
   i. Mengapakah perisian Microsoft PowerPoint sesuai untuk membuat pembentangan?
   ii. Namakan anggota tubuh yang tidak selamat untuk disentuh dan berikan sebab.
   iii. Namakan anggota tubuh yang tidak selesa untuk disentuh dan berikan sebab.

PENUTUP

LEMBARAN KERJA 2.0

Jawab semua soalan di bawah untuk ketiga-tiga pembentangan yang diberikan oleh rakan sekelas anda :

1. Mengapakah anda meminati pembentangan tersebut?
2. Apakah yang dilakukan oleh rakan anda yang berbeza daripada anda?

Contoh : **Saya meminati pembentangan Kumpulan 1. Saya mendapati bahawa pembentangan Kumpulan 1 amat menarik kerana warna yang mereka gunakan amat unik dan sesuai.**

Bagaimanakah saya boleh menambah baik pembentangan saya?

Contoh : **Saya boleh gunakan ... kerana ...**

LEMBARAN KERJA

Rubrik Pentaksiran

Nama :

Tarikh :

Tahun :

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1.	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK.	1.1 Menaip, memilih atau menyunting teks.	Murid berjaya menaip dalam perisian Microsoft PowerPoint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya menaip dalam 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
			Murid berjaya mewarnakan lukisan dalam perisian Paint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya mewarnakan lukisan dalam perisian Paint 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.
		1.2 Menyisip kotak teks, imej, jadual, audio atau video.	Murid berjaya menyisip imej dalam perisian Microsoft PowerPoint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid menyisip imej dalam 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
		1.12 Menggunakan fitur dalam sesuatu perisian untuk tujuan tertentu.	Murid berjaya menghasilkan lukisan dalam perisian Paint setelah merujuk kepada Modul Kemahiran Asas dan memerlukan bimbingan guru.	Murid berjaya menghasilkan lukisan dalam perisian Paint 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.