



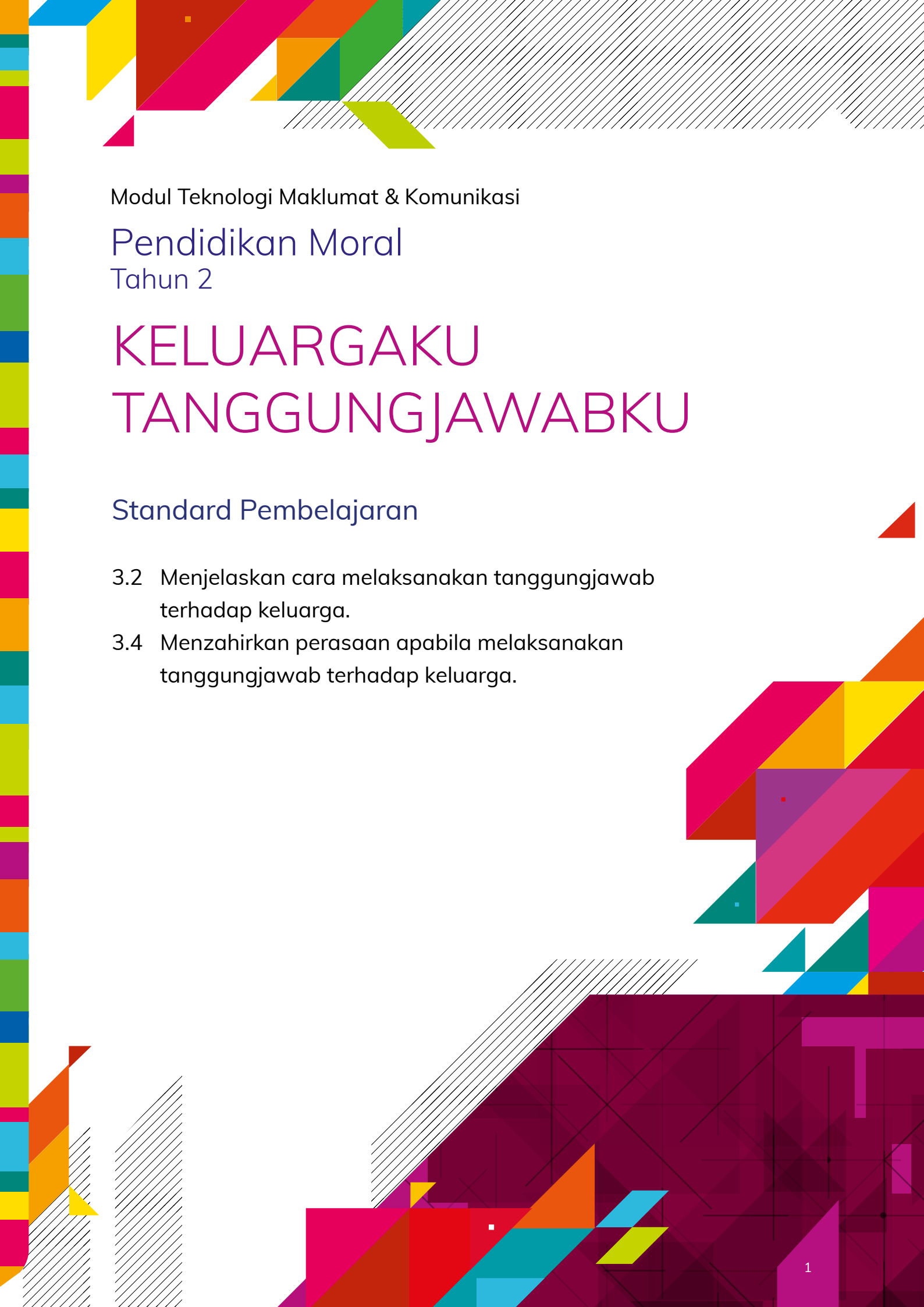
KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Modul Aplikasi

PENDIDIKAN MORAL

Tahun 2



Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Pendidikan Moral
Tahun 2

KELUARGAKU TANGGUNGJAWABKU

Standard Pembelajaran

- 3.2 Menjelaskan cara melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
- 3.4 Menzahirkan perasaan apabila melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

SENARAI SEMAK KEMAHIRAN ASAS TMK

Sebelum memulakan sesi PdP, guru perlu memastikan murid telah menguasai kemahiran asas yang berikut:

- ✓ Melancarkan pelayar web
- ✓ Mencari dan menyimpan imej menggunakan enjin carian atau bar alamat
- ✓ Menyisip imej dalam Microsoft Paint
- ✓ Menambah teks pada imej dalam Microsoft Paint



RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Tajuk

Keluargaku Tanggungjawabku

Masa Pengajaran

1 jam

Standard Kandungan

3.0 Tanggungjawab terhadap keluarga

Standard Pembelajaran

3.2 Menjelaskan cara melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

3.4 Menzahirkan perasaan apabila melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

Objektif Pembelajaran

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat:

- i. Menjelaskan 3 cara melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga dengan bantuan peta minda.
- ii. Mengekspresikan perasaan apabila melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
- iii. Mencari maklumat teks atau imej berkaitan tanggungjawab keluarga menggunakan enjin carian.
- iv. Menghasilkan peta minda tentang cara melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga dengan menggunakan perisian Microsoft Paint.

Penerapan Kemahiran TMK

- 1.3 Menghasilkan rekaan digital untuk tujuan tertentu.
- 2.1 Menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.

Bahan Bantu Mengajar

Bahan untuk guru

- Projektor
- Komputer
- Fail [Contoh Rekaan Digital.png](#)

Bahan untuk murid

- Capaian internet
- Komputer/Komputer riba (individu)
- [Lembaran Kerja 1](#)

SET INDUKSI

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang tanggungjawab mereka terhadap keluarga.
Contoh soalan:
 - 🗣 Berikan 2 contoh tanggungjawab anda terhadap keluarga anda.
 - 🗣 Apakah akan berlaku jika anda tidak bertanggungjawab terhadap keluarga anda?
 - 🗣 Apakah perasaan keluarga anda apabila anda tidak bertanggungjawab terhadap mereka?
2. Murid diminta merujuk semula senarai tanggungjawab mereka terhadap keluarga yang telah dihasilkan dalam pelajaran yang lepas.
3. Guru menerangkan bahawa murid-murid akan membuat satu **rekaan digital** dengan senarai yang telah mereka hasilkan untuk menjelaskan cara melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

⌚ Durasi

5 minit

💡 Nota Guru

Kaitkan pengetahuan pelajaran lepas dengan pelajaran ini.

Pengetahuan sedia ada:

3.1 Menyenaraikan contoh tanggungjawab terhadap keluarga.

LANGKAH 1

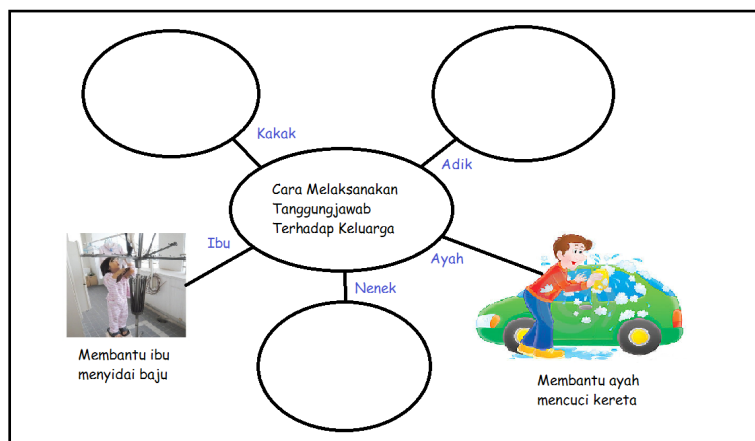
1. Murid diberi penjelasan mengenai penghasilan peta minda dengan menggunakan perisian Microsoft Paint untuk menjelaskan cara mereka melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga dalam bentuk gambar dan teks.
2. Guru menunjukkan contoh peta minda yang telah siap menggunakan Microsoft Paint.

⌚ Durasi

25 minit

💡 Nota Guru

Guru mengingatkan murid bahawa Microsoft Paint ialah perisian grafik yang asas dan boleh digunakan untuk melukis, mewarna serta mengedit gambar termasuk gambar yang diimport daripada kamera digital atau gambar yang disalin.



Contoh rekaan digital

3. Guru memilih murid secara rawak dan meminta memberi satu contoh cara melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
4. Murid diminta menyatakan kata kunci yang boleh dimasukkan ke enjin carian untuk mencari imej yang sesuai digunakan dalam peta minda.
5. Guru meminta murid membuat peta minda bergambar mereka sendiri berdasarkan senarai masing-masing.
6. Guru memberi bimbingan kepada murid yang perlu dan mencatat prestasi murid.

LANGKAH 2

1. Murid diminta menjelaskan cara mereka melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga dalam kumpulan (berempat) masing-masing dengan menunjukkan rekaan digital dalam Microsoft Paint secara bergilir.
2. Setiap kumpulan diberi topeng yang telah disediakan oleh guru dengan mencetak **Lembaran Kerja 1**.

Nota Guru

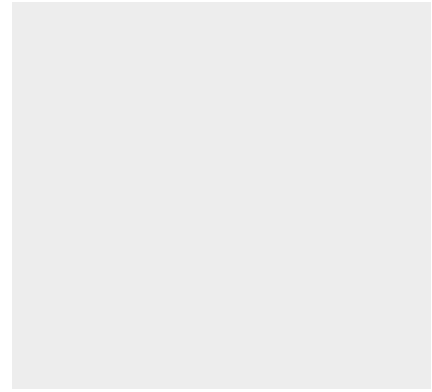
Aktiviti ini membolehkan murid membuat rekaan digital (menggunakan Microsoft Paint) berbentuk peta minda bergambar untuk persembahan.

Aktiviti ini juga membolehkan murid menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks atau imej berdasarkan kata kunci menggunakan enjin carian.

⌚ Durasi

10 minit

3. Murid diminta melukis gambar mulut pada topeng tersebut untuk menggambarkan perasaan mereka apabila melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
4. Setiap kumpulan memilih seorang wakil untuk mengekspresikan perasaan mereka dengan menggunakan topeng itu.

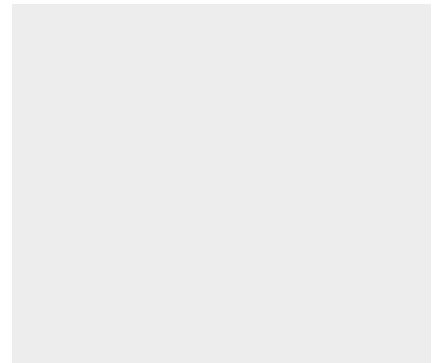


LANGKAH 3

1. Wakil daripada setiap kumpulan tampil ke hadapan kelas untuk menunjukkan rekaan digital melalui projektor dan menjelaskan cara mereka melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
2. Guru memberi refleksi bagi setiap persembahan.

⌚ Durasi

15 minit

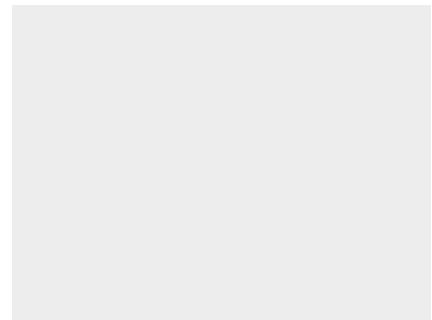


PENUTUP

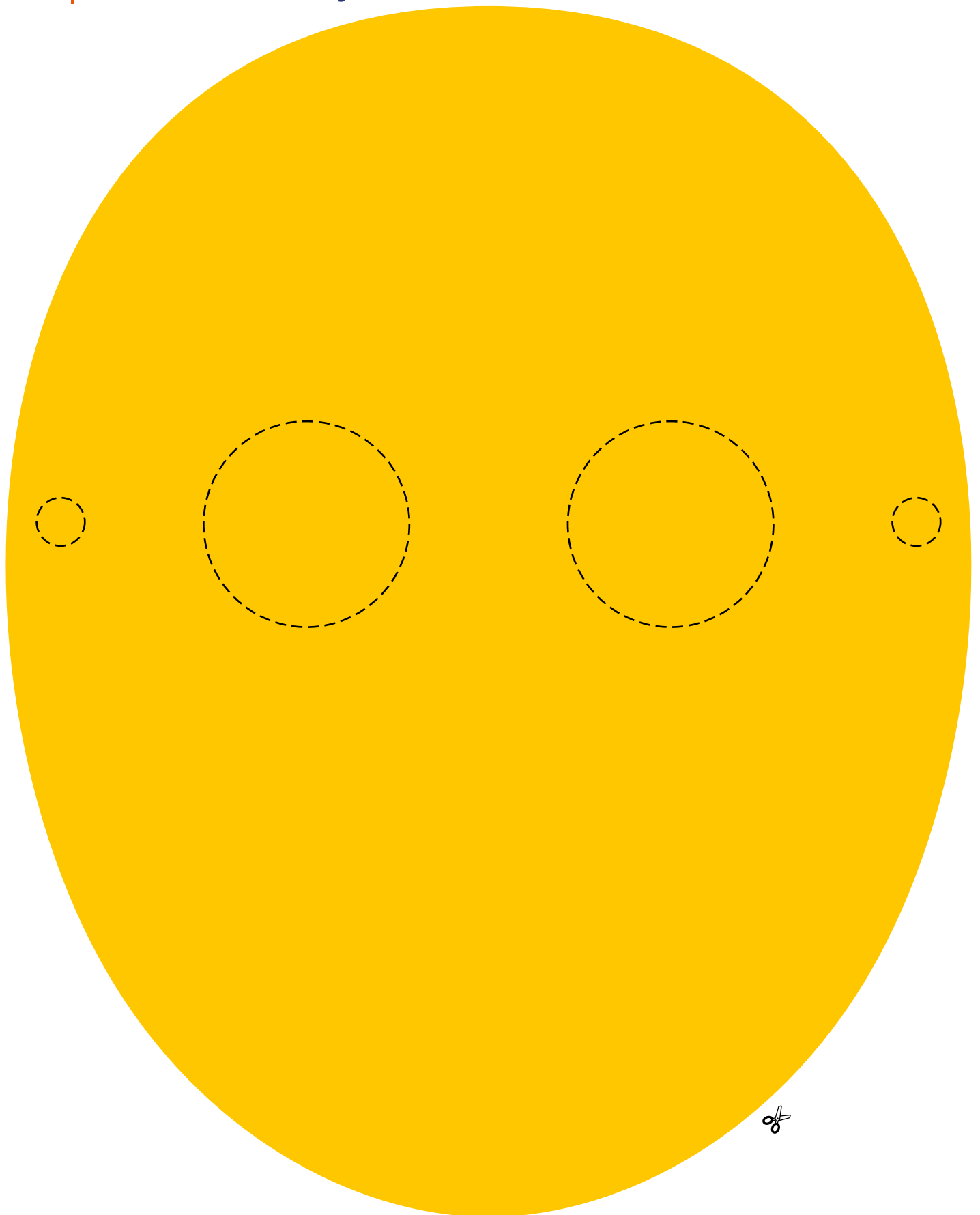
1. Guru merumuskan pelajaran hari itu dengan memberi penekanan penghasilan rekaan digital dengan menggunakan Microsoft Paint. Seterusnya, guru mengakhiri pelajaran dengan menerapkan nilai bertanggungjawab terhadap keluarga.

⌚ Durasi

5 minit



LEMBARAN KERJA 1



RUBRIK PENTAKSIRAN

Nama:

Kelas:

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 dapat menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian dengan bimbingan guru sepenuhnya. ☐	Murid dapat menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian dengan bimbingan guru. ☐	Murid dapat menggunakan pelayar web untuk mencari maklumat dalam bentuk teks dan imej menggunakan enjin carian tanpa bimbingan guru. ☐

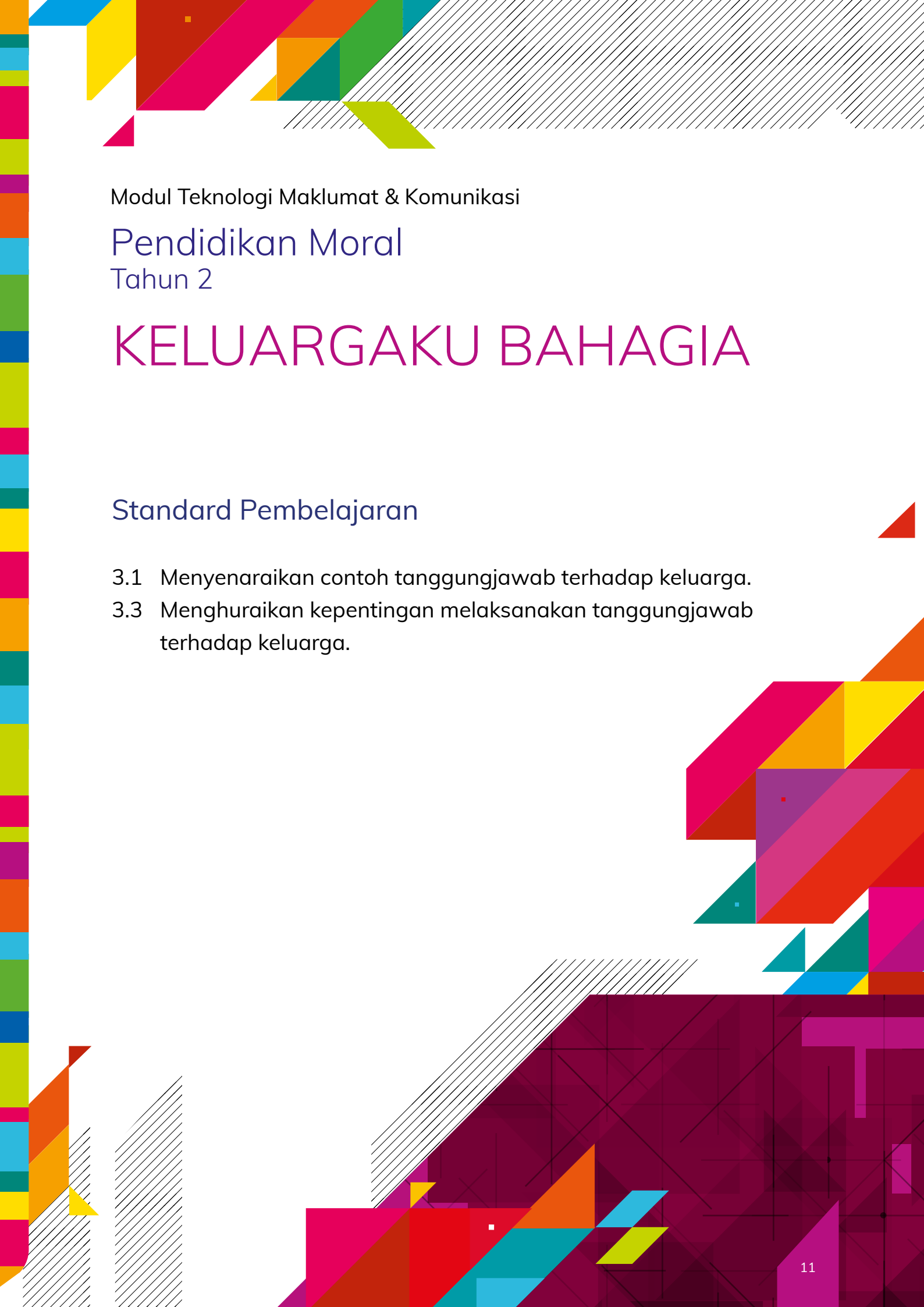
Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
2	1.0 Mengemukakan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif melalui TMK	1.3 Menghasilkan rekaan digital untuk tujuan tertentu.	Murid dapat menghasilkan rekaan digital dengan menggunakan Microsoft Paint dengan bimbingan guru sepenuhnya. ☐	Murid dapat menghasilkan rekaan digital dengan menggunakan Microsoft Paint dengan bimbingan guru. ☐	Murid dapat menghasilkan rekaan digital dengan menggunakan Microsoft Paint tanpa bimbingan guru. ☐

BORANG RUBRIK PENTAKSIRAN MURID

Kelas:

Tandakan (✓) di ruangan yang disediakan.

[illegible]



Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Pendidikan Moral
Tahun 2

KELUARGAKU BAHAGIA

Standard Pembelajaran

- 3.1 Menyenaraikan contoh tanggungjawab terhadap keluarga.
- 3.3 Menghuraikan kepentingan melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Tajuk

Keluargaku Bahagia

Masa Pengajaran

1 jam

Standard Kandungan

3.0 Tanggungjawab terhadap keluarga

Standard Pembelajaran

- 3.1 Menyenaraikan contoh tanggungjawab terhadap keluarga.
- 3.3 Menghuraikan kepentingan melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

Objektif Pembelajaran

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat:

- i. Memberi 3 contoh tanggungjawab mereka terhadap setiap ahli keluarga.
- ii. Menghuraikan 2 kepentingan melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.
- iii. Menyenaraikan langkah melaksanakan salah satu tanggungjawab mereka secara sistematik.
- iv. Menggunakan pendekatan langkah demi langkah untuk menyelesaikan masalah.

Kemahiran TMK



Pemikiran Komputasional: Algoritma

3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.

Bahan Bantu Mengajar

- 1. Projektor
- 2. Komputer

Bahan untuk guru

- Fail Microsoft Powerpoint Pendidikan Moral Tahun 2 Pengajaran 3.1

Bahan untuk murid

- Lampiran 1
- Lembaran Kerja 3.1-1
- Lembaran Kerja 3.1-2

SET INDUKSI

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang tanggungjawab mereka terhadap diri sendiri. Murid diajukan dengan soalan-soalan berikut:
 - i. Berikan 2 contoh tanggungjawab terhadap diri.
 - ii. Apakah perasaan anda selepas menunaikan tanggungjawab terhadap diri?
2. Guru mengaitkan tanggungjawab terhadap diri sendiri dan keluarga.

⌚ Durasi

5 minit

💡 Nota Guru

Pengetahuan sedia ada daripada Tahun 1: Tanggungjawab terhadap diri sendiri.
Guru merangsang pengetahuan sedia ada dan mengaitkan tanggungjawab terhadap diri sendiri dengan tanggungjawab terhadap keluarga.

LANGKAH 1

1. Murid diminta menyatakan ahli keluarga mereka.
Contoh:
🗣️ Datuk, ayah, ibu, adik dan sebagainya.
2. Murid memberi contoh tanggungjawab mereka terhadap ahli keluarga.
Contoh:
 - i. Menolong adik membalut buku.
 - ii. Menolong ibu mencuci sayur.
 - iii. Menolong ayah mencuci kereta.
3. Guru meminta murid mengisi **Lembaran Kerja 3.1-1**.
4. Murid berkongsi maklumat dengan rakan mereka.

⌚ Durasi

15 minit

LANGKAH 2

⌚ Durasi
20 minit

1. Murid dibahagikan kepada empat kumpulan.
2. Setiap kumpulan diberi satu set cetakan **Lampiran 1** dan **Lembaran Kerja 3.1-2**.
3. Guru menunjukkan **Slaid 1** dalam fail Microsoft Powerpoint.



Slaid 1

4. Murid dikehendaki menyusun dan melekatkan langkah-langkah untuk mengemas bilik pada carta alir dalam **Lembaran Kerja 3.1-2**.

Contoh cadangan murid yang tidak menepati pemikiran komputasional:

- Mengambil baju untuk dibasuh sebelum mengeluarkan kucing dari bilik.
5. Murid diminta menjelaskan kenapa langkah sedemikian dicadangkan.
 6. Murid menghuraikan secara lisan kepentingan melaksanakan tanggungjawab terhadap keluarga.

Nota Pemikiran Komputasional



Algoritma

Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.

LANGKAH 3

⌚ Durasi
15 minit

1. Guru menunjukkan **Slaid 2** dalam fail Microsoft Powerpoint.



Slaid 2

2. Murid diminta menyatakan cara mereka akan mengemas ruang tamu ini.
3. Guru menerangkan bahawa terdapat banyak perkara yang perlu dilakukan dan murid perlu merancang terlebih dahulu langkah penyelesaiannya.

💡 **Nota Pemikiran
Komputasional**



Algoritma

Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.

4. Murid memberitahu kelas langkah pertama yang perlu diambil dan sebabnya.

Contoh:

- 🗨 Lipat surat khabar yang terbuka di atas sofa dahulu agar baju di bawahnya boleh dilipat.
- 🗨 Keluarkan penyangkut baju daripada baju supaya baju dapat dilipat.

5. Guru memberi masa selama 10 minit untuk murid menulis algoritma bagi cara mengemas ruang tamu tersebut di **Lembaran Kerja 3.1-3**.
6. Murid membandingkan jawapan dengan rakan mereka.
7. Guru menerangkan bahawa perisian seperti Microsoft Word dan Microsoft Paint telah diprogram oleh saintis komputer secara berperingkat dan secara langkah demi langkah. Semasa menggunakan perisian, murid juga perlu melakukannya langkah demi langkah.

Contoh:

Langkah-langkah untuk membuka fail baharu:

- i. Klik pada **File**.
- ii. Klik pada **New**.
- iii. Klik untuk memilih jenis fail baharu yang ingin dibuka.

🖥 Nota Pemikiran Komputasional



Leraian

Murid perlu meleraikan tugas yang diberi dan memberi cadangan bahagian ruang tamu manakah yang mereka akan mula mengemas dahulu.

Contoh:

- 🗨 Saya mulakan dengan mengemas meja kerana saya rasakan bahawa bilangan langkah yang terlibat adalah kurang daripada mengemas kedua-dua sofa.

🖥 Nota Pemikiran Komputasional



Leraian

Pemrograman berperingkat merupakan teknik leraian yang digunakan oleh saintis komputer dalam membangunkan program yang kompleks.

| PENUTUP

1. Guru merumuskan pelajaran hari ini dengan memberi penekanan kepada nilai bertanggungjawab terhadap keluarga dan pemikiran komputasional untuk proses penyelesaian masalah.

🕒 Durasi

5 minit

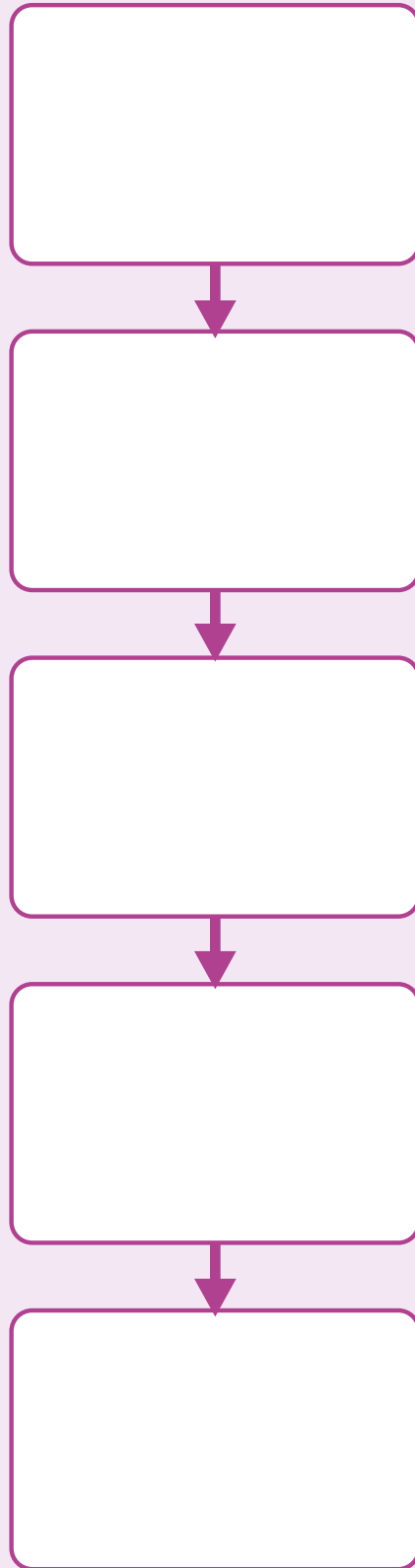
LEMBARAN KERJA 3.1-1

Senaraikan tanggungjawab anda terhadap setiap ahli keluarga.

	Ahli Keluarga	Tanggungjawab
1		
2		
3		
4		
5		

LEMBARAN KERJA 3.1-2

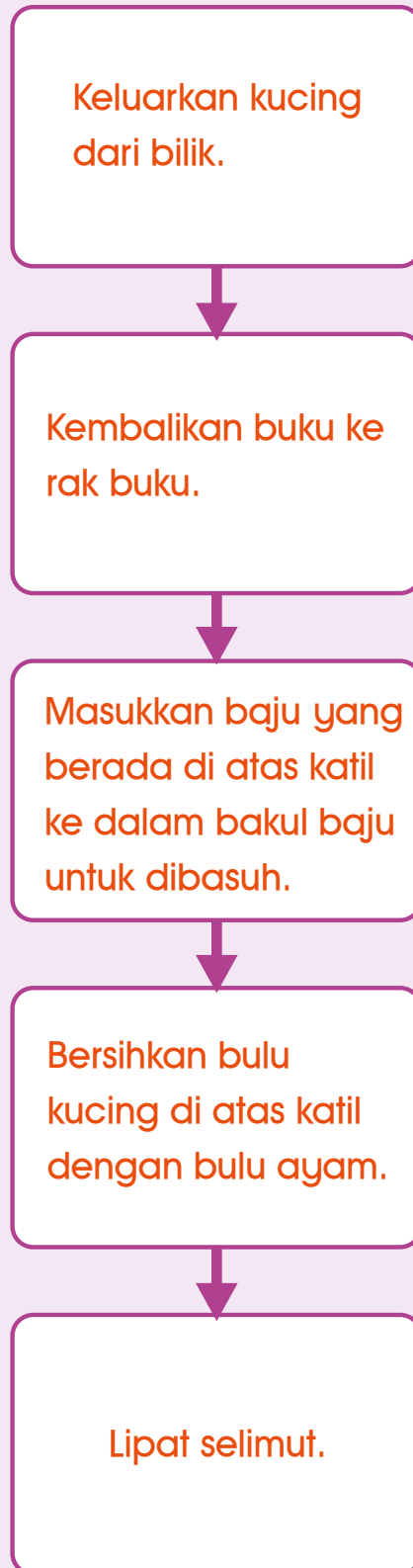
Lengkapi carta alir di bawah.



LEMBARAN KERJA 3.1-2



Lengkapkan carta alir di bawah.



LAMPIRAN 1

Bersihkan bulu kucing di atas katil dengan bulu ayam.

Masukkan baju yang berada di atas katil ke dalam bakul baju untuk dibasuh.

Kembalikan buku ke rak buku.

Lipat selimut.

Keluarkan kucing dari bilik.



LEMBARAN KERJA 3.1-3

Tuliskan langkah-langkah mengemas bilik tamu.

Mengemas Sofa



Mengemas Meja



Tuliskan langkah-langkah mengemas bilik tamu.

Mengemas Sofa

Lipat surat khabar
dan simpan
dalam rak.



Keluarkan
penyangkut baju.



Lipat baju
dan simpan
dalam almari.

Mengemas Meja

Tutup bekas biskut.



Masukkan mainan
ke dalam kotak.



Kemaskan alas meja.

RUBRIK PENTAKSIRAN

Nama:

Kelas:

Tarikh:

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1	3.0 Menggunakan Pemikiran Komputasional untuk proses penyelesaian masalah	3.5 Menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan.	Murid dapat menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan dengan bimbingan guru sepenuhnya. <input data-bbox="1249 1204 1319 1273" type="checkbox"/>	Murid dapat menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan dengan bimbingan guru. <input data-bbox="1601 1204 1671 1273" type="checkbox"/>	Murid dapat menggunakan pendekatan langkah demi langkah (algoritma) secara sistematik dalam sesuatu situasi, keadaan dan permasalahan tanpa bimbingan guru. <input data-bbox="1953 1204 2022 1273" type="checkbox"/>

BORANG RUBRIK PENTAKSIRAN MURID

Kelas:

Tandakan (✓) di ruangan yang disediakan.

[illegible]



Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
62604 Putrajaya
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my/>

