|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| **DUNIA KOMPUTER (25 WAKTU)** |  |  |
| |  |  | | --- | --- | | 1.0 | Memperihal komputer dan fungsinya  (6 waktu) |   1  2  3  4  5  6 | |  |  | | --- | --- | | 1.1  1.2  1.3  1.4  1.5 | Menyatakan maksud komputer.  Mengenal dan menyenarai jenis komputer.  Mengenal bahagian-bahagian penting komputer.  Menunjukkan komponen pada unit sistem seperti port input dan output, Pemacu Cakera Liut, Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik (AC).  Menerangkan maksud input, proses, output dan storan dengan menggunakan analogi mudah. | | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan jenis komputer dan bahagian-bahagian penting komputer. | | 2 | Mengenal pasti port input dan output, Pemacu Cakera Liut/ Pemacu Cakera Optik dan soket input arus ulang alik (AC) pada unit sistem. | | 3 | Menerangkan maksud komputer dan kegunaan bahagian-bahagian penting komputer dan komponen pada unit sistem. | | 4  5  6 | Menghubungkait perkakasan dengan konsep antara input, proses, output dan storan.  Meramal kesan dan akibat jika mana-mana bahagian penting komputer tidak berfungsi.  Mencipta model komputer masa hadapan berpandukan konsep komputer yang dipelajari secara kreatif dan inovatif | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | | | | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| |  |  | | --- | --- | | 2.0 | Mengenal perisian komputer  (3 waktu) |   7  8  9 | |  |  | | --- | --- | | 2.1  2.2  2.3  2.4 | Menyatakan maksud dan jenis perisian.  Menyatakan fungsi dan contoh sistem pengendalian.  Menyatakan fungsi dan contoh perisian aplikasi.  Menyatakan fungsi dan contoh program utiliti. | | | | | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan maksud dan jenis perisian. | | 2 | Mengelaskan perisian mengikut fungsinya. | | 3 | Menggunakan perisian yang sesuai mengikut tugasan yang diberikan. | | 4 | Membuat perbandingan antara jenis perisian dari pelbagai aspek. | | 5 | Memberi justifikasi terhadap keperluan sesuatu perisian berdasarkan situasi yang diberi. | | 6 | Menghasilkan folio mengenai idea satu perisian yang mempunyai fungsi baru selain daripada perisian yang dipelajari beserta ciri-cirinya. | |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | | | | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| |  |  | | --- | --- | | 3.0 | Memahami peranti komputer  (6 waktu) |   10  11  12  13  14  15 | |  |  | | --- | --- | | 3.1  3.2  3.3  3.4 | Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti input.  Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti output.  Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti storan.  Menyenaraikan perkakasan dan perisian komputer dengan menggunakan aplikasi hamparan elektronik bagi membeli satu set komputer berdasarkan risalah senarai harga. | | | | | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyenaraikan sekurang-kurangnya 2 peranti input, peranti output dan peranti storan. | | 2 | Menjelaskan mengapa perlu ada peranti input, peranti output dan peranti storan dalam sesebuah set komputer. | | 3 | Membentuk sebuah set komputer lengkap dengan gabungan peranti. | | 4 | Memberi justifikasi mana-mana peranti yang boleh ditambah untuk meningkatkan lagi keupayaan komputer. | | 5 | Membuat keputusan untuk memilih perkakasan dan perisian bagi set komputer mengikut keperluan menggunakan perisian hamparan elektronik daripada pelbagai broshur jualan. | | 6 | Mencipta peranti baru yang menggabungkan beberapa peranti lain secara kreatif dan inovatif melalui lukisan. | |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | | | | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| |  |  | | --- | --- | | 4.0 | Memahami ukuran data  (5 waktu) |   16  17  18  19  20 | |  |  | | --- | --- | | 4.1  4.2  4.3  4.4  4.5  4.6  4.7  4.8 | Menerangkan maksud data.  Menyatakan unit piawai ukuran data bit, bait, kilobait, megabait dan gigabait.  Menukarkan ukuran data Kilobait (KB) ke Bait.  Menukar ukuran data Megabait (MB) ke Kilobait (KB).  Menukar ukuran data Gigabait (GB) ke Megabait (MB).  Menghubungkait fail data dan bait.  Menyatakan dan membandingkan saiz fail.  Menggunakan aplikasi Notepad untuk membandingkan saiz fail satu perkataan dan satu ayat. | | | | | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menyatakan maksud data dan unit piawai ukuran data. | | 2 | Menjelaskan saiz ukuran data bagi setiap unit piawai bit, bait, kilobait, megabait dan gigabait dalam urutan menaik dan menurun. | | 3 | Membuat pengiraan dengan menukar unit ukuran data GB, MB dan KB kepada unit yang lebih kecil dan seterusnya kepada yang lebih besar. | | 4 | Menentukan saiz fail dalam komputer dan membezakan antara fail yang besar dan yang kecil mengikut B, KB, MB dan GB. | | 5 | Membina dan menyemak pelbagai saiz fail menggunakan aplikasi yang berbeza bersaiz B, KB dan MB. | | 6 | Membina satu folder bersaiz tertentu yang boleh memuatkan campuran fail bersaiz B, KB dan MB. | |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | | | | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | |
| |  |  | | --- | --- | | 5.0 | Menjaga keselamatan data dan komputer  (5 waktu) |   21  22  23  24  25 | |  |  | | --- | --- | | 5.1  5.2 | Menggunakan perisian anti virus untuk mengimbas komputer  Menggunakan kata laluan untuk keselamatan data. | |  | |  | | 5.3 Melakukan defragmentasi terhadap storan luaran. | |  | | | | | |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4  5  6 | Menyatakan langkah-langkah mengimbas virus, defragmentasi dan membuat kata laluan.  Menerangkan kepentingan mengimbas komputer, defragmentasi dan penggunaan kata laluan.  Melakukan imbasan, defragmentasi dan mencipta kata laluan terhadap data dan komputer.  Membezakan antara keperluan imbasan virus, defragmentasi dan membuat kata laluan.  Mengenalpasti punca masalah dan mengambil tindakan terhadap data dan komputer melalui senario yang diberi.  Mengguna perisian atau kaedah lain untuk imbasan virus, defragmentasi atau membuat kata laluan bagi menjaga keselamatan data dan komputer. | |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | | **STANDARD PEMBELAJARAN** | | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | | |
| **EKSPLORASI MULTIMEDIA (13 WAKTU)** | |  | |  | |
| |  |  | | --- | --- | | 1.0 | Mengkaji multimedia  (4 waktu) |   26  27  28  29 | | |  |  | | --- | --- | | 1.1  1.2  1.3 | Menyenaraikan elemen multimedia (teks, imej, audio, video dan animasi).  Membuat perbandingan saiz format fail bagi setiap elemen multimedia seperti untuk teks, imej (jpeg, bmp, tiff), audio (mid, wav, mp3) dan video (avi, mpeg).  Membezakan persembahan linear dan tak linear. | | | |  |  | | --- | --- | | 1 | Menamakan semua elemen multimedia dan contoh format fail serta dapat mengenalpasti persembahan linear dan tak linear. | | 2 | Menerangkan pelbagai format bagi setiap elemen multimedia dan perbezaan persembahan linear dan tak linear. | | 3 | Mencari elemen imej, audio, video dan animasi untuk membuat persembahan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear yang mudah. | | 4 | Membuat perbandingan saiz bagi imej, audio, dan video yang sama bagi format yang berlainan dan dipersembahkan dalam bentuk persembahan linear dan tak linear. | | 5 | Memberi komen dan justifikasi terhadap elemen dan format fail yang digunakan dalam multimedia yang dipersembahkan. | | 6 | Menghasilkan idea dan menceritakan kandungan persembahan serta penggunaan elemen multimedia berdasarkan konsep linear dan tak linear. | | |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | | | **STANDARD PEMBELAJARAN** | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | | |
| |  |  | | --- | --- | | 2.0 | Menggunakan aplikasi khusus untuk membina bahan multimedia  (5 waktu) |   30  31  32  33  34 | | | |  |  | | --- | --- | | 2.1  2.2  2.3 | Menggunakan aplikasi penyunting grafik untuk menghasil dan menyunting imej dalam format \*.jpeg.  Menggunakan aplikasi penyunting audio untuk menghasil dan menyunting audio dalam format \*.wav, \*.wma, \*.midi atau \*.mp3.  Menggunakan aplikasi penyunting video untuk menghasil dan menyunting video dalam format \*.avi, \*.wmv atau \*.mpeg. | | |  |  | | --- | --- | | 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 aplikasi penyunting 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 kriteria 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 sendiri. | | |
| **STANDARD KANDUNGAN / MINGGU** | | | **STANDARD PEMBELAJARAN** | |  |  | | --- | --- | | **TAHAP PENGUASAAN** | **STANDARD PRESTASI** | | |
| |  |  | | --- | --- | | 3.0 | Membangunkan persembahan multimedia interaktif tak linear  (4 waktu) |   35  36  37  38 | | | |  |  | | --- | --- | | 3.1  3.2  3.3 | Melakar papan cerita bagi menyediakan persembahan multimedia interaktif tak linear.  Membangunkan persembahan multimedia yang mengandungi sekurang- kurangnya tiga elemen multimedia.  Mempakejkan persembahan multimedia dengan nama yang sesuai. | | |  |  | | --- | --- | | 1  2  3  4  5  6 | Menyatakan langkah-langkah pembangunan persembahan multimedia interaktif tak linear.  Menerangkan setiap langkah-langkah pembangunan persembahan multimedia interaktif tak linear.  Membangun persembahan 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.  Menilai dan memberi komen persembahan multimedia interaktif tak linear yang dibangunkan oleh rakan dan mencadangkan penambaikan.  Membangunkan persembahan multimedia interaktif tak linear yang menarik dan kreatif. | | |