



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

**DOKUMEN STANDARD PRESTASI
DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI
ELEMEN SAINS DAN
TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI
TAHUN 2**

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

“Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berakhlak mulia, bertanggungjawab, berketrampilan dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.”

PENDAHULUAN

Dokumen Standard Prestasi bagi mata pelajaran Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dibina sebagai panduan untuk guru menambahbaik Pentaksiran Sekolah sejajar dengan pelaksanaan Pentaksiran Rujukan Standard.

Pentaksiran Rujukan Standard merupakan proses mendapatkan maklumat tentang sejauh mana murid tahu dan boleh buat atau telah menguasai apa yang dipelajari mengikut tahap-tahap pencapaian seperti yang dihasratkan oleh kurikulum mata pelajaran ini.

Adalah diharapkan dokumen ini dapat memberi maklumat yang lengkap dan tepat kepada guru tentang hasrat Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang menekankan tentang pembinaan modal insan yang berteraskan kepada pembangunan jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial.

TAFSIRAN

- **Band** ialah satu label yang digunakan untuk menunjukkan tanda aras tertentu yang disusun secara hierarki digunakan bagi tujuan pelaporan individu.
- **Standard** ialah satu pernyataan tentang sesuatu domain merujuk kepada tanda aras tertentu dan bersifat generik bagi memberi gambaran holistik tentang individu.
- **Standard Prestasi** ialah pernyataan tentang tahap perkembangan pembelajaran murid yang diukur berdasarkan standard dan menunjukkan di mana kedudukan murid dalam perkembangan atau kemajuan pembelajarannya. Perkembangan dalam standard itu terbahagi kepada dua iaitu perkembangan secara mendatar (konstruk) dan perkembangan menegak (band). Pertumbuhan murid dijelaskan dengan satu atau lebih *qualifier* menggunakan perkataan atau rangkaian kata yang betul menggambarkan standard dalam bentuk hasil pembelajaran.
- **Deskriptor** ialah pernyataan yang menerangkan apa yang murid tahu dan boleh buat berdasarkan standard di mana kualiti boleh ditaksir dan dicapai.
- **Evidens**
 - Murid** : Pernyataan yang menerangkan tentang bagaimana murid melaksanakan apa yang dia tahu dan boleh buat berdasarkan deskriptor.
 - Instrumen** : Bahan atau apa-apa bentuk bukti yang dapat ditunjukkan oleh murid yang melaksanakan sesuatu tugas dalam bentuk produk atau proses seperti foto, grafik, artifak, laporan dan lain-lain.
- **Instrumen** ialah alat yang digunakan untuk menguji penguasaan atau pencapaian murid bagi sesuatu domain seperti ujian bertulis, ujian secara lisan, demonstrasi, ujian amali.

KERANGKA STANDARD PRESTASI

| BAND | STANDARD |
|-------------|---|
| 1 | Tahu |
| 2 | Tahu dan Faham |
| 3 | Tahu, Faham dan Boleh Buat |
| 4 | Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab |
| 5 | Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji |
| 6 | Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Mithali |

TAFSIRAN BAND

| BAND | PERNYATAAN BAND | TAFSIRAN |
|------|---|---|
| 1 | TAHU | Murid tahu perkara asas, atau boleh melakukan kemahiran asas atau memberi respons terhadap perkara yang asas. |
| 2 | TAHU DAN FAHAM | Murid menunjukkan kefahaman untuk menukar bentuk komunikasi atau menterjemah serta menjelaskan apa yang telah dipelajari. |
| 3 | TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT | Murid menggunakan pengetahuan untuk melaksanakan sesuatu kemahiran pada suatu situasi. |
| 4 | TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB | Murid melaksanakan sesuatu kemahiran dengan beradab, iaitu mengikut prosedur atau secara sistematik. |
| 5 | TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB TERPUJI | Murid melaksanakan sesuatu kemahiran pada situasi baru, dengan mengikut prosedur atau secara sistematik, serta tekal dan bersikap positif. |
| 6 | TAHU, FAHAM DAN BOLEH BUAT DENGAN BERADAB MITHALI | Murid mampu menzahirkan idea yang kreatif dan inovatif, mempunyai keupayaan membuat keputusan untuk mengadaptasi permintaan serta cabaran dalam kehidupan seharian serta boleh berbicara untuk mendapatkan dan menyampaikan maklumat menggunakan ayat yang sesuai secara bertatasusila dan menjadi contoh secara tekal. |

MATLAMAT KURIKULUM DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI

Matlamat Kurikulum Dunia Sains dan Teknologi Sekolah Rendah ini ialah untuk menanam minat dan mengembangkan kreativiti murid melalui pengalaman dan penyiasatan bagi menguasai ilmu sains, kemahiran saintifik dan kemahiran berfikir serta sikap saintifik dan nilai murni.

OBJEKTIF KURIKULUM DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI

Kurikulum Standard Dunia Sains dan Teknologi Sekolah Rendah Tahap 1 bertujuan:

- 1 Merangsang sifat ingin tahu murid dan mengembangkan minat tentang dunia di sekeliling mereka.
- 2 Menyediakan peluang untuk murid menguasai kemahiran proses sains dan kemahiran secara berfikir kritis dan kreatif.
- 3 Meningkatkan daya kreativiti murid.
- 4 Memberi kefahaman tentang fakta dan konsep sains.
- 5 Membolehkan murid mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran secara kritis, kreatif dan analitis bagi membuat keputusan dan menyelesaikan masalah.
- 6 Menyemai sikap saintifik dan nilai murni dan seterusnya membolehkan murid mengamalkannya.
- 7 Menyedari keperluan menjaga alam sekitar.

MATLAMAT ELEMEN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)

Matlamat Standard Elemen TMK Sekolah Rendah adalah untuk menyediakan penanda aras pencapaian murid dari Tahun 1 hingga Tahun 6. Ini adalah bagi memastikan murid menguasai pengetahuan dan kemahiran asas TMK yang perlu dipelajari, menggalakkan kreativiti dan menyediakan pembelajaran yang menarik dari peringkat awal umur kanak-kanak yang akan kekal sepanjang hayat.

OBJEKTIF ELEMEN TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI (TMK)

Standard Elemen TMK membolehkan murid:

- 1 Menggunakan TMK secara bertanggungjawab dan beretika.
- 2 Memilih dan mengaplikasikan sumber TMK yang bersesuaian.
- 3 Menggunakan TMK untuk mencari, mengumpul, memproses dan menggunakan maklumat.
- 4 Menggunakan TMK untuk mendapatkan dan berkongsi maklumat.
- 5 Menggunakan TMK untuk mendapatkan dan berkongsi maklumat.
- 6 Menggunakan TMK untuk meningkatkan produktiviti dan pembelajaran.
- 7 Menggunakan TMK untuk melahirkan idea dan maklumat secara kreatif dan inovatif.

| BAND | PERNYATAAN STANDARD |
|------|---|
| 1 | Mengetahui perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK |
| 2 | Memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK |
| 3 | Mempamerkan keupayaan mengetahui dan memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi serta mengaplikasikan sumber TMK |
| 4 | Menggunakan pengetahuan asas sains dan teknologi bagi menjalankan tugas serta mengaplikasikan sumber TMK dengan sistematik |
| 5 | Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep sains serta mengaplikasikan sumber TMK secara sistematik dan berinisiatif |
| 6 | Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan harian serta mengaplikasikan sumber TMK secara kreatif, inovatif dan menjadi contoh |

| BAND | PERNYATAAN STANDARD | DESKRIPTOR | EVIDENS |
|--|---|---|--|
| <p style="text-align: center;">1</p> <p style="text-align: center;">Tahu</p> | <p>B1 Mengetahui perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK</p> | <p>B1 DS1 Mengetahui benda hidup dan benda bukan hidup</p> <p>B1 DS2 Mengetahui bahagian tubuh manusia</p> <p>B1 DS3 Mengetahui haiwan yang terdapat di sekeliling</p> <p>B1 DS4 Mengetahui tumbuhan yang terdapat di sekeliling</p> <p>B1 DS5 Mengetahui bahagian tubuh manusia yang berkaitan dengan deria</p> | <p>B1 DS1 E1 Mengenal pasti benda hidup dan benda bukan hidup</p> <p>B1 DS2 E1 Mengenal pasti bahagian tubuh manusia iaitu mata, telinga, hidung, mulut, lidah, tangan dan kaki</p> <p>B1 DS3 E1 Mengenal pasti haiwan yang terdapat di sekeliling</p> <p>B1 DS4 E1 Mengenal pasti tumbuhan yang terdapat di sekeliling</p> <p>B1 DS5 E1 Mengenal pasti bahagian tubuh manusia yang berkaitan dengan deria penglihatan, bau, rasa, sentuh dan pendengaran</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>B1 DT1 Menyatakan bahagian-bahagian komputer : monitor, tetikus, papan kekunci, unit sistem.</p> <p>B1 DT2 Mengenal kedudukan kekunci abjad dan nombor</p> <p>B1 DT3 Menyatakan lokasi dan mencapai maklumat yang di simpan</p> | <p>B1 DT1 E1 Menunjuk bahagian-bahagian komputer : monitor, tetikus, papan kekunci, unit sistem dengan cermat dan bertanggungjawab</p> <p>B1 DT1 E2 Menyebut bahagian-bahagian komputer : monitor, tetikus, papan kekunci, unit sistem</p> <p>B1 DT2 E1 Menunjuk kedudukan kekunci abjad dan nombor</p> <p>B1 DT3 E1 Menyebut beberapa lokasi untuk menyimpan maklumat</p> <p>B1 DT3 E2 Menunjuk lokasi dan mencapai maklumat yang disimpan</p> |
|--|--|---|--|

| BAND | PERNYATAAN STANDARD | DESKRIPTOR | EVIDENS |
|--|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">2</p> <p>Tahu dan Faham</p> | <p>B2 Memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi dan tentang penggunaan TMK</p> | <p>B2 DS1 Memahami ciri-ciri benda hidup</p> <p>B2 DS2 Memahami fungsi bahagian tubuh manusia</p> <p>B2 DS3 Memahami bahagian-bahagian tubuh haiwan</p> <p>B2 DS4 Memahami bahagian-bahagian tumbuhan</p> <p>B2 DS5 Memahami fungsi deria</p> | <p>B2 DS1 E1 Mengenal pasti keperluan benda hidup untuk bernafas, bergerak, membesar dan membiak</p> <p>B2 DS2 E1 Memperihalkan tentang fungsi bahagian-bahagian tubuh manusia</p> <p>B2 DS3 E1 Mengenal pasti bahagian-bahagian tubuh haiwan iaitu mata, mulut, telinga, paruh, sayap, kaki, ekor, sirip, sisik, bulu, tanduk, sesungut dan cangkerang</p> <p>B2 DS4 E1 Mengenal pasti bahagian-bahagian tumbuhan iaitu pucuk, daun, bunga, buah, dahan, batang dan akar</p> <p>B2 DS5 E1 Menggunakan deria penglihatan untuk mengenali pasti warna, bentuk asas dan saiz objek</p> <p>B2 DS5 E2 Menggunakan deria bau untuk mengenali pasti benda-benda yang berbau dan tidak berbau</p> |

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>B2 DT1 Menentukan fungsi papan kekunci : kekunci enter, spacebar, backspace, delete</p> | <p>B2 DS5 E3 Menggunakan deria rasa untuk mengenal pasti rasa bahan makanan</p> <p>B2 DS5 E4 Menggunakan deria sentuh untuk mengenal pasti ciri dan keadaan bahan</p> <p>B2 DS5 E5 Menggunakan deria pendengaran untuk mengenal pasti pelbagai bunyi</p> <p>B2 DT1 E1 Menyatakan fungsi papan kekunci : kekunci enter, spacebar, backspace, delete</p> |
|--|--|---|--|

| BAND | PERNYATAAN STANDARD | DESKRIPTOR | EVIDENS |
|--|--|---|--|
| <p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Tahu, Faham dan Boleh Buat</p> | <p>B3 Mempamerkan keupayaan mengetahui dan memahami perkara-perkara asas dalam sains dan teknologi serta mengaplikasikan sumber TMK</p> | <p>B3 DS1 Memperihalkan kepentingan bahagian tubuh manusia</p> <p>B3 DS2 Mengenal ciri-ciri bahagian tubuh haiwan</p> <p>B3 DS3 Mengenal ciri-ciri bahagian tumbuhan</p> <p>B3 DS4 Menggunakan fungsi deria untuk memahami perkara asas dalam sains dan teknologi</p> | <p>B3 DS1 E1 Menerangkan kepentingan bahagian tubuh manusia</p> <p>B3 DS2 E1 Membanding dan membeza bahagian tubuh satu haiwan dengan haiwan yang lain</p> <p>B3 DS2 E2 Mengajuk pelbagai bunyi haiwan</p> <p>B3 DS2 E3 Menunjukkan cara pelbagai haiwan bergerak</p> <p>B3 DS3 E1 Membanding dan membeza bahagian satu tumbuhan dengan tumbuhan yang lain</p> <p>B3 DS4 E1 Menggunakan deria penglihatan untuk menaakul kepentingan warna, bentuk dan saiz dalam kehidupan</p> <p>B3 DS4 E2 Menggunakan deria bau untuk menaakul kepentingan bau dalam kehidupan</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>B3 DS5 Mengenal bentuk asas bongkah</p> <p>B3 DT1 Menguasai penggunaan tetikus untuk klik dan klik dua kali</p> <p>B3 DT2 Melancar dan melaksanakan operasi buka dan tutup dan simpan fail grafik, dokumen pemproses kata atau perisian persembahan :Paint, Microsoft Word atau Microsoft PowerPoint</p> | <p>B3 DS4 E3 Menggunakan deria rasa untuk menaakul kepentingan rasa bahan makanan</p> <p>B3 DS4 E4 Menggunakan deria sentuh untuk menaakul kepentingan ciri dan keadaan bahan dalam kehidupan</p> <p>B3 DS4 E5 Menggunakan deria pendengaran untuk menaakul kepentingan bunyi dalam kehidupan</p> <p>B3 DS5 E1 Mengenalpasti bentuk asas bongkah</p> <p>B3 DT1 E1 Memegang tetikus dengan cara betul</p> <p>B3 DT1 E2 Mengenal pasti penggunaan tetikus untuk klik sekali dan dua kali dengan betul</p> <p>B3 DT2 E1 Melancar dan menutup fail grafik, dokumen pemproses kata atau perisian persembahan : Paint, Microsoft Word atau Microsoft PowerPoint</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>B3 DT3 Membentuk teks menggunakan pelbagai saiz dan fon dalam satu halaman dengan pemprosesan perkataan (Microsoft Word)</p> <p>B3 DT4 Mengaplikasikan pelayar web untuk melayari internet</p> | <p>B3 DT2 E2 Menyimpan fail grafik, dokumen pemprosesan perkataan dan perisian persembahan: Paint, Microsoft Word atau Microsoft PowerPoint</p> <p>B3 DT3 E1 Menaip teks menggunakan pelbagai saiz yang sesuai dalam satu halaman dengan menggunakan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word</p> <p>B3 DT3 E2 Menaip teks menggunakan fon yang sesuai dalam satu halaman dengan menggunakan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word</p> <p>B3 DT3 E3 Menggunakan arahan mencetak dengan betul</p> <p>B3 DT4 E1 Mengenal pasti ikon pelayar web untuk melayari internet (Internet Explorer atau Firefox atau Google Chrome)</p> <p>B3 DT4 E2 Memaparkan antara muka Internet: (Internet Explorer atau Firefox atau Google Chrome)</p> |
|--|--|---|--|

| BAND | PERNYATAAN STANDARD | DESKRIPTOR | EVIDENS |
|---|---|---|---|
| <p style="text-align: center;">4</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab</p> | <p>B4 Menggunakan pengetahuan asas sains dan teknologi bagi menjalankan tugas serta mengaplikasikan sumber TMK dengan sistematik</p> | <p>B4 DS1 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan bentuk asas bongkah dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS2 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan haiwan dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS3 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan tumbuhan dalam menjalankan tugas</p> <p>B4 DS4 Menggunakan pengetahuan asas berkaitan deria dalam menjalankan tugas</p> | <p>B4 DS1 E1 Menggabung bentuk asas bongkah yang mempunyai ciri yang sama atau yang berbeza</p> <p>B4 DS2 E1 Mengitlak bahawa ada haiwan yang mempunyai ciri yang sama dan berbeza</p> <p>B4 DS3 E1 Mengitlak bahawa ada tumbuhan yang mempunyai ciri yang sama dan berbeza</p> <p>B4 DS4 E1 Mengelaskan objek mengikut warna, bentuk dan saiz</p> <p>B4 DS4 E2 Mengelaskan benda-benda yang berbau dan tidak berbau</p> <p>B4 DS4 E3 Mengelaskan pelbagai bahan makanan berdasarkan rasa</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | <p>B4 DS5 Menggunakan pengetahuan asas sains dalam memahami konsep timbul dan tenggelam</p> <p>B4 DT1 Mengoperasikan komputer (turn on, turn off) mengikut tatacara yang betul</p> <p>B4 DT2 Mengaplikasikan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word untuk menghasilkan teks berserta imej</p> | <p>B4 DS4 E4 Mengelaskan bahan berdasarkan ciri fizikal bahan</p> <p>B4 DS4 E5 Mengelaskan bunyi berdasarkan ciri tertentu</p> <p>B4 DS5 E1 Mengenal pasti objek yang timbul dan objek yang tenggelam</p> <p>B4 DT1 E1 Menghidupkan suis bekalan dan suis komputer mengikut tatacara yang betul dengan mengutamakan keselamatan</p> <p>B4 DT1 E2 Melakukan operasi (turn off) komputer dengan tatacara yang betul</p> <p>B4 DT1 E3 Mematikan suis bekalan dengan tatacara yang betul dan mengikut peraturan makmal</p> <p>B4 DT2 E1 Menaip teks dan menyisip imej dalam perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word yang sesuai dalam satu halaman dengan beradab</p> |
|--|--|--|---|

| | | | |
|--|--|---|--|
| | | <p>B4 DT3 Mengaplikasikan perisian grafik, Paint untuk membuat gambar dengan menggunakan bentuk asas dan kotak warna</p> <p>B4 DT4 Mendapat dan menyimpan imej dengan menggunakan enjin carian</p> <p>B4 DT5 Mencapai imej yang disimpan</p> | <p>B4 DT3 E1 Mereka bentuk objek dengan menggunakan bentuk asas dengan sistematik</p> <p>B4 DT3 E2 Mewarnakan objek dengan menggunakan warna pilihan yang sesuai daripada kotak warna</p> <p>B4 DT4 E1 Meneroka internet melalui enjin carian untuk mendapatkan imej secara sistematik</p> <p>B4 DT4 E2 Mempamerkan imej melalui enjin carian</p> <p>B4 DT4 E3 Menyimpan imej yang dimuat turun dengan arahan 'save picture as' secara sistematik</p> <p>B4 DT4 E4 Menyimpan imej yang dimuat turun dalam folder 'My Picture' secara sistematik</p> <p>B4 DT5 E1 Menunjukkan langkah-langkah untuk mencapai imej yang disimpan secara sistematik</p> <p>B4 DT5 E2 Menceritakan bagaimana mencapai imej pada lokasi yang disimpan secara sistematik</p> |
|--|--|---|--|

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>B4 DT6 Memperihalkan idea menggunakan perisian pemproses kata atau perisian persembahan</p> | <p>B4 DT6 E1 Membina ayat dengan menggunakan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word dengan beradab</p> <p>B4 DT6 E2 Mereka cerita menggunakan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word dengan beradab</p> <p>B4 DT6 E3 Membina ayat menggunakan perisian persembahan, Microsoft PowerPoint dengan beradab</p> <p>B4 DT6 E4 Mereka cerita menggunakan perisian persembahan, Microsoft PowerPoint dengan beradab</p> |
|--|--|--|--|

| BAND | PERNYATAAN STANDARD | DESKRIPTOR | EVIDENS |
|---|---|--|--|
| <p style="text-align: center;">5</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Terpuji</p> | <p>B5 Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep sains serta mengaplikasikan sumber TMK secara sistematik dan berinisiatif</p> | <p>B5 DS1 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan benda hidup dan benda bukan hidup</p> <p>B5 DS2 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan bahagian dan fungsi tubuh manusia</p> <p>B5 DS3 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan haiwan dan bahagian tubuh haiwan</p> <p>B5 DS4 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan tumbuhan dan bahagian tumbuhan</p> <p>B5 DS5 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan fungsi deria</p> | <p>B5 DS1 E1 Memperihalkan tentang ciri benda hidup dan benda bukan hidup</p> <p>B5 DS2 E1 Memperihalkan tentang bahagian dan fungsi tubuh manusia</p> <p>B5 DS3 E1 Memperihalkan tentang haiwan dan bahagian tubuh haiwan</p> <p>B5 DS4 E1 Memperihalkan tentang tumbuhan dan bahagian tumbuhan</p> <p>B5 DS5 E1 Memperihalkan tentang kepentingan warna, pelbagai bentuk, saiz, bau, rasa, ciri bahan dan bunyi dalam kehidupan</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>B5 DS6 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan tenggelam dan timbul</p> <p>B5 DS7 Menggunakan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk membentuk konsep berkaitan reka bentuk</p> <p>B5 DT1 Mengaplikasikan perisian sedia ada untuk merekodkan suara</p> <p>B5 DT2 Mengaplikasikan perkakasan lain serta berkongsi idea dalam penggunaan kamera digital, CD-ROM atau pengimbas</p> | <p>B5 DS6 E1 Memperihalkan mengenai pengubahsuaian objek yang tenggelam supaya timbul dan objek yang timbul supaya tenggelam</p> <p>B5 DS7 E1 Memperihalkan mengenai kepentingan kepelbagaian bentuk bongkah</p> <p>B5 DT1 E1 Menggunakan peralatan sokongan komputer dengan cermat dan berkesan mengikut tatacara yang betul dan beradab terpuji</p> <p>B5 DT1 E2 Mengetahui bagaimana menggunakan perisian merekod suara dengan betul dan secara sistematik</p> <p>B5 DT2 E1 Menggunakan perkakasan kamera digital, CD-ROM atau pengimbas dengan cermat serta menjaga keselamatan semasa mengendalikan peralatan itu secara beradab terpuji</p> <p>B5 DT2 E2 Memahami perkongsian idea menggunakan perkakasan lain seperti kamera digital, CD-ROM atau pengimbas secara sistematik dan beradab terpuji</p> |
|--|--|--|--|

| | | | |
|--|--|---|---|
| | | <p>B5 DT3 Mengaplikasikan perisian persembahan, Microsoft PowerPoint untuk menghasilkan persembahan yang mengandungi teks dan imej</p> | <p>B5 DT3 E1 Membina dua slaid dengan memasukkan teks yang dibina menggunakan perisian persembahan, Microsoft PowerPoint secara sistematik dan berinisiatif</p> <p>B5 DT3 E2 Membina dua slaid dengan memasukkan imej yang dibina dengan perisian persembahan, Microsoft PowerPoint secara sistematik dan berinisiatif.</p> |
|--|--|---|---|

| BAND | PERNYATAAN STANDARD | DESKRIPTOR | EVIDENS |
|---|--|--|--|
| <p style="text-align: center;">6</p> <p>Tahu, Faham dan Boleh Buat dengan Beradab Mithali</p> | <p>B6 Mengaplikasikan pengetahuan dan kemahiran saintifik untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan harian serta mengaplikasikan sumber TMK secara kreatif, inovatif dan menjadi contoh</p> | <p>B6 DS1 Menggunakan konsep sains untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan seharian</p> | <p>B6 DS1 E1 Menghargai bahagian tubuh badan serta menghormati dan menerima keadaan diri seseorang</p> <p>B6 DS1 E2 Menunjukkan kasih sayang terhadap haiwan dengan cara tidak menganiaya haiwan</p> <p>B6 DS1 E3 Menghargai pelbagai tumbuhan dan berupaya menerangkan kesannya di muka bumi</p> <p>B6 DS1 E4 Mencipta produk daripada bahagian-bahagian tumbuhan dan menceritakan tentang hasil ciptaan produk</p> <p>B6 DS1 E5 Menghargai organ deria dan memerihalkan kepentingan menjaga keselamatan diri termasuk organ deria</p> <p>B6 DS1 E6 Mereka bentuk objek atau struktur menggunakan bentuk asas dan bentuk asas bongkah secara inovatif dan menerangkan objek atau struktur yang dibina</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| | | <p>B6DT1 Mengaplikasikan perisian dan sumber TMK yang bersesuaian untuk menghasilkan tugas yang diberi</p> <p>B6DT2 Mengukuhkan persembahan multimedia sedia ada dengan memasukkan fail audio</p> <p>B6DT3 Menguasai penggunaan perisian grafik, Paint, perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word atau perisian persembahan, Microsoft PowerPoint secara kreatif untuk menyampaikan idea atau konsep sedia ada</p> | <p>B6DT1E1 Menggunakan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word untuk menghasilkan tugas yang diberi secara kreatif, inovatif dan menjadi contoh serta menghargai hak cipta orang lain</p> <p>B6DT2E1 Menguasai kemahiran memasukkan fail audio ke dalam persembahan multimedia, Microsoft PowerPoint yang sedia ada secara kreatif dan inovatif</p> <p>B6DT2E2 Menghasilkan persembahan multimedia yang menarik secara bekerjasama untuk dijadikan contoh</p> <p>B6DT3E1 Menggunakan perisian grafik, Paint dan perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word secara kreatif dengan memanipulasi teks dan imej untuk menyampaikan idea atau konsep sedia ada secara kreatif dan inovatif serta menghargai hak cipta orang lain</p> <p>B6DT3E2 Menghasilkan tugas atau idea yang kreatif dan inovatif secara bekerjasama dalam perisian pemprosesan perkataan, Microsoft Word atau perisian persembahan, Microsoft PowerPoint untuk dijadikan contoh</p> |
|--|--|--|--|

