



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah



# TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

MODUL DUNIA KOMPUTER:  
1.0 Memperihal Komputer dan Fungsinya



TAHUN

4





KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah

**TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI**

**MODUL DUNIA KOMPUTER:  
1.0 Memperihal Komputer dan  
Fungsinya**

**TAHUN 4**

Terbitan



Bahagian Pembangunan Kurikulum

**2013**

Cetakan Pertama 2013

© Kementerian Pelajaran Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa-apa juga bentuk dan dengan cara apa-apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.



## **rukun negara**

**BAHAWASANYA** negara kita Malaysia mendukung cita-cita untuk mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya; memelihara satu cara hidup demokratik; mencipta masyarakat yang adil bagi kemakmuran negara yang akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama; menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan berbagai-bagai corak; membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan sains dan teknologi moden;

**MAKA KAMI**, rakyat Malaysia, berikrar akan menumpukan seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut berdasarkan atas prinsip-prinsip yang berikut:

- **KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN**
- **KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA**
- **KELUHURAN PERLEMBAGAAN**
- **KEDAULATAN UNDANG-UNDANG**
- **KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

# Falsafah Pendidikan Kebangsaan

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

# MODUL DK1

Standard kandungan: 1.0 Memperihal komputer Dan Fungsinya.

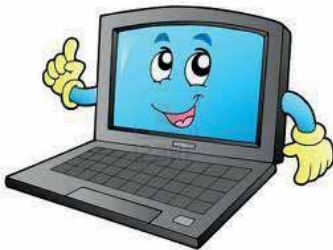
Standard pembelajaran: 1.1 Menyatakan maksud komputer.  
1.2 Mengenal dan menyenarai jenis komputer.

Masa: 60 minit

---

## NOTA RUJUKAN

---



### Apa itu komputer ?

Anda boleh lihat komputer di mana-mana sama ada di sekolah, di pejabat atau di rumah. Komputer juga digunakan untuk mengawal sesuatu peralatan seperti permainan kawalan jauh, mesin basuh, kereta ketuhar gelombang mikro dan mesin autoteler (ATM). Ia ada di mana-mana!

Pada hari ini kita boleh melihat kenderaan yang berbagai jenis seperti kereta, kenderaan pelbagai guna, bas, lori dan sebagainya. Begitu juga dengan komputer. Komputer terdiri dari berbagai jenis. Ianya digunakan untuk berbagai tujuan dan berbeza dari segi saiz, harga dan keupayaan.

**Komputer** adalah alat elektronik yang dapat **menerima data, memproses data, menyimpan data** dan **menghasilkan output**.



**Istilah-istilah asas yang perlu diketahui apabila belajar mengenai komputer:**

<b>Peranti:</b>	Peralatan yang disambung kepada sistem unit
<b>Perisian:</b>	Program atau arahan yang memberitahu komputer apa yang harus dilakukan
<b>Data:</b>	Fakta mengenai sesuatu benda atau orang seperti nama, gambar, warna, saiz, bilangan dan sebagainya
<b>Maklumat:</b>	Data yang telah diproses menjadi sesuatu yang bermakna



**Jenis-jenis Komputer**

Komputer boleh dikelaskan kepada tujuh (7) jenis komputer. Jenis-jenisnya bergantung kepada saiz , kelajuan dan kuasa pemprosesan.

Rajah di sebelah menunjukkan tujuh(7) jenis komputer tersebut dan contoh-contohnya.



### 1. Komputer peribadi



### 2. Komputer mudah alih



### 3. Konsol mainan berkomputer



#### 4. Pelayan



#### 5. Komputer benam (*embedded*)



#### 6. Komputer tangan (*hand held*)



## 7. Komputer tablet



---

### KEPERLUAN PERKAKASAN

---

Satu set komputer

---

### KEPERLUAN PERISIAN

---

MS Word

DK1.mp3

---

## AKTIVITI 1

---

### Komputer



**Langkah 1:** Lakarkan sebuah komputer yang pernah anda lihat atau guna.

A large, empty rounded rectangle with a black border, intended for the student to draw a computer they have seen or used.

**Langkah 2:** Banding dan bincangkan tentang lakaran komputer yang telah anda buat bersama rakan di sebelah.



Mari kita kaji apa itu komputer bersama-sama.

**Langkah 3:** Baca nota rujukan yang diberi untuk mengetahui makna komputer dan fungsinya.

**Langkah 4:** Cuba anda senaraikan apakah yang anda tahu tentang komputer dalam ruangan dialog di bawah.



**Langkah 5:** Bincangkan apa yang anda telah senaraikan di atas bersama rakan anda. Bandingkan jawapan rakan anda.

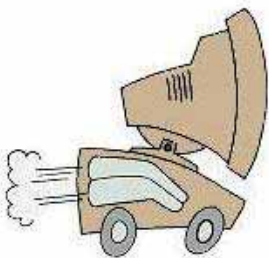
TAHUKAH ANDA?



Apa yang boleh dilakukan  
oleh komputer?



Komputer dapat menyimpan data yang banyak!



Komputer boleh melaksanakan berjuta-juta arahan sesaat!



Kegagalan komputer adalah disebabkan oleh kesilapan manusia memberikan arahan.

---

## AKTIVITI 2

---

### Maksud Komputer

**Langkah 1:** Anda akan di bahagikan kepada 5 kumpulan.

**Langkah 2:** Cuba anda nyanyikan sebuah lagu yang anda minati.

**Langkah 3:** Secara berkumpulan cuba anda ubah lirik lagu tersebut dengan memasukkan perkataan-perkataan ini:

- a. Komputer
- b. dapat menerima data
- c. memproses data
- d. menyimpan data
- e. menghasilkan output

**Langkah 4:** Dengar contoh lagu yang akan dimainkan oleh guru melalui fail DK1.mp3

**Langkah 5:** Secara berkumpulan cuba nyanyikan lagu yang telah anda ubah liriknya.

**Langkah 6:** Secara berkumpulan cuba buat kaedah NEMONIK untuk mengingat maksud komputer dengan mudah dengan menggunakan kata kunci di bawah:

- a. **k**omputer
- b. **t**erima
- c. **p**roses
- d. **s**impan
- e. **h**asil

contoh NEMONIK: 1. **K**ambing Tok **P**a **S**angat **H**amis/*Handsome*

2. **K**akak Tipah **P**akai **S**eluar **H**ijau

**Langkah 7:** Secara berpasangan cuba sebut semula maksud komputer secara bergilir-gilir.

### AKTIVITI 3

#### Komputer



**Langkah 1:** Perhatikan gambar yang dipamerkan di bawah.

**Langkah 2:** Adakah semua alat di bawah boleh dikatakan sebagai **KOMPUTER**?

#### **MENGAPA?**



- A. Adakah alat-alat di atas merupakan alat elektronik? Ya / Tidak
- B. Adakah alat-alat tersebut dapat memproses maklumat? Ya / Tidak
- C. Jika jawapan anda bagi kedua-dua soalan di atas ialah YA, maka alat-alat tersebut ialah sejenis **KOMPUTER**.



TAHUKAH ANDA?



Pada asalnya, perkataan komputer bermaksud '*compute*' atau pengiraan. Pengira bertugas untuk melakukan pengiraan matematik sama ada dengan bantuan alat mekanik atau tidak. Seterusnya, hasil kiraan dialihkan ke mesin.

Pada asalnya, tugas "komputer" hanyalah khusus kepada penyelesaian matematik, tapi komputer moden digunakan untuk pelbagai tugas lain selain daripada tugas matematik.

---

## AKTIVITI 4

---



### Jenis-Jenis Komputer

Komputer boleh dilihat dalam berbagai bentuk dan saiz. Ada yang dapat diletak di atas tapak tangan, di atas meja atau di atas lantai. Model-model baru selalu sahaja keluar di pasaran

**Langkah 1:** Berpandukan kepada nota, nyatakan tentang jenis-jenis komputer yang telah anda baca.

**Langkah 2:** Baca situasi di bawah:

Anda selalu mengikut ibu bapa anda ke pasaraya, bank atau stesyen minyak. Cuba anda nyatakan jenis-jenis komputer yang pernah anda lihat di tempat-tempat tersebut.

**Langkah 3:** Cari sekurang-kurangnya sepuluh imej komputer yang menarik daripada internet yang mewakili tempat-tempat yang dinyatakan tadi.

**Langkah 4:** Cuba anda kelaskan imej komputer yang anda cari mengikut jenis yang anda telah pelajari.

---

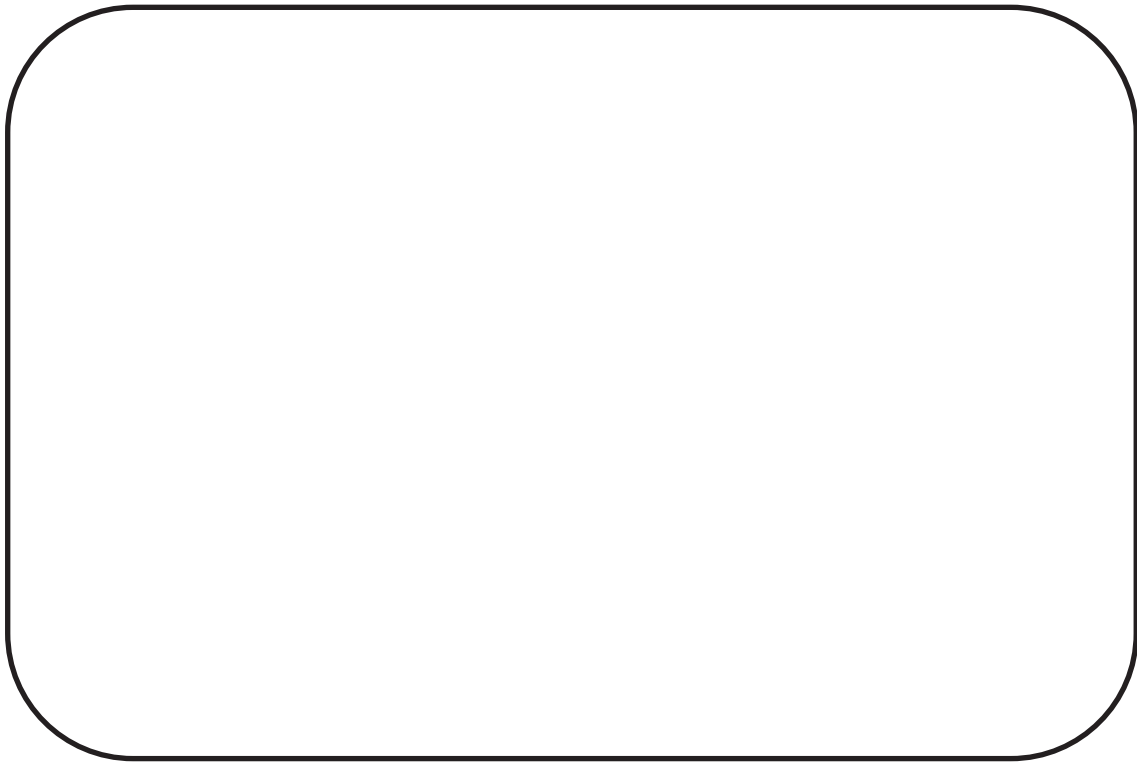
## PENILAIAN 1

---



### Komputer

1. Lakarkan sebuah komputer masa hadapan ciptaan anda yang akan menjadi rebutan setiap orang dan laris di pasaran.



2. Berikan sebarang nama kepada komputer yang anda lakarkan.

- 
3. Berikan 3 keistimewaan yang ada pada komputer yang anda lakarkan.

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_

---

## PENILAIAN 2

---



### Mengenal dan menyenarai jenis komputer.

1. Berikan beberapa jenis komputer yang anda ketahui :-

- a) \_\_\_\_\_
- b) \_\_\_\_\_
- c) \_\_\_\_\_
- d) \_\_\_\_\_
- e) \_\_\_\_\_

2. Namakan 3 komputer yang anda boleh bawa bersama anda.

- a)\_\_\_\_\_ b)\_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_

3. Berikan sebab kepada jawapan anda pada soalan ( 2 )

\_\_\_\_\_

4. Jika diberi peluang untuk memiliki salah satu daripada komputer pada soalan (2), yang manakah anda akan pilih?

\_\_\_\_\_

5. Berdasarkan kepada pendapat anda apakah ciri-ciri yang patut ada pada sebuah komputer?

- a)\_\_\_\_\_ b)\_\_\_\_\_

- c)\_\_\_\_\_ d)\_\_\_\_\_

## LAPORAN PENCAPAIAN MURID

Nama Murid:	
Tahun:	
Kelas	

Modul:	Dunia Komputer
Standard Kandungan:	1.0 Memperihal Komputer Dan Fungsinya.
Standard Pembelajaran:	1.1 Menyatakan maksud komputer. 1.2 Mengenal dan menyenarai jenis-jenis komputer.

Bil	Perkara yang dinilai	Pencapaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Murid dapat menyatakan maksud komputer dengan menggunakan ayat sendiri			
2	Murid kenal jenis-jenis komputer			
3	Murid dapat memberikan 3 contoh jenis-jenis komputer			
KEPUTUSAN			(CAPAI / TIDAK CAPAI)	
TARIKH				

Nama Guru:		Tandatangan & Tarikh	
Disahkan oleh:		Tandatangan & Tarikh	

# MODUL DK2

Standard  
kandungan:

1.0 Memperihal komputer dan fungsinya.

Standard  
pembelajaran:

1.3 Mengenal bahagian-bahagian penting komputer.

1.4 Menunjukkan komponen pada unit system seperti port input dan output, pemacu cakera liut, pemacu cakera optik, dan soket input arus ulang alik(AC).

Masa:

60 minit

---

## NOTA RUJUKAN

---



### Bahagian-bahagian Penting Sistem Komputer

Sebuah sistem komputer adalah gabungan dari beberapa bahagian perkakasan komputer. Bahagian-bahagian tersebut adalah **sistem unit**, **papan kekunci**, **monitor**, dan **tetikus**. Setiap bahagian mempunyai fungsi masing-masing.

#### MONITOR

- Untuk paparan maklumat.
- Mempunyai pelbagai jenis dan saiz.

#### SISTEM UNIT

- Sebagai 'otak' komputer.
- Mengawal operasi komputer.
- Menerima dan melaksanakan arahan.



#### PAPAN KEKUNCI

- Digunakan untuk menaip data ke dalam komputer.

#### TETIKUS

- Digunakan untuk memberi arahan kepada komputer.
- Memilih item yang dipaparkan pada skrin komputer.



## Bahagian Hadapan Sistem Unit

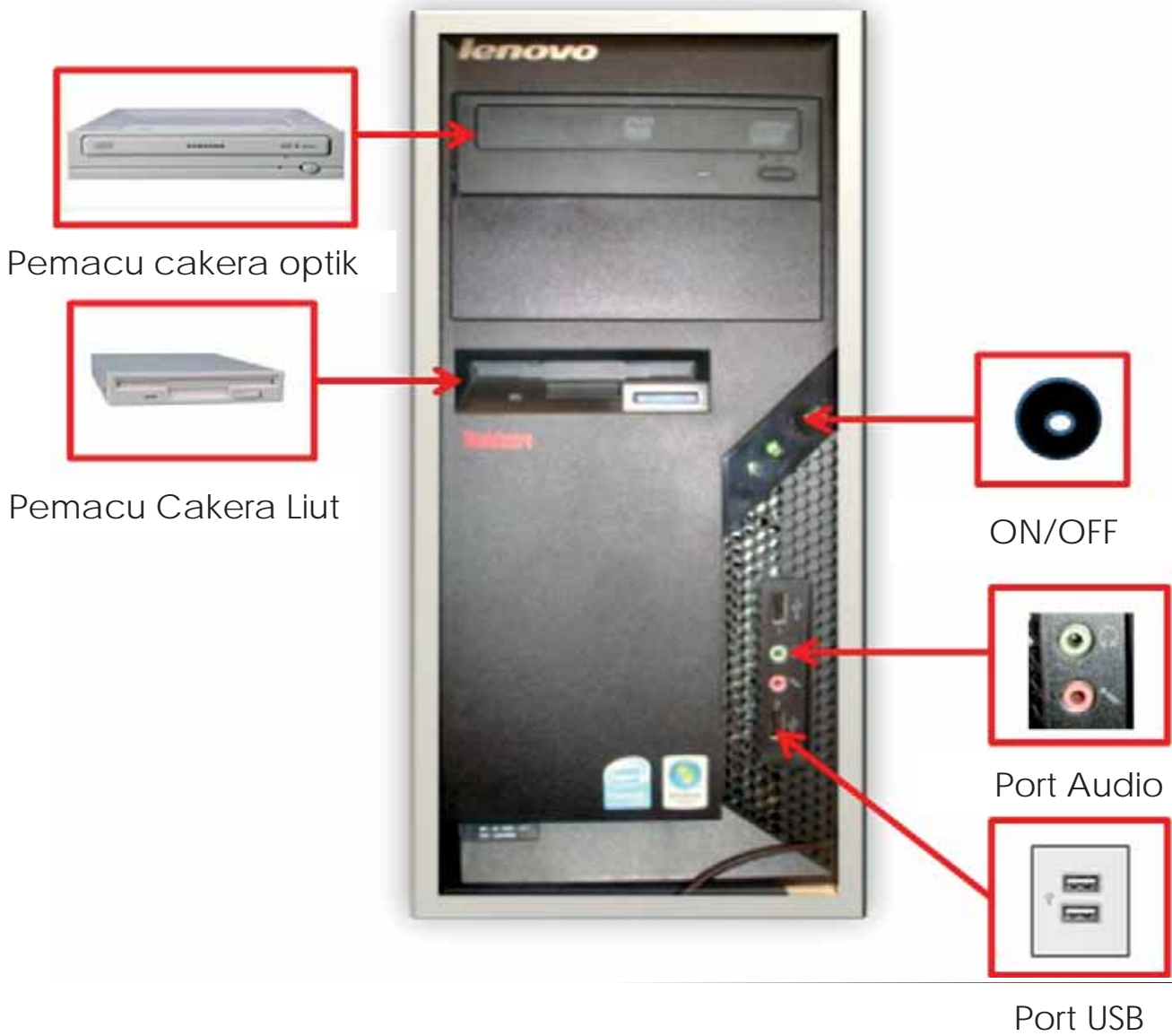


Terdapat pelbagai rupa bentuk sistem unit yang dapat anda lihat di sekolah, pejabat, kedai dan pasaraya. Di bahagian hadapan sistem unit, anda akan nampak butang ON/OFF, pemacu cakera liut, pemacu cakera optik dan port seperti port audio atau port USB.





## Komponen Bahagian Hadapan Sistem Unit





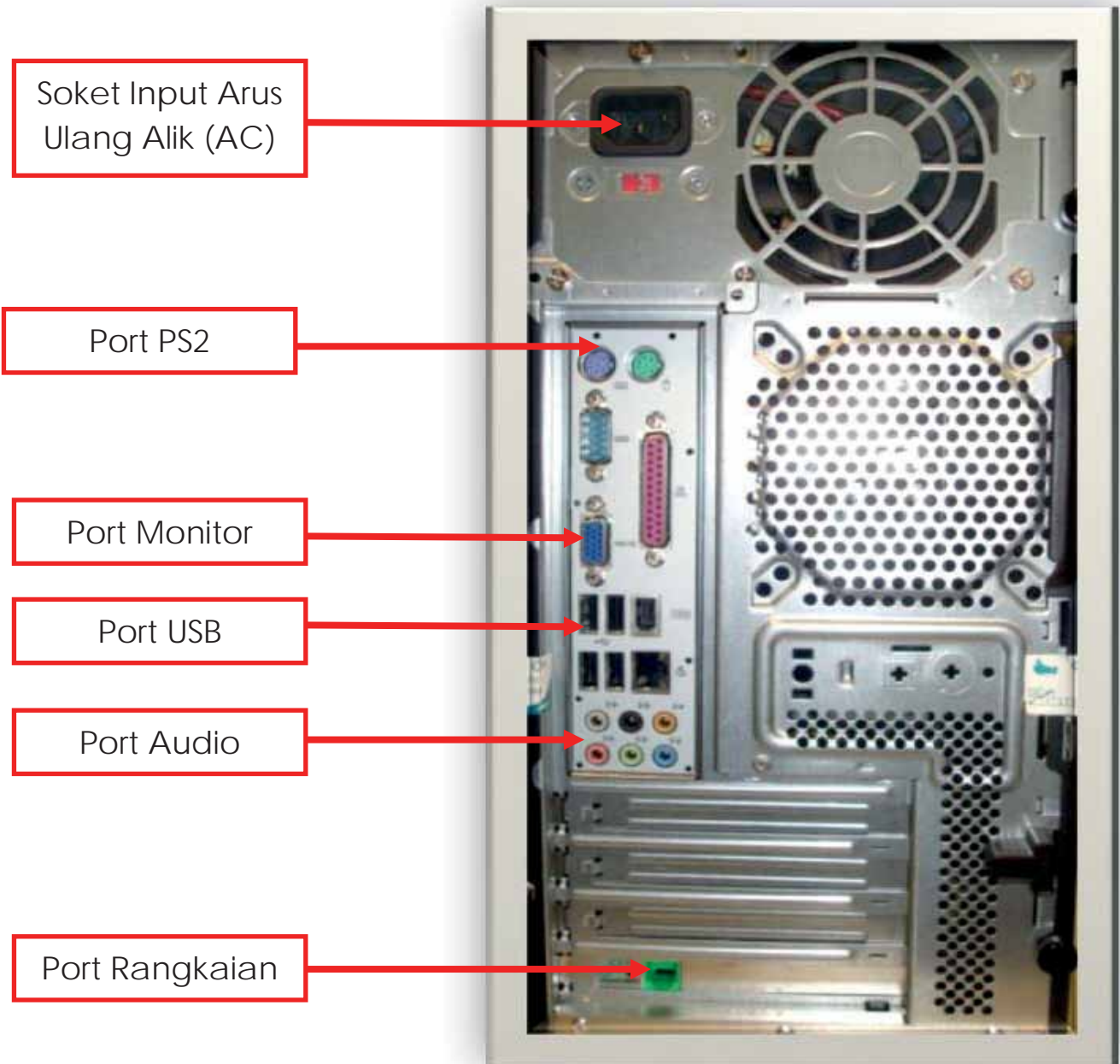
## Bahagian Belakang Sistem Unit



Di bahagian belakang sistem unit anda akan nampak pelbagai jenis port seperti port PS2, port USB, port audio dan port monitor. Soket input arus ulangalik (AC) juga terdapat di bahagian belakang sistem unit.



Soket Input Arus Ulang Alik (AC) Dan Port Input/Output Yang Terdapat Di Belakang Sistem Unit



---

## **KEPERLUAN PERKAKASAN**

---

1. Satu set komputer desktop atau komputer notebook.
2. Kertas A4

---

## **KEPERLUAN PERISIAN**

---

MS Word

MS PowerPoint

---

## AKTIVITI 1

---

### Bahagian-bahagian Penting Sistem Komputer dan Komponen Pada Sistem Unit.



Mari mengenali bahagian-bahagian penting sebuah komputer.

**Langkah 1:** Anda perlu berada di hadapan komputer.

**Langkah 2:** Perhatikan dan teliti bahagian-bahagian penting pada komputer tersebut.

**Langkah 3:** Guru memaparkan bahagian-bahagian penting diskrim seperti: monitor, sistem unit, papan kekunci, tetikus, fon telinga, mikrofon dan pembesar suara. (rujuk DK1\_A1L3.ppt.)

**Langkah 4:** Guru memaparkan pula komponen penting pada sistem unit seperti: pemacu cakera liut, pemacu cakera optik, port USB, port monitor, port PS2, port audio dan soket input arus ulang alik (AC). (rujuk DK1\_A1L4.ppt.)

**Langkah 5:** Anda perlu menyatakan bahagian-bahagian komputer dan komponen-komponen pada sistem unit seperti yang ditunjukkan oleh guru anda tadi.




**Langkah 6:** Dalam kumpulan, anda dikehendaki bermain permainan bahasa isyarat dengan melakonkan watak bisu sebagai monitor, sistem unit, papan kekunci, tetikus, fon telinga, mikrofon dan pembesar suara.

**Langkah 7:** Minta rakan-rakan dari kumpulan lain meneka siapa anda dalam permainan bahasa isyarat tersebut

**TAHUKAH ANDA?**



Terdapat pelbagai jenis monitor di pasaran

		
Monitor jenis CRT ( <i>cathode ray tube</i> )	Monitor jenis LCD ( <i>liquid crystal display</i> )	Monitor jenis LCD <i>touchscreen</i>

Terdapat dua jenis papan kekunci dan tetikus di pasaran

	
Papan kekunci QWERTY dan tetikus yang menggunakan Port P/S2 atau Port USB	Papan kekunci dan tetikus tanpa wayar ( <i>wireless</i> )

---

## AKTIVITI 2

---



**Menunjukkan Bahagian-bahagian Penting Komputer, Komponen Pemacu Cakera Liut, Pemacu cakera optik dan Soket Input Arus Ulang Alik.**

**Langkah 1:** Secara berkumpulan, anda dikehendaki membuat satu persembahan menggunakan MS PowerPoint untuk mempersembahkan tentang komponen-komponen yang terdapat pada satu set komputer iaitu:

- a. Monitor
- b. Sistem Unit
- c. Papan Kekunci
- d. Tetikus
- e. Pemacu Cakera Liut
- f. Pemacu cakera optik
- g. Mikrofon
- h. Fon telinga
- i. Pembesar Suara

**Langkah 2:** Kumpulan anda hendaklah membuat persembahan yang ada unsur animasi di mana setiap komponen perlu menjelma satu persatu sehingga menjadi satu set komputer yang lengkap dan komponen tersebut dilabelkan.

**Langkah 3:** Bentangkan hasil kumpulan anda.

**Langkah 4:** Kumpulan lain hendaklah memberikan pujian atau cadangan kepada kumpulan yang membuat persembahan.

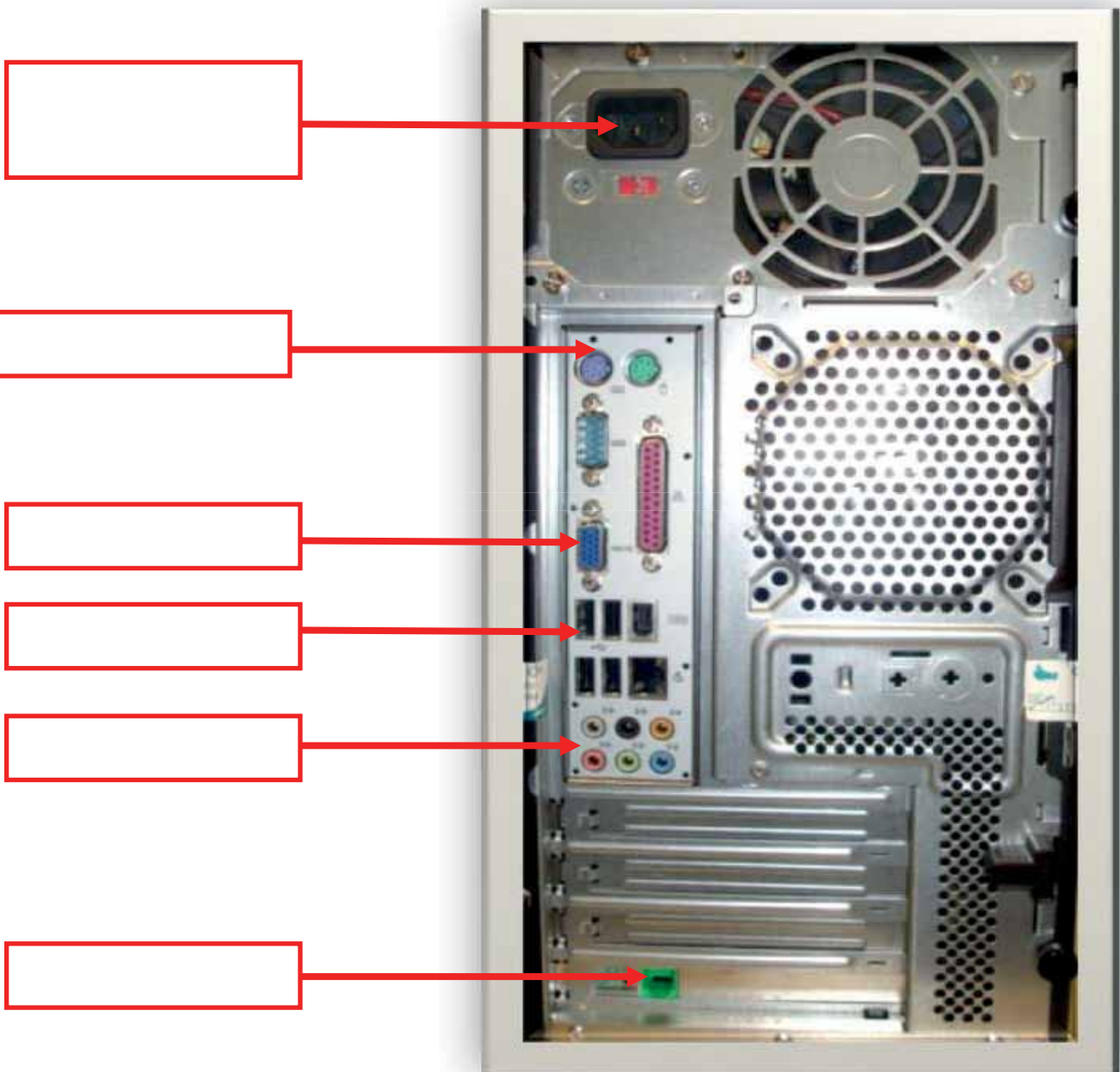


## PENILAIAN 1



### Port Input/Output yang terdapat di belakang Sistem Unit

Cuba padankan kabel yang digunakan untuk port-port di belakang Sistem Unit dengan meletak nombor kabel dalam petak yang disediakan.







1



3



2



4



5



6

---

## PENILAIAN 2

---



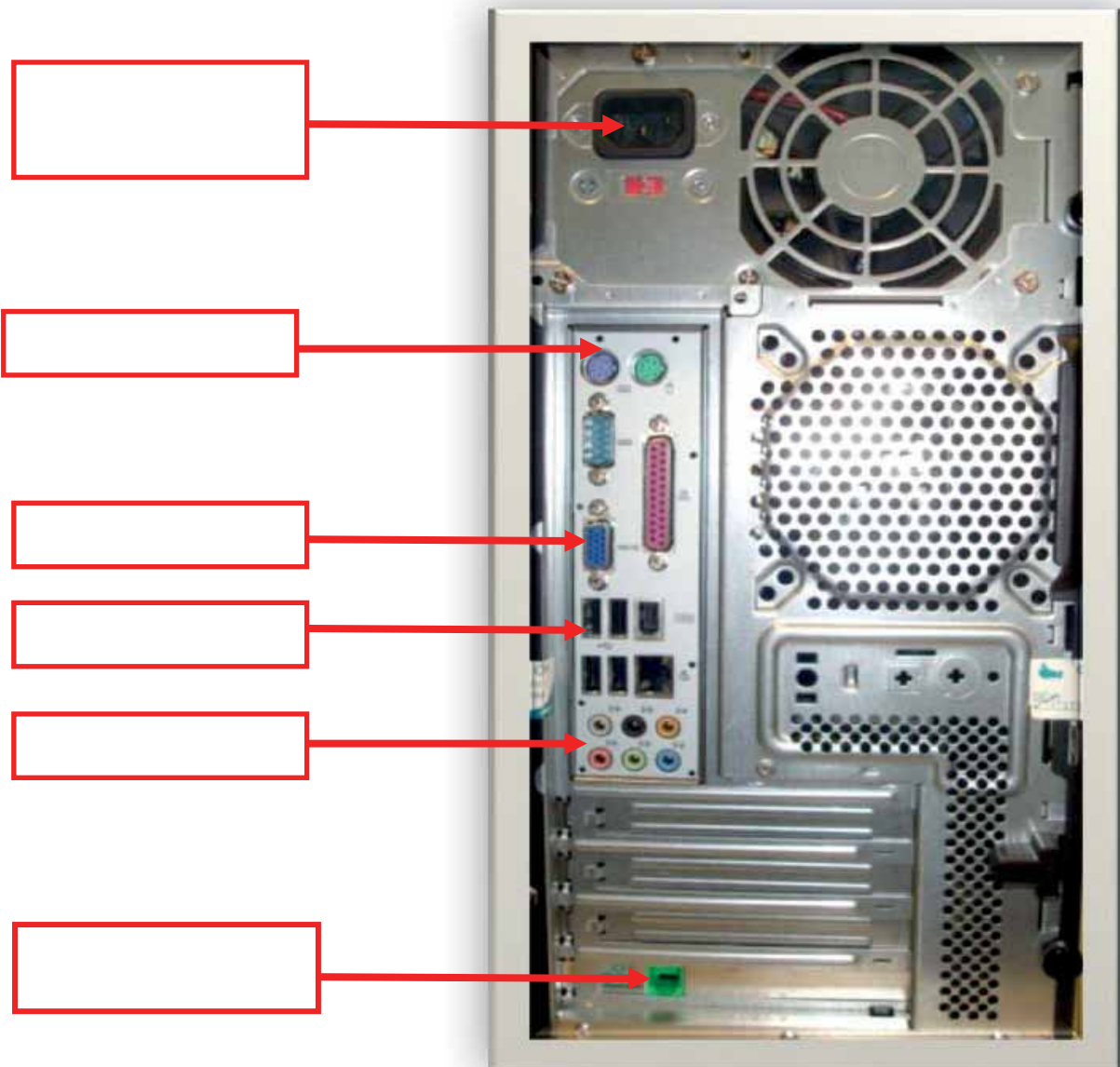
Labelkan Bahagian-Bahagian Penting Komputer.



### PENILAIAN 3



Labelkan port-port input/output yang terdapat di belakang Sistem Unit.



## LAPORAN PENCAPAIAN MURID

Nama Murid:	
Tahun:	
Kelas	

Modul:	Dunia Komputer
Standard Kandungan:	1.0 Memperihal komputer dan fungsinya.
Standard Pembelajaran:	1.3 Mengenal bahagian-bahagian penting komputer. 1.4 Menunjukkan komponen pada unit sistem, port input/output, pemacu cakera liut, pemacu cakera optik, dan soket bekalan kuasa.

Bil	Perkara yang dinilai	Pencapaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Dapat menyenaraikan bahagian-bahagian penting komputer.			
2	Persembahan slaid yang mengandungi perkara berkenaan pemacu cakera liut, pemacu cakera optik, dan soket bekalan kuasa.			
3	Dapat melabelkan port-port input dan output.			
KEPUTUSAN			(CAPAI / TIDAK CAPAI)	
TARIKH				

Nama Guru:		Tandatangan & Tarikh	
Disahkan oleh:		Tandatangan & Tarikh	

# MODUL DK3

Standard kandungan:	1.0 Memperihal Komputer Dan Fungsinya.
Standard pembelajaran:	1.5 Menerangkan maksud input, proses, output dan storan dengan menggunakan analogi mudah.
Masa:	60 minit

## NOTA RUJUKAN



### Input, Proses, Output dan Storan

#### Input

Input adalah aktiviti memasukkan data ke dalam sistem komputer. Data dimasukkan ke dalam sistem komputer melalui aktiviti:

1. Menaip data secara manual menggunakan papan kekunci .
2. Memilih dan klik dari senarai yang disediakan menggunakan tetikus.

3. Mengimbas dokumen, imej dan sebagainya menggunakan pengimbas.

### Proses

Proses adalah langkah menukarkan data kepada maklumat yang berguna.

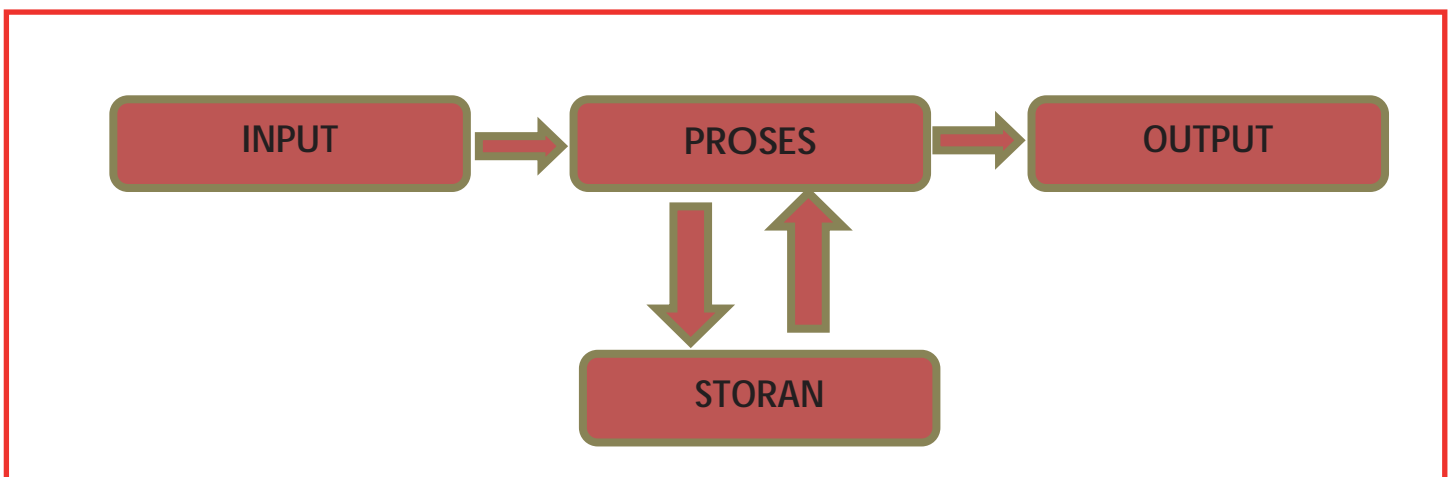
### Output

Output ialah maklumat yang dipaparkan oleh komputer selepas data diproses mengikut arahan yang diberikan oleh peranti input.

Contoh output ialah paparan teks, video atau imej di monitor, teks atau imej yang dicetak oleh pencetak dan paparan di projector LCD.

### Storan

Storan ialah tempat untuk menyimpan data untuk tujuan kegunaan masa hadapan.



Rajah1: Menunjukkan carta aliran input, proses, output dan storan.

---

## KEPERLUAN PERKAKASAN

---

1. Satu set komputer
2. Kad imbas yang tertera perkataan INPUT, OUTPUT, PROSES dan STORAN
3. Sampul surat yang mengandungi:  
Abjad vokal – 5 setiap satu vokal  
Abjad konsonan- 1 setiap satu
4. Fail
5. Kertas A4

---

## KEPERLUAN PERISIAN

---

MS Word



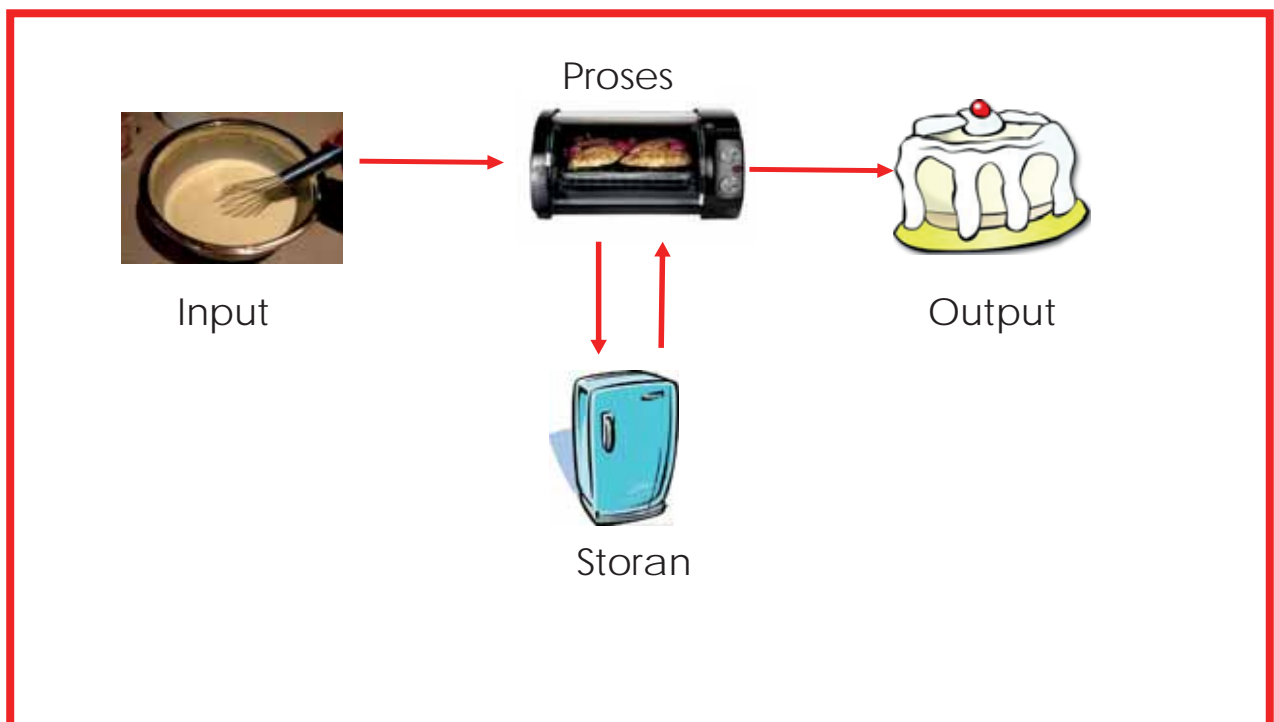
## AKTIVITI 1



### Input, Proses, Output dan Storan

**Langkah 1:** Pernahkah anda melihat ibu anda memasak mee goreng? Cuba anda ceritakan apa yang ibu anda buat sebelum, semasa dan selepas memasak mee goreng.

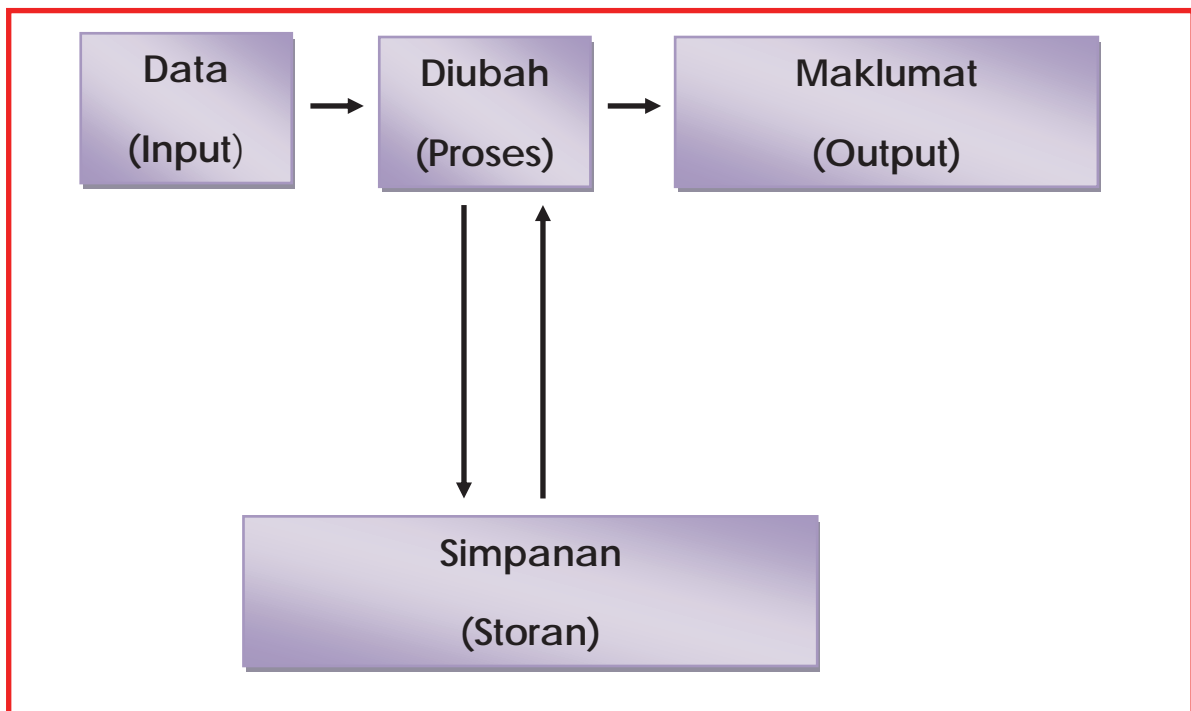
**Langkah 2:** Lihat pula gambar rajah di bawah dan terangkan apakah yang berlaku.



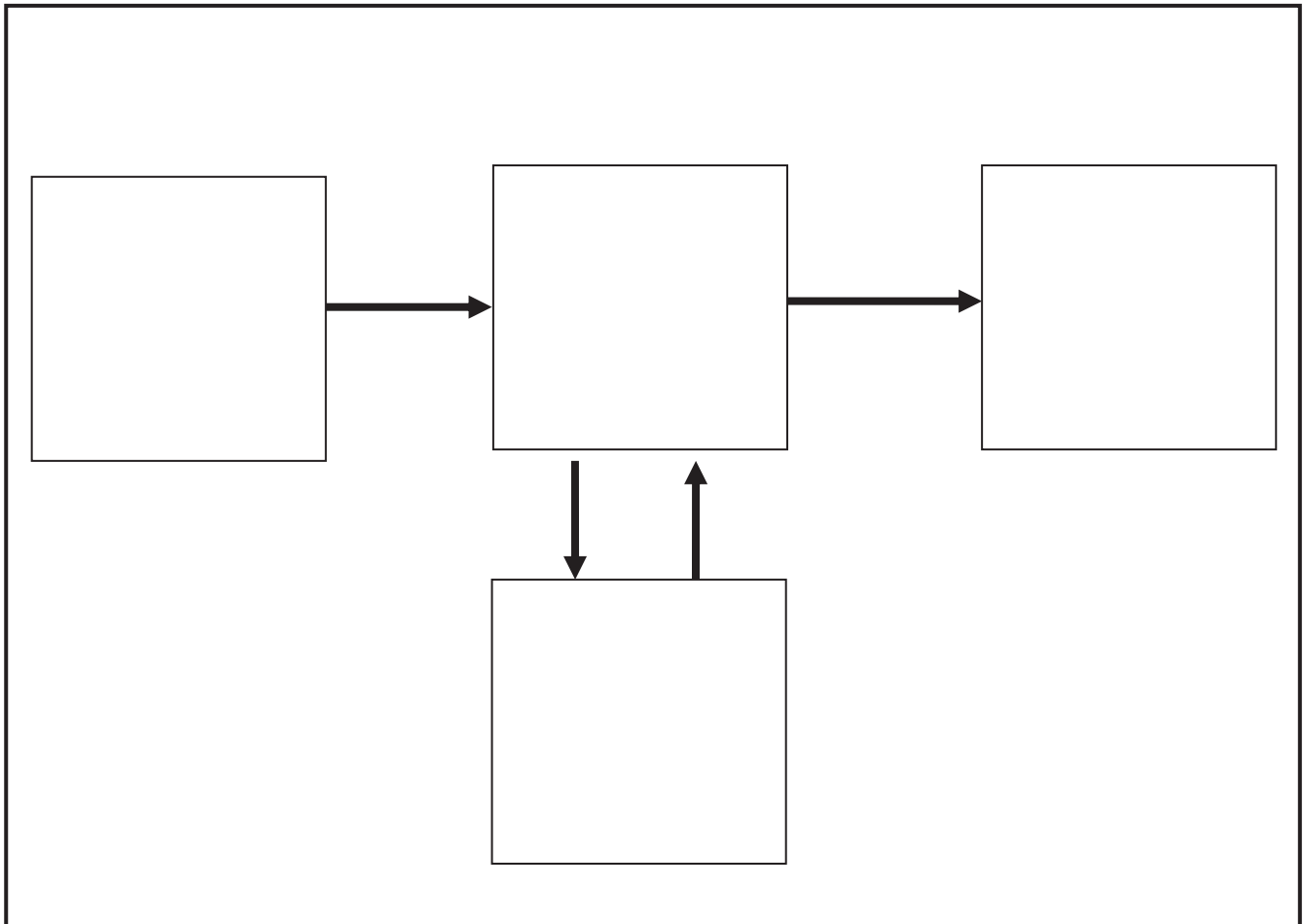
**Langkah 3:** Terangkan pula apakah yang berlaku dalam gambar rajah di bawah.



**Langkah 4:** Lihat carta di bawah dan dengar penerangan oleh guru.



**Langkah 5:** Berpandukan contoh di atas cuba lukiskan satu aktiviti yang pernah anda buat yang melibatkan aktiviti input, proses, output dan storan.



**TAHUKAH ANDA?**



Data yang telah diproses  
dipanggil maklumat

---

## AKTIVITI 2

---



### Input, Proses, Output dan Storan

**Langkah 1:** Masuk dalam kumpulan (4 orang). Setiap seorang akan menjadi **Input, Proses, Output** dan **Storan**.

**Langkah 2:** Setiap kumpulan di berikan satu sampul surat mengandungi abjad A-Z yang dipegang oleh **Proses**.

**Langkah 3:** **Input** akan membisikkan sepatah perkataan yang tidak melebihi 10 abjad kepada **Proses**.

**Langkah 4:** **Proses** perlu mencari abjad yang betul dengan perkataan yang dibisikkan oleh **Input**. Setelah itu, **Proses** akan berikan abjad yang membentuk perkataan **Input** kepada **Output**.

**Langkah 5:** **Output** akan tulis perkataan **Input** di atas kertas. Setelah itu **Output** akan tunjukkan kertas tersebut kepada rakan-rakan yang lain.

**Langkah 6:** **Output** akan memberikan kertas tersebut kepada **Storan** untuk disimpan.

**Langkah 7:** Setiap kumpulan akan menceritakan semula apa yang berlaku.

## PENILAIAN 1



### Input, Proses, Output dan Storan

Cuba teka Siapa Saya

# Siapa saya?

"Saya boleh menerima data dari luar ke dalam memori untuk diolah menjadi maklumat yang diperlukan."

1

Saya adalah \_\_\_\_\_

"Kerja saya ialah sebagai pemproses dan pengolah data kepada maklumat yang dikehendaki."

2

Saya adalah \_\_\_\_\_

"Saya merupakan data yang telah diproses menjadi maklumat yang berguna."

3

Saya adalah \_\_\_\_\_

"Saya boleh menyimpan data dan maklumat yang diproses supaya boleh diguna semula pada bila-bila masa."

4

Saya adalah \_\_\_\_\_



Bolehkah anda fikirkan contoh SAYA yang no 1?

a) \_\_\_\_\_ b) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_



Bolehkah anda fikirkan contoh SAYA yang no 3?

a) \_\_\_\_\_ b) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_



Bolehkah anda fikirkan contoh SAYA yang no 4?

a) \_\_\_\_\_ b) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_

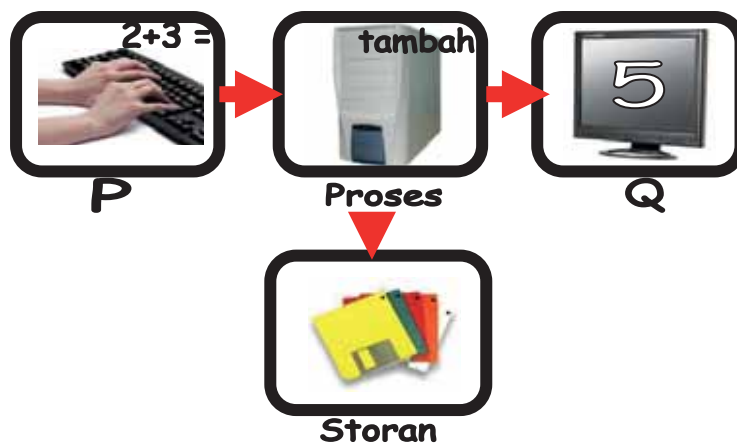
---

## PENILAIAN 2

---



Lihat gambar rajah di bawah dan jawab soalan-soalan berikut:

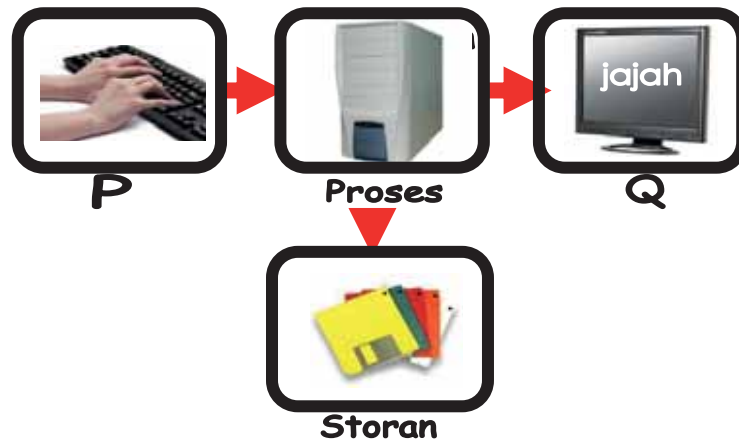


1. Berdasarkan rajah di atas, namakan

P \_\_\_\_\_

Q \_\_\_\_\_

2. Berikan sebab mengapa outputnya menjadi **jajah** dan bukannya **gajah**.



---

---

---



### PENILAIAN 3



Gambar di bawah menunjukkan sebahagian daripada peranti yang digunakan untuk aktiviti input, output dan storan. Bolehkah anda labelkan aktiviti untuk setiap peranti-peranti tersebut?

Tuliskan aktiviti untuk setiap peranti di bahagian bawah.



## LAPORAN PENCAPAIAN MURID

Nama Murid:	
Tahun:	
Kelas	

Modul:	Dunia Komputer
Standard Kandungan:	1.0 Memperihal komputer dan fungsinya.
Standard Pembelajaran:	1.5 Menerangkan maksud Input, Proses, Output dan Storan dengan menggunakan analogi mudah.

Bil	Perkara yang dinilai	Pencapaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1	Dapat menerangkan maksud Input, Proses, Output dan Storan dengan menggunakan analogi mudah.			
KEPUTUSAN			(CAPAI / TIDAK CAPAI)	
TARIKH				

Nama Guru:		Tandatangan & Tarikh	
Disahkan oleh:		Tandatangan & Tarikh	





**KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA  
BAHAGIAN PEMBANGUNAN KURIKULUM  
ARAS 4-8, BLOK E9  
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E  
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN  
62604 PUTRAJAYA**

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917  
<http://www.moe.gov.my/bpk>