



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah

**K S S R**

# TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI

MODUL DUNIA KOMPUTER:  
3.0 Memahami Peranti Komputer



TAHUN

**4**





KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah

**TEKNOLOGI MAKLUMAT DAN KOMUNIKASI**

**MODUL DUNIA KOMPUTER:  
3.0 Memahami Peranti Komputer**

**TAHUN 4**

Terbitan



Bahagian Pembangunan Kurikulum

**2013**

Cetakan Pertama 2013

© Kementerian Pelajaran Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan 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 DK6

Standard  
kandungan:

3.0 Memahami peranti komputer

Standard  
pembelajaran:

3.1 Menerangkan maksud dan memberi  
contoh peranti input

3.2 Menerangkan maksud dan memberi  
contoh peranti output

Masa:

60 minit

---

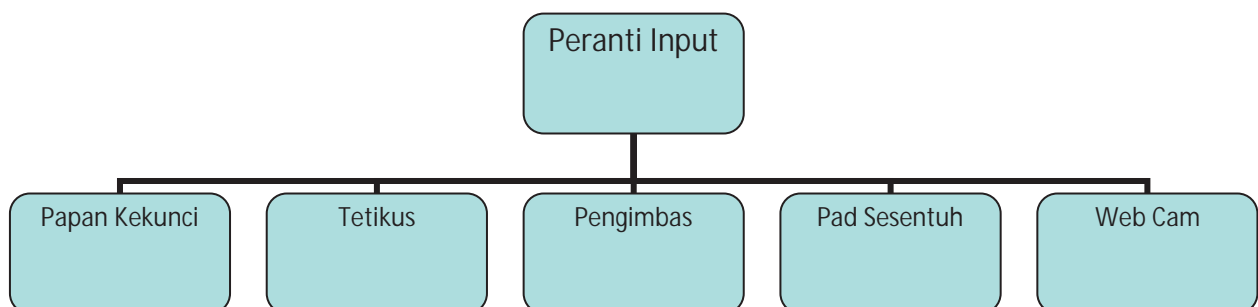
## NOTA RUJUKAN

---



### Peranti input:

- Peranti yang membolehkan pengguna memasukkan data ke dalam komputer.
- Ia berperanan sebagai penyalur bagi membolehkan pengguna memberi arahan dan maklumat kepada sistem komputer.
- Maklumat yang dimasukkan ke dalam komputer untuk diproses akan melalui peranti input boleh berbentuk teks, data, imej dan bunyi.
- Di bawah ini adalah beberapa contoh peranti input.





Sistem komputer dan peranti		
Peranti Input	Proses	Peranti Output
		

## Contoh Peranti Input

### 1. Papan Kekunci



- Papan kekunci adalah seperti mesin taip yang membenarkan pengguna memasukkan teks dan arahan kepada komputer.

### 2. Tetikus



- Sesuatu peranti penuding (*pointer*) yang disambungkan pada komputer berupa seakan-akan seekor tikus yang mempunyai ekor yang panjang.
- Dengan menggunakan tetikus, kita dapat meletakkan penunding di mana-mana kawasan pada skrin.

### 3. Pengimbas



- Pengimbas digunakan untuk menyalin dan membaca teks, imej atau grafik.
- Data yang disalin didigitalkan dan disimpan dalam komputer
- Maklumat yang dibaca akan diproses oleh komputer

### 4. Skrin Sesentuh



- Skrin sentuh ialah sejenis skrin yang interaktif dan dapat memasukkan arahan dengan menyentuh skrin
- Merupakan pilihan lain bagi tetikus
- Alat yang digunakan untuk menyentuh terdiri daripada pen elektronik atau jari
- Pengguna perlu menyentuh ikon-ikon pada skrin untuk mengaktifkan arahan

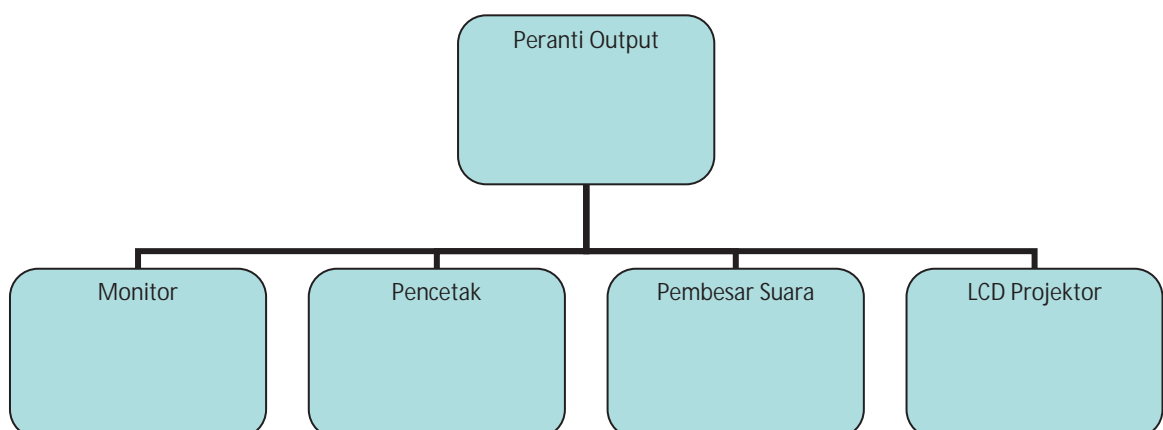
## 5. Web Cam



- Web cam atau web kamera adalah sebuah kamera video digital kecil yang dihubungkan ke komputer.
- Digunakan untuk merakam sebarang pergerakan untuk keselamatan.

## Peranti Output

- ⦿ Peranti output pula menterjemah maklumat yang diproses dari komputer ke bentuk yang boleh difahami manusia.
- ⦿ Memaparkan maklumat yang telah diproses oleh komputer untuk dilihat atau digunakan oleh pengguna.
- ⦿ Terdapat beberapa contoh peranti output seperti di bawah.



## Contoh Peranti Output

### 1. Monitor



- Bertindak memaparkan output yang dikehendaki .
- Terdapat dua jenis monitor iaitu monokrom dan warna.
- Monitor monokrom mempunyai paparan hitam dan putih
- Monitor warna memaparkan dalam warna yang sedia ada.

### 2. Pencetak



- Pencetak mencetak berbagai maklumat dalam bentuk 'hard copy'.
- Terdiri daripada 3 jenis pencetak:
  - Pencetak Dot Matrik
  - Pencetak Pancutan Dakwat
  - Pencetak Laser

### 3. Pembesar suara



- Keluarkan bunyi dari komputer.
- Sesuai untuk mendengar muzik, arahan atau klip video.

### 4. LCD Projektor



- Keluarkan imej, huruf dan nombor untuk dipancarkan ke layar dari komputer.
- Sesuai untuk melihat gambar dengan lebih besar.

---

---

## KEPERLUAN PERKAKASAN

---

1. Komputer
2. LCD Projektor
3. Kertas A4

---

---

## KEPERLUAN PERISIAN

---

1. MS PowerPoint

---

## AKTIVITI 1

---



**Langkah 1:** Guru menerangkan maksud peranti input dan output serta contoh menggunakan slaid persembahan (*file: dk6.ppt*)

**Langkah 2:** Guru meminta murid menamakan contoh selain yang ditunjukkan.

**Langkah 3:** Guru meminta murid nyatakan sebab jika komputer tiada peranti input atau peranti output.

**Contoh:** - Apa akan terjadi jika komputer yang akan digunakan tidak mempunyai papan kekunci?

- Bagaimana anda melihat tugas yang akan dibentangkan jika monitor komputer hilang?

---

## AKTIVITI 2

---

**Arahan:** Bahagikan kelas anda kepada empat kumpulan. Cabutan undi akan dilakukan untuk mengetahui lokasi atau tempat di mana anda berada.

- Stesen minyak
- Pasaraya
- Bank
- Sekolah



**Langkah 1:** Cuba lihat di sekeliling kawasan tersebut. Senaraikan peranti input dan peranti output yang anda lihat.

**Langkah 2:** Bincangkan dengan ahli kumpulan anda tentang peranti-peranti yang anda lihat.

**Langkah 3:** Lakarkan sistem komputer dan peranti-peranti terbaru dan terkini dalam siber café atau premis perniagaan yang lain.

---

### AKTIVITI 3

---

#### Menghasilkan Peranti Ciptaan Sendiri

Langkah 1: Daripada nota rujukan, anda sudah pun mengetahui contoh-contoh peranti seperti papan kekunci, tetikus dan lain-lain.

Langkah 2: Minta murid bayangkan peranti-peranti ciptaan untuk masa hadapan. Contoh pencetak yang mempunyai pembesar suara dan menerima arahan daripada suara untuk melakukan tugas mencetak. Lakarkan sebuah peranti yang belum ada di pasaran. Namakan peranti ciptaan anda.

Langkah 3: Senaraikan 3 keistimewaan peranti ciptaan anda supaya orang ramai akan tertarik dan mencubanya.

**PENILAIAN**



**Uji minda**

Kenal pasti antara peranti input dan output. Pilih dan isi di ruangan yang disediakan.

Pencetak	Papan kekunci	Pembesar suara
Webcam	Monitor	Pengimbas
Kayu ria	Projektor	Tetikus

Peranti Input	Peranti Output

## LAPORAN PENCAPAIAN MURID

Nama Murid:	
Tahun:	
Kelas	

Modul:	Dunia Komputer
Standard Kandungan:	3.0 Memahami peranti komputer
Standard Pembelajaran:	3.1 Menerangkan maksud dan memberi contoh input. 3.2 Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti output

Bil	Perkara yang dinilai	Pencapaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Menerangkan maksud peranti input.			
2.	Menerangkan maksud peranti output.			
3.	Memberi contoh peranti input dan output			
KEPUTUSAN			(CAPAI / TIDAK CAPAI)	
TARIKH				

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

# MODUL DK7

Standard kandungan: 3.0 Memahami peranti komputer

Standard pembelajaran: 3.3 Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti storan

Masa: 60 minit

---

## NOTA RUJUKAN

---



### Definisi dan fungsi peranti storan

Tempat menyimpan data secara kekal supaya boleh digunakan semula apabila diperlukan. Peranti storan komputer boleh terdapat di dalam sistem unit dan juga di luar sistem unit.

### Peranti storan

- Peranti storan boleh berfungsi sebagai input dan output.
- Contohnya setiap kali peranti storan menghantar data, arahan dan maklumat dari perantara storan ke memori - proses ini dipanggil 'read' maka ia berfungsi sebagai input.
- Sebaliknya bila peranti storan menghantar data dari memori ke perantara storan - proses ini dipanggil 'writing' maka ia berfungsi sebagai output.

## Contoh Peranti Storan

### 1. Disket/Cakera Liut



- Cakera liut atau disket ialah perantara storan yang mudah dibawa dan murah.
- Ia boleh digunakan dari satu komputer dengan komputer yang lain.

### 2. Pemacu Kilat/Pemacu USB



- ▣ Memberikan lebih ruang saiz kapasiti storan berbanding disket atau cakera zip
- ▣ Mudah dibawa, ringan dan mudah alih.

### 3. Cakera Keras



- ❑ Memberikan lebih ruang saiz kapasiti storan berbanding pemacu kilat atau disket.
- ❑ Cakera keras terletak dalam unit sistem utama
- ❑ Terdapat cakera keras mudah alih yang lebih ringan dan kecil yang boleh dibawa ke mana-mana.

### 4. CD-ROM



- ❑ Compact Disc Read-Only Memory
- ❑ Ianya tidak boleh dipadamkan atau diubahsuai. Oleh itu namanya hanya untuk baca sahaja.
- ❑ Saiz CD adalah bergaris pusat 4.6"

## 5. Cakera Zip



Zip Disk boleh menyimpan data sehingga 100MB hingga 750MB yang biasanya digunakan untuk menyimpan fail bagi tujuan backup.

### Kelebihan Menggunakan Peranti Storan

- Ekonomi - Lebih jimat menyimpan data pada media bermagnet berbanding pada storan utama
- Muatan - Terdapat lebih ruang kapasiti muatan dalam storan sekunder berbanding storan utama
- Keselamatan - Lebih selamat daripada gangguan pengguna yang tidak sah atau pencerobohan data dan maklumat

---

## KEPERLUAN PERKAKASAN

---

1. Komputer
2. LCD Projektor
3. Kad Manila
4. Surat khabar
5. Majalah
6. Risalah
7. Gunting
8. Gam
9. Kertas A4

---

## KEPERLUAN PERISIAN

---

1. MS PowerPoint



## AKTIVITI 1



**Langkah 1:** Baca dan faham petikan di bawah ini.

Hari Raya adalah hari yang paling ditunggu oleh kanak-kanak. Mereka akan bersalam dengan ibu bapa, saudara mara dan jiran tetangga untuk bermaaf-maafan dan biasanya akan mendapat duit raya. Mereka akan mengira duit tersebut dan menyatakan jumlah yang mereka dapat.

Berdasarkan petikan di atas, jawab soalan berikut:

1. Pada pendapat anda, di manakah duit itu boleh disimpan?
2. Namakan ciri-ciri keselamatan untuk menjamin simpanan kita.
3. Apakah bukti yang menunjukkan kita ada membuat simpanan di situ?

**Langkah 2:** Lihat gambar di bawah.



500 ml



1000 ml



5 gellen

1. Cuba anda ceritakan apakah hubungan botol dengan kandungan air di dalamnya?
2. Berikan contoh selain daripada gambar di atas.

---

## AKTIVITI 2

---

### Maksud Storan

**Langkah 1:** Guru menerangkan maksud storan serta contoh menggunakan slaid persembahan (*dk7.ppt*).

**Langkah 2:** Guru menerangkan maksud storan menggunakan kaedah **NEMONIK** untuk memudahkan murid mengingat.

- a. menyimpan
- b. data
- c. secara
- d. kekal
- e. boleh
- f. guna
- g. bila
- h. perlu

**Contoh:** Makcik Dora suka keluar bawa gincu bibir pekat

**Langkah 3:** Secara berkumpulan, murid cuba kaedah NEMONIK sendiri yang lebih mudah untuk diingat.

**Langkah 4:** Pada masa sekarang storan yang manakah menjadi pilihan anda untuk menyimpan data.

**Langkah 5:** Kenapa storan tersebut menjadi pilihan mereka.

---

## AKTIVITI 3

---

### Sudut TMK

Untuk menambah kecerian Sudut TMK, murid dikehendaki menyediakan bahan bacaan. Setiap murid dikehendaki membawa surat khabar, majalah, risalah, buku atau bahan lain yang mengandungi iklan produk storan dan jenis-jenisnya.

**Langkah 1:** Bahagikan kelas kepada lima kumpulan.

**Langkah 2:** Guru menjelaskan tajuk bahan bacaan yang hendak dibuat iaitu fungsi storan, contoh dan kelebihanannya serta beza storan dengan harganya.

**Langkah 3:** Guru menerangkan cara membuat bahan bacaan daripada bahan-bahan yang dibawa oleh murid

**Langkah 4:** Murid berbincang dalam kumpulan bagaimana menyediakan bahan bacaan yang dikehendaki.






**Langkah 5.** Murid pameran bahan bacaan kumpulan masing-masing di sudut TMK.

## PENILAIAN



**Arahan:** Pilih dan tuliskan kegunaan peranti storan yang betul.

Tidak boleh dipadamkan atau diubahsuai
Memberikan lebih ruang saiz kapasiti storan
Boleh menyimpan data sehingga 100MB hingga 750MB
Perantara storan yang mudah dibawa dan murah.
Terletak dalam unit sistem utama

---

**LAPORAN PENCAPAIAN MURID**

---

Nama Murid:	
Tahun:	
Kelas	

Modul:	Dunia Komputer
Standard Kandungan:	3.0 Memahami peranti komputer
Standard Pembelajaran:	3.3 Menerangkan maksud dan memberi contoh peranti storan

Bil	Perkara yang dinilai	Pencapaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Kegunaan peranti storan.			
2.	Contoh peranti storan			
3.	Kelebihan menggunakan peranti storan.			
KEPUTUSAN			(CAPAI / TIDAK CAPAI)	
TARIKH				

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

# MODUL DK8

Standard  
kandungan:

3.0 Memahami peranti komputer

Standard  
pembelajaran:

3.4 Menyenaraikan perkakasan dan perisian komputer dengan menggunakan aplikasi hamparan elektronik bagi membeli satu set computer berdasarkan risalah senarai harga.

Masa:

60 minit

---

## NOTA RUJUKAN

---



### Set Komputer

Sebuah komputer terdiri daripada peranti input dan peranti output. Peranti input terdiri daripada papan kekunci, tetikus, web cam, pengimbas dan lain-lain. Manakala peranti output pula terdiri daripada monitor, pencetak, pembesar suara, LCD projector dan lain-lain. Selain peranti-peranti tersebut kita juga memerlukan sistem unit dan perisian untuk menjalankan sesebuah komputer. Perisian pula adalah program yang disimpan di dalam cakera keras dan cakera liut untuk digunakan bagi melaksanakan berbagai-bagai tugas. Contoh perisian untuk komputer peribadi (PC) seperti program Win2000, WinXP, Microsoft Office dan sebagainya.



### Aplikasi Hampan Elektronik

MS Excel (Hampan Elektronik) memudahkan membuat pengiraan.

---

## KEPERLUAN PERKAKASAN

---

- Set komputer lengkap dan berfungsi
- LCD Projektor
- Pencetak

---

## KEPERLUAN PERISIAN

---

- MS Excel



## AKTIVITI 1



Berikut adalah senarai harga perkakasan dan perisian komputer dari dua buah kedai komputer. Setiap senarai menunjukkan harga yang berbeza. Sila baca dengan teliti. Pilih perkakasan dan perisian yang bersesuaian untuk anda jadikan satu set komputer yang lengkap. Anda bebas memilih perkakasan dan perisian dari senarai harga yang disediakan.

**Harga Runtuh!**

**Monitor**

- Flat Screen A RM345
- Flat Screen Z RM375
- LCD Monitor RM298

**Papan Kekunci**

- Jenis M RM55
- Jenis N RM 60
- Jenis P RM 35

**Tetikus**

- Jenis L RM 12
- Jenis Q RM 17
- Jenis R RM 25

**Pencetak**

- Laser A RM445
- Laser B RM 275
- Laser C RM 155

**Pengimbas**

- Jenis V RM165
- Jenis X RM215
- Jenis K RM98

**Pembesar Suara**

- Jenis K RM 75
- Jenis S RM 45
- Jenis P RM 21

**Web Cam**

- Jenis OK1 RM 75
- Jenis OK2 RM 135
- Jenis OK3 RM 175

**BahauPC**  
Jalan Gemas  
Bahau, Negeri Sembilan  
06-878 2244

**Sistem Unit**

- Jenis Good1 RM665
- Jenis Good2 RM715
- Jenis Good3 RM525
- Jenis Good4 RM499

**Windows 7 RM275**





**Windows XP RM 215**














**Anti Virus**

- Kaspersky RM125
- Panda RM 105
- TrendMicro RM95

**Microsoft Office**

- Office 2007 RM200

  
**RAMAL PC SOLUTION**  
**JALAN SEMENYIH**  
**KAJANG, SELANGOR**

03-878 0000

**Jualan  
Penghabisan  
Stok!**

**Sistem Unit**

- Jenis Best1 RM 435
- Jenis Best2 RM 525
- Jenis Best3 RM 550
- Jenis Best4 RM 655



**Pembesar Suara**

- Jenis 2K RM 55
  - Jenis 3S RM 35
  - Jenis 3P RM 75
- Web Cam**
- Jenis 20K1 RM 125
  - Jenis 20K2 RM 99
  - Jenis 40K3 RM 155



Windows XP RM 200



**Pengimbas**

- Jenis K2 RM 145
- Jenis X 3 RM 199
- Jenis K 3 RM 111



Windows 7 RM 265



**Monitor**

- Flat Screen 2A RM315
- Flat Screen KZ RM333
- LCD Monitor RM215



**Anti Virus**

- Kaspersky  
RM 120
- Panda RM  
100
- Avira RM 105



**Papan Kekunci**

- Jenis 5M RM40
- Jenis 5N RM 67
- Jenis 5P RM 38



**Microsoft  
Office**

- Office 2007  
RM 200



**Pencetak**

- Laser A! RM 399
- Laser B2 RM 229
- Laser C3 RM 129



---

## AKTIVITI 2

---

### MEMBACA SOALAN DAN SENARAI HARGA

**Langkah 1:** Bahagikan kelas anda kepada 5 kumpulan.

**Langkah 2:** Baca soalan dan senarai harga perkakasan dan perisian yang telah dibekalkan.

(2 salinan senarai harga diberikan pada setiap kumpulan)

---

## AKTIVITI 3

---

### PILIH PERKAKASAN DAN PERISIAN

**Langkah 1:** Pilih perkakasan dan perisian untuk menjadikan satu set komputer yang lengkap dan boleh berfungsi.

**Langkah 2:** Bincang dengan ahli kumpulan untuk mendapatkan pilihan yang terbaik.

**Langkah 3:** Membentuk jadual lajur dan baris untuk memilih perkakasan dan perisian yang sesuai serta jumlah harga.

---

## AKTIVITI 4

---

### MENGGUNAKAN MICROSOFT EXCEL

**Langkah 1:** Lancarkan MS Excel 2007.

Start → All Programs → Microsoft Office →  
MS Excel 2007

**Langkah 2:** Taipkan tajuk dan bilangan lajur dan baris yang dipersetujui dalam kumpulan.

**Langkah 3:** Taipkan harga peranti atau perisian yang dipilih oleh kumpulan sehingga selesai. Lihat gambar rajah 1.



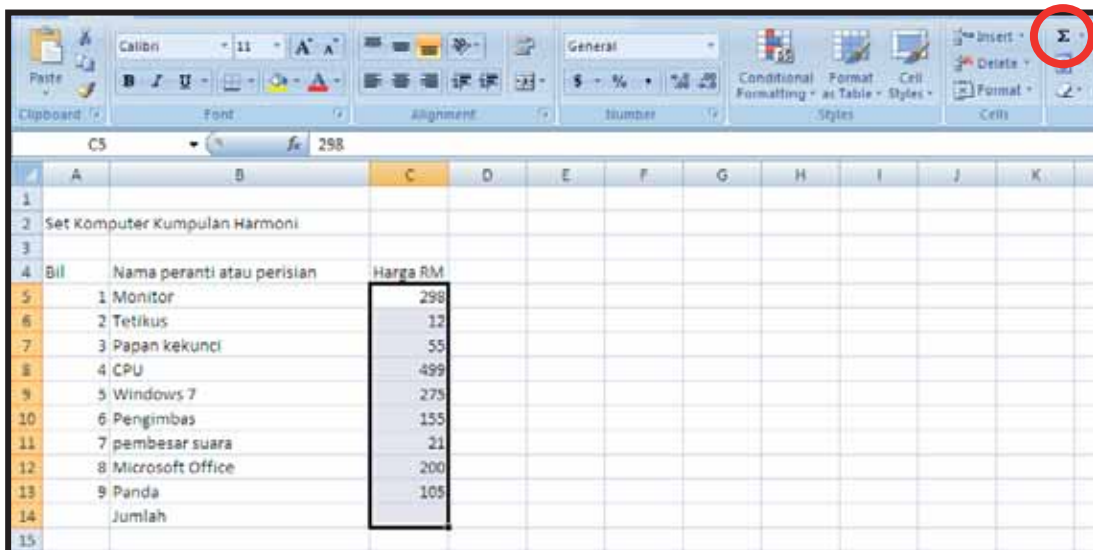
Gambar rajah 1

## AKTIVITI 5

### MENGIRA JUMLAH HARGA SET KOMPUTER KUMPULAN ANDA

**Langkah 1:** Serlahkan harga peranti dan perisian yang telah dipilih hingga ke ruang jumlah.

**Langkah 2:** Klik simbol  $\Sigma$  untuk mendapat jumlah harga secara automatik seperti gambar rajah 2.



Gambar rajah 2

**Langkah 3:** Simpan hasil kerja kumpulan anda.

**Langkah 4:** Cetak kerja hasil kumpulan anda.

**Langkah 5:** Keluar dari aplikasi MS Excell.



**TAHNIAH!**

Kumpulan anda  
berjaya membeli  
sebuah set komputer  
yang lengkap.

## PENILAIAN

Untuk memiliki satu set komputer yang lengkap dan boleh digunakan kita memerlukan peranti input dan output yang mesti ada dan peranti tambahan.

			
Cakera keras mudah alih	pencetak	Papan kekunci	Web cam
			
monitor	tetikus	pengimbas	Pembesar suara
			
Microsoft Windows xp	Anti virus	Microsoft Office 2007	Pemacu kilat

Set komputer yang lengkap terdiri daripada **unit sistem, peranti** dan **perisian**. Lengkapkan jadual di bawah berpandukan senarai peranti dan perisian di atas.

Bil.	Peranti/perisian mesti ada	Bil	Peranti/perisian tambahan
1.		1.	
2.		2.	
3.		3.	
4.		4.	
5.		5.	
6.		6.	
7.		7.	

---

## LAPORAN PENCAPAIAN MURID

---

Nama Murid:	
Tahun:	
Kelas	

Modul:	Dunia Komputer
Standard Kandungan:	3.0 Memahami peranti komputer
Standard Pembelajaran:	3.4 Menggunakan aplikasi hamparan elektronik untuk mengira perbelanjaan membeli satu set komputer berdasarkan senarai harga perkakasan dan perisian

Bil	Perkara yang dinilai	Pencapaian		Catatan
		Ya	Tidak	
1.	Mengetahui peranti input dan peranti output.			
2.	Menggunakan MS Excel untuk mengira set komputer lengkap.			
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>