RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN

REKA BENTUK & TEKNOLOGI

TAHUN 4 (SK) 2025/2026

NAMA SEKOLAH:

____

ALAMAT SEKOLAH:

____

NAMA GURU:

____

TAHUN:

____

MODUL : KESELAMATAN BENGKEL			TAJUK : 1.0 KESELAMATAN BENGKEL		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
1 Kump B: 17.2.2025- 21.2.2025	MINGGU ORIENTASI				
2 Kump B: 24.2.2025- 28.2.2025 3 Kump A: 2.3.2025- 6.3.2025 4 Kump B: 3.3.2025- 7.3.2025 5 Kump B: 17.3.2025- 21.3.2025 6 Kump B: 24.3.2025- 28.3.2025	1.1 Amalan Keselamatan	Murid boleh: 1.1.1 Menyatakan peraturan keselamatan diri, bengkel, peralatan dan bahan. 1.1.2 Menerangkan maksud simbol dan tanda keselamatan. 1.1.3 Mengaplikasikan langkah-langkah yang perlu diambil sekiranya berlaku kemalangan di bengkel. 1.1.4 Membincangkan amalan keselamatan di bengkel: i. Kebersihan bengkel ii. Penyelenggaraan peralatan 1.1.5 Merumuskan kesan mengabaikan amalan keselamatan di dalam bengkel.	1 2 3 4 5 6	1: Menyenaraikan peraturan keselamatan diri, bengkel, peralatan dan bahan. 2: Menjelaskan maksud simbol dan tanda keselamatan. 3: Menunjuk cara langkah-langkah yang perlu diambil semasa berlakunya kemalangan. 4: Menghuraikan amalan keselamatan untuk mengelakkan berlakunya kemalangan. 5: Membuat kesimpulan kesan mengabaikan amalan keselamatan di bengkel. 6: Menghasilkan dokumentasi keselamatan dan amalan kerja yang baik di dalam bengkel.	**NOTA:** Simbol dan tanda keselamatan seperti bahan beracun, alat pemadam api, bahan mudah terbakar, bahan mengakis, tanda keluar, peti pertolongan cemas dan lantai licin. Contoh jenis kemalangan yang selalunya berlaku di bengkel: a. Luka akibat terkena benda tajam. b. Renjatan elektrik. **Cadangan Aktiviti:** • Simulasi kebakaran dengan menunjukkan cara penggunaan pelan laluan kecemasan dan cara menggunakan alat pemadam api. • Tunjuk cara merawat luka ringan. • Menunjukkan tindakan yang perlu dilakukan sekiranya berlaku kemalangan kecil.
7	**CUTI PERAYAAN HARI RAYA AIDILFITRI** Kump A: 30.3.2025-3.4.2025, Kump B: 31.3.2025-4.4.2025				

MODUL : PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK			TAJUK : 2.0 PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
8 Kump B: 7.4.2025- 11.4.2025 9 Kump B: 14.4.2025- 18.4.2025 10 Kump B: 21.4.2025- 25.4.2025	2.1 Reka Bentuk	Murid boleh: 2.1.1 Menerangkan maksud reka bentuk berdasarkan contoh produk sedia ada. 2.1.2 Mengenal pasti kepentingan reka bentuk dalam kehidupan. 2.1.3 Membincangkan laluan kerjaya dan pekerjaan dalam reka bentuk. 2.1.4 Menghuraikan apresiasi reka bentuk di persekitaran. 2.1.5 Memperihalkan penggunaan elemen dalam reka bentuk: i. Garisan ii. Rupa iii. Bentuk iv. Tekstur v. Saiz vi. Warna vii. Ruang viii. Nilai	1 2 3 4 5 6	Menyatakan maksud reka bentuk. Menerangkan kepentingan reka bentuk dalam kehidupan. Menghubungkait reka bentuk dalam kerjaya dan pekerjaan yang sesuai. Menghuraikan apresiasi reka bentuk yang ada di persekitaran. Menjustifikasikan elemen dalam reka bentuk bagi sesuatu produk. Merumuskan penggunaan elemen yang sesuai digunakan bagi sesuatu produk.	**NOTA:** Reka Bentuk ialah pengetahuan tentang penghasilan idea secara terancang untuk menghasilkan sesuatu produk yang memberi impak kepada kehidupan. Elemen reka bentuk ialah perkara yang digunakan untuk menzahirkan idea awal sesebuah rekaan secara lakaran. Tujuannya adalah untuk membolehkan idea yang hendak digambarkan oleh pereka bentuk difahami. **Cadangan aktiviti:** • Menunjukkan tayangan video pelbagai reka bentuk produk. • Menghasilkan satu folio atau buku skrap berkenaan kepentingan reka bentuk. • Murid mencari maklumat berkenaan elemen dalam reka bentuk dan membentangkannya mengikut kumpulan.

MODUL : PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK			TAJUK : 2.0 PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
11 Kump B: 28.4.2025- 2.5.2025	2.2 Reka Bentuk Produk Bertema	Murid boleh: 2.2.1 Mengenal pasti jenis garisan dalam lakaran reka bentuk. 2.2.2 Melakar pelbagai jenis garisan. 2.2.3 Menjana idea bagi menghasilkan lakaran dengan menggunakan garisan dan gabungan bentuk asas.	1	Menyenaraikan jenis garisan dalam reka bentuk.	**NOTA:** Contoh jenis garisan: Garisan halus, garisan tebal, garisan beralun, garisan berduri, garisan bergerigi, garisan berbulu, garisan berbiji, garisan berlingkar, garisan zig zag, garisan putus-putus dan garisan berserabut. Lakaran adalah hasil gabungan bentuk asas 2D dan 3D. Lakaran boleh dihasilkan menggunakan sebarang alat tulis (manual) atau berbantukan komputer secara individu. Tema yang boleh digunakan adalah seperti kenderaan, bangunan, penyimpanan, penyusunan, peragaan, alam semulajadi, flora dan fauna. Bentuk asas telah dipelajari oleh murid dalam mata pelajaran Sains dan Pendidikan Seni Visual.
			2	Menerangkan fungsi garisan dalam reka bentuk.	
			3	Menghasilkan lakaran reka bentuk produk dengan menggunakan garisan dan gabungan bentuk asas.	

MODUL : PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK			TAJUK : 2.0 PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
12 Kump B: 5.5.2025- 9.5.2025	2.2 Reka Bentuk Produk Bertema	Murid boleh: 2.2.4 Melakar reka bentuk produk menggunakan garisan dan gabungan bentuk asas secara bertema. 2.2.5 Menganalisis lakaran reka bentuk produk bertema yang dihasilkan. 2.2.6 Menilai lakaran yang dihasilkan dan membuat penambahbaikan.	4	Menghuraikan lakaran produk bertema yang dihasilkan.	**NOTA:** Contoh jenis garisan: Garisan halus, garisan tebal, garisan beralun, garisan berduri, garisan bergerigi, garisan berbulu, garisan berbiji, garisan berlingkar, garisan zig zag, garisan putus-putus dan garisan berserabut. Lakaran adalah hasil gabungan bentuk asas 2D dan 3D. Lakaran boleh dihasilkan menggunakan sebarang alat tulis (manual) atau berbantukan komputer secara individu. Tema yang boleh digunakan adalah seperti kenderaan, bangunan, penyimpanan, penyusunan, peragaan, alam semulajadi, flora dan fauna. Bentuk asas telah dipelajari oleh murid dalam mata pelajaran Sains dan Pendidikan Seni Visual.
			5	Mencadangkan penambahbaikan pada lakaran yang dibuat.	
			6	Menghasilkan reka bentuk produk bertema mengikut lakaran yang dibuat dan membuat persembahan secara kreatif.	

MODUL : PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK			TAJUK : 2.0 PENGENALAN KEPADA REKA BENTUK		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
13 Kump B: 12.5.2025- 16.5.2025 14 Kump B: 19.5.2025- 23.5.2025 15 Kump B: 26.5.2025- 28.5.2025		2.2.7 Menghasilkan reka bentuk produk bertema mengikut lakaran yang dibuat menggunakan bahan dan alatan yang sesuai. 2.2.8 Membuat persembahan reka bentuk produk bertema yang telah dihasilkan.			**Cadangan aktiviti:** • Mengadakan pertandingan menghasilkan reka bentuk produk bertema berdasarkan gabungan bentuk asas mengikut kumpulan. • Membuat sudut pameran RBT. • Murid membentangkan secara lisan produk yang dihasilkan mengikut kumpulan. • Mengamalkan langkah keselamatan dan amalan kerja yang baik semasa menghasilkan reka bentuk produk.

CUTI PENGGAL 1 SESI 2025/2026
KUMPULAN A: 29.05.2025 - 09.06.2025, KUMPULAN B: 29.05.2025 - 09.06.2025

MODUL: PENGENALAN KEPADA TEKNOLOGI			TAJUK : 3.0 PENGENALAN KEPADA TEKNOLOGI		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN**	**STANDARD PEMBELAJARAN**	**STANDARD PRESTASI**		**CATATAN**
			TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**	
16 Kump B: 10.6.2025- 13.6.2025 17 Kump B: 16.6.2025- 20.6.2025 18 Kump B: 23.6.2025- 27.6.2025 19 Kump B: 30.6.2025- 4.7.2025	3.1 Aplikasi Teknologi	Murid boleh: 3.1.1 Menerangkan teknologi dan kepentingannya kepada kehidupan manusia. 3.1.2 Menghuraikan penggunaan teknologi peralatan secara konvensional dan moden dalam menghasilkan produk. 3.1.3 Menjana idea bagi menghasilkan lakaran bermaklumat produk yang akan dihasilkan. 3.1.4 Membuat lakaran reka bentuk produk bermaklumat yang akan dihasilkan. 3.1.5 Menilai maklumat pada lakaran dan membuat penambahbaikan	1	Menyatakan teknologi berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sedia ada.	**NOTA:** Teknologi peralatan secara konvensional ialah teknologi yang menggunakan mesin ringkas seperti pisau. Manakala teknologi peralatan secara moden ialah teknologi yang menggunakan mesin kompleks iaitu gabungan lebih daripada satu mesin ringkas seperti pengisar (*blender*). Pengiraan kos hanya melibatkan bahan yang digunakan. Pembentangan boleh dibuat menggunakan pelbagai media. Pembentangan dilakukan bagi melatih kemahiran komunikasi murid.
			2	Membincangkan kepentingan teknologi kepada kehidupan manusia.	
			3	Menghasilkan lakaran bermaklumat produk yang akan dibuat.	
			4	Menganalisis lakaran yang dibuat dan membuat penambahbaikan.	
			5	Menilai kesesuaian maklumat pada lakaran.	
			6	Menghasilkan produk dan membuat persembahan secara kreatif.	

MODUL: PENGENALAN KEPADA TEKNOLOGI			TAJUK : 3.0 PENGENALAN KEPADA TEKNOLOGI		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
20 Kump B: 7.7.2025- 11.7.2025 21 Kump B: 14.7.2025- 18.7.2025 22 Kump B: 21.7.2025- 25.7.2025		. 3.1.6 Mengira kos bahan bagi reka bentuk produk yang akan dihasilkan. 3.1.7 Menghasilkan produk dengan menggunakan teknologi yang dipilih. 3.1.8 Membentangkan produk yang dihasilkan dengan menggunakan pelbagai media.			**Cadangan aktiviti:** • Menghasilkan produk menggunakan teknologi peralatan konvensional atau teknologi moden seperti pen 3D, mesin pencetak 3D dan sebagainya. Contoh produk: Kerongsang, hiasan pelbagai bentuk, *freeze magnet* dan sebagainya.

MODUL: REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN			**TAJUK : 4.0 REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN**		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN**	**STANDARD PEMBELAJARAN**	**STANDARD PRESTASI** **TAHAP PENGUASAAN**	**STANDARD PRESTASI** **TAFSIRAN**	**CATATAN**
23 Kump B: 28.7.2025- 1.8.2025 24. Kump B: 4.8.2025- 8.8.2025 25 Kump B: 11.8.2025- 15.8.2025	4.1 Reka Bentuk Pembungkusan Produk	Murid boleh: 4.1.1 Menghubung kait pembungkusan sedia ada dengan reka bentuk pembungkusan. 4.1.2 Menyenaraikan ciri pembungkusan yang baik mengikut kategori produk 4.1.3 Menerangkan kepentingan reka bentuk pembungkusan produk 4.1.4 Menjana idea bagi menghasilkan lakaran bermaklumat reka bentuk pembungkusan yang akan dihasilkan. 4.1.5 Membuat lakaran reka bentuk bermaklumat pembungkusan yang akan dihasilkan mengikut kategori produk 4.1.6 Menghuraikan lakaran reka bentuk bermaklumat pembungkusan produk yang akan dihasilkan.	1	Menyatakan ciri reka bentuk pembungkusan yang baik.	**NOTA:** Maklumat pada label pembungkusan adalah seperti jenama, nama produk, tanda harga, tarikh luput, kandungan bahan, berat dan tanda halal. Kategori produk merujuk kepada produk makanan dan produk bukan makanan. Contoh produk makanan: a. Makanan basah b. Makanan kering Contoh produk bukan makanan: a. Pakaian b. Aksesori kereta Proses menghasilkan pembungkusan melibatkan aktiviti mengukur, menanda dan memotong bahan mengikut saiz pada lakaran. NOTA: Maklumat pada label pembungkusan adalah seperti jenama, nama produk, tanda harga, tarikh luput, kandungan bahan, berat dan tanda halal.
			2	Menjelaskan kepentingan reka bentuk pada pembungkusan produk.	
			3	Menghasilkan lakaran bermaklumat reka bentuk pembungkusan produk.	
			4	Menganalisis lakaran yang telah dibuat.	
			5	Mencadangkan penambahbaikan dan membuat pengubahsuaian pada lakaran.	
			6	Menghasilkan reka bentuk pembungkusan mengikut lakaran dan membuat persembahan.	

MODUL: REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN			TAJUK : 4.0 REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
26 Kump B: 18.8.2025- 22.8.2025 27 Kump B: 25.8.2025- 29.8.2025 28 Kump B: 1.9.2025- 5.9.2025 29 Kump B: 8.9.2025- 12.9.2025		4.1.7 Menilai lakaran dan membuat penambahbaikan. 4.1.8 Mengira kos bahan bagi reka bentuk pembungkusan produk yang akan dihasilkan. 4.1.9 Menghasilkan reka bentuk pembungkusan mengikut lakaran yang dibuat menggunakan bahan dan alatan yang sesuai. 4.1.10 Membentangkan produk yang dihasilkan dengan menggunakan pelbagai media.			Mengamalkan langkah keselamatan dan amalan kerja yang baik semasa menghasilkan reka bentuk pembungkusan. **Cadangan aktiviti:** • Membuat reka bentuk pembungkusan menggunakan bahan kitar semula seperti kertas, botol, kotak dan sebagainya. • Pembentangan dan persembahan produk yang dihasilkan menggunakan pelbagai media.

CUTI PENGGAL 2 SESI 2025/2026
KUMPULAN A: 12.09.2025 - 20.09.2025, KUMPULAN B: 13.09.2025 - 21.09.2025

MODUL: REKA BENTUK MAKANAN			TAJUK : 5.0 REKA BENTUK MAKANAN		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
30 Kump B: 22.9.2025- 26.9.2025 31 Kump B: 29.9.2025- 3.10.2025	5.1 Reka bentuk Makanan	Murid boleh: 5.1.1 Mengenal pasti reka bentuk yang sesuai pada jenis makanan yang dipilih. 5.1.2 Menerangkan kepentingan reka bentuk makanan. 5.1.3 Menjana idea bagi menghasilkan lakaran bermaklumat reka bentuk makanan yang akan dihasilkan. 5.1.4 Menghasilkan lakaran bermaklumat reka bentuk makanan yang akan dibuat. 5.1.5 Menghuraikan lakaran bermaklumat reka bentuk makanan yang akan dihasilkan.	1	Menyatakan jenis makanan yang sesuai digunakan dalam reka bentuk makanan.	**NOTA:** Reka bentuk makanan bermaksud pembentukan, hiasan atau ukiran pada sesuatu jenis makanan. Cadangan jenis makanan: a. Bijirin-roti b. Buah-buahan c. Sayuran d. Produk bakeri-kek, kuih e. Konfeksioneri-aiskrim, coklat Faktor yang mempengaruhi reka bentuk makanan: a. Permintaan b. Budaya dan sosial c. Tempat dan situasi masyarakat d. Trend atau perubahan Mengamalkan langkah keselamatan dan amalan kerja yang baik semasa menghasilkan reka bentuk makanan.
			2	Menjelaskan kepentingan reka bentuk makanan.	
			3	Membuat lakaran bermaklumat reka bentuk makanan yang akan dihasilkan.	
			4	Menganalisis lakaran yang telah dibuat.	
			5	Mencadangkan penambahbaikan dan membuat pengubahsuaian pada lakaran.	
			6	Menghasilkan satu reka bentuk makanan dan membuat persembahan.	

MODUL: REKA BENTUK MAKANAN			TAJUK : 5.0 REKA BENTUK MAKANAN		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
31 Kump B: 29.9.2025- 3.10.2025		5.1.6 Menilai maklumat pada lakaran dan membuat penambahbaikan. 5.1.7 Mengira kos bahan bagi reka bentuk makanan yang akan dihasilkan. 5.1.8 Menghasilkan satu reka bentuk pada bahan makanan yang dipilih berdasarkan lakaran yang disediakan menggunakan bahan dan alatan yang sesuai. 5.1.9 Membentangkan produk yang dihasilkan dengan menggunakan pelbagai media.			**Cadangan Aktiviti:** • Menonton klip video penggunaan alatan dan perkakasan untuk mereka bentuk makanan. • Mereka bentuk makanan dengan cara memotong, menekap, membentuk dan mengukir. • Menghias dan menghidang hasil reka bentuk makanan. • Mengadakan pertandingan reka bentuk makanan. • Pembentangan dan persembahan reka bentuk yang dihasilkan menggunakan pelbagai media.

MODUL: REKA BENTUK PENGATURCARAAN			TAJUK : 6.0 REKA BENTUK PENGATURCARAAN		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN**	**STANDARD PEMBELAJARAN**	**STANDARD PRESTASI**		**CATATAN**
			TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**	
32 Kump B: 6.10.2025- 10.10.2025	6.1 Asas Pengaturcaraan	Murid boleh: 6.1.1 Menyatakan maksud pengaturcaraan dan kegunaan atur cara dalam perkakasan harian. 6.1.2 Mengenal pasti algoritma iaitu pseudokod dan carta alir. 6.1.3 Menulis pseudokod dan melukis carta alir struktur kawalan jujukan dalam situasi ringkas.	1	Menyatakan maksud pengaturcaraan dan kegunaan atur cara dalam perkakasan harian.	**NOTA:** Pengaturcaraan adalah proses membuat atur cara komputer. Atur cara ialah urutan arahan berkod yang dimasukkan di dalam komputer yang membolehkan data diproses oleh komputer. Contoh perkakasan harian yang menggunakan pengaturcaraan seperti mesin basuh, *microwave* dan sebagainya. Algoritma ialah ialah satu urutan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu masalah atau melaksanakan suatu tugasan. Pernyataan dalam algoritma mestilah boleh difahami. Algoritma boleh dijelaskan melalui pseudokod atau carta alir.
			2	Menjelaskan algoritma, pseudokod dan carta alir.	
			3	Menulis pseudokod dan melukis carta alir struktur kawalan jujukan.	
			4	Menganalisis pseudokod dan carta alir yang dihasilkan.	
			5	Membuat kesimpulan serta mencadangkan penambahbaikan pseudokod dan carta alir yang dihasilkan.	
			6	Membuat penambahbaikan pseudokod dan carta alir.	

MODUL: REKA BENTUK PENGATURCARAAN			TAJUK : 6.0 REKA BENTUK PENGATURCARAAN		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
33 Kump B: 13.10.2025- 17.10.2025	6.1 Asas Pengaturcaraan	Murid boleh: 6.1.4 Menghuraikan satu masalah menggunakan pseudokod dan carta alir. 6.1.5 Menyatakan maksud pengaturcaraan dan kegunaan atur cara dalam perkakasan harian. 6.1.6 Menghuraikan satu masalah menggunakan pseudokod dan carta alir.	1	Menyatakan maksud pengaturcaraan dan kegunaan atur cara dalam perkakasan harian.	Pseudokod ialah satu set pernyataan yang menyerupai bahasa atur cara komputer. Pseudokod memerihalkan logik atur cara dengan menggunakan bahasa biasa. Set aturan ini menunjukkan langkah demi langkah untuk melaksanakan sesuatu tugas dari mula hingga tamat. Ia menggunakan ayat pertuturan dan kod asas dalam menunjukkan langkah-langkah dan tugas. Carta alir pula ialah gambar rajah yang menunjukkan langkah-langkah bagi penyelesaian masalah dan hubung kait antara satu sama lain yang ditunjukkan dalam algoritma. Ianya menggunakan simbol geometrik yang dihubungkan menggunakan anak panah. Cadangan aktiviti: Guru menyediakan situasi untuk diselesaikan oleh murid.
			2	Menjelaskan algoritma, pseudokod dan carta alir.	
			3	Menulis pseudokod dan melukis carta alir struktur kawalan jujukan.	
			4	Menganalisis pseudokod dan carta alir yang dihasilkan.	
			5	Membuat kesimpulan serta mencadangkan penambahbaikan pseudokod dan carta alir yang dihasilkan.	
			6	Membuat penambahbaikan pseudokod dan carta alir.	

MODUL: REKA BENTUK PENGATURCARAAN			**TAJUK : 6.0 REKA BENTUK PENGATURCARAAN**		
MINGGU	**STANDARD KANDUNGAN**	**STANDARD PEMBELAJARAN**	**STANDARD PRESTASI**		**CATATAN**
			TAHAP PENGUASAAN	**TAFSIRAN**	
34 Kump B: 23.10.2025- 24.10.2025 35 Kump B: 27.10.2025- 31.10.2025	6.2 Pembangunan Kod Arahan	Murid boleh: 6.2.1 Mengenal pasti fitur-fitur pada antara muka perisian pengaturcaraan. 6.2.2 Menggunakan fitur-fitur untuk menggerakkan objek, memasukkan dialog, bunyi dan objek baharu dalam perisian pengaturcaraan.	1	Menyatakan sekurang- kurangnya 4 fitur pada antara muka dalam perisian pengaturcaraan.	**NOTA:** ***Scratch*** ialah salah satu aplikasi pengaturcaraan yang digunakan untuk membina satu program seperti multimedia, animasi, permainan, simulasi dan sebagainya. Aplikasi pengaturcaraan selain daripada *scratch* yang berada di pasaran/ *open source* seperti: a) *Micro bit* b) *BYOB/snap* c) *Blockly* **Cadangan aktiviti:** • Membuat satu pertandingan menghasilkan satu atur cara baharu dalam perisian pengaturcaraan.
			2	Menyenaraikan fitur-fitur yang digunakan untuk memasukkan dialog, bunyi, objek baharu dan menggerakkan objek dalam perisian pengaturcaraan.	
			3	Memasukkan dialog, bunyi dan objek baharu serta menggerakkan objek dalam perisian pengaturcaraan.	

MODUL: REKA BENTUK PENGATURCARAAN			TAJUK : 6.0 REKA BENTUK PENGATURCARAAN		
MINGGU	STANDARD KANDUNGAN	STANDARD PEMBELAJARAN	STANDARD PRESTASI		CATATAN
			TAHAP PENGUASAAN	TAFSIRAN	
36 Kump B: 3.11.2025- 7.11.2025 37 Kump B: 10.11.2025- 14.11.2025	6.2 Pembangunan Kod Arahan	Murid boleh: 6.2.3 Membina atur cara struktur kawalan jujukan menggunakan fitur-fitur yang sesuai untuk sesuatu objek: i. Melakukan pergerakan dari kedudukan A ke kedudukan B dengan kadar kelajuan berbeza. ii. Memaparkan dialog yang sesuai. iii. Mengeluarkan bunyi yang sesuai. 6.2.4 Menjalankan atur cara yang dibina dan membaiki ralat sekiranya ada. 6.2.5 Menghasilkan satu atur cara baharu menggunakan fiturfitur yang bersesuaian dalam perisian pengaturcaraan. 6.2.6 Membentangkan secara lisan penghasilan atur cara baharu dalam perisian pengaturcaraan.	1	Menyatakan sekurang- kurangnya 4 fitur pada antara muka dalam perisian pengaturcaraan.	**NOTA:** ***Scratch*** ialah salah satu aplikasi pengaturcaraan yang digunakan untuk membina satu program seperti multimedia, animasi, permainan, simulasi dan sebagainya. Aplikasi pengaturcaraan selain daripada *scratch* yang berada di pasaran/ *open source* seperti: d) *Micro bit* e) *BYOB/snap* f) *Blockly* **Cadangan aktiviti:** • Membuat satu pertandingan menghasilkan satu atur cara baharu dalam perisian pengaturcaraan.
			2	Menyenaraikan fitur-fitur yang digunakan untuk memasukkan dialog, bunyi, objek baharu dan menggerakkan objek dalam perisian pengaturcaraan.	
			3	Memasukkan dialog, bunyi dan objek baharu serta menggerakkan objek dalam perisian pengaturcaraan.	
			4	Membuat satu kod arahan atur cara menggunakan fitur-fitur dalam perisian pengaturcaraan dan melakukan uji lari atur cara.	
			5	Membaiki ralat dan membuat penambahbaikan bagi atur cara yang dibangunkan.	
			6	Membangunkan satu atur cara baharu yang boleh dijadikan contoh.	

38-39	**Ujian Akhir Sesi Akademik (UASA)** Kump A: 16.11.2025-20.11.2025, Kump B: 17.11.2025-21.11.2025 Kump A: 23.11.2025-27.11.2025, Kump B: 24.11.2025-28.11.2025
40-42	**PENGURUSAN AKHIR TAHUN** Kump A: 30.11.2025-4.12.2025 Kump B: 1.12.2025-5.12.2025 Kump A: 7.12.2025-11.12.2025 Kump B: 8.12.2025-12.12.2025 Kump A: 14.12.2025-18.12.2025 Kump B: 15.12.2025-19.12.2025
CUTI AKHIR PERSEKOLAHAN SESI 2025/2026 **KUMPULAN A: 19.12.2025 - 10.01.2026, KUMPULAN B: 20.12.2025 - 11.01.2026**	

#DOWNLOAD FREE RPT: https://rphsekolahrendah.com/rpt-sekolah-rendah-free-download/

#MEMERLUKAN RPH LENGKAP UNTUK SETAHUN?

#RPH2025/2026 coming soon on JAN 2025.

Sila order melalui website (Autosent by EMAIL): https://rphsekolahrendah.com
@ PM: **011-5668 0954** (WhatsApp link: https://wa.me/601156680954)

TELEGRAM (FREE RPT & DSKP): https://telegram.me/RPTDSKPSekolahRendah
TELEGRAM (CONTOH RPH ROZAYUS): https://t.me/RPHbyRozayusAcademy

FB Group (FREE RPT): https://www.facebook.com/groups/freerpt/
FB Page (Contoh RPH): https://www.facebook.com/RozaYusAcademy/

Instagram: https://www.instagram.com/rozayus.academy/
Tiktok: https://www.tiktok.com/@rphrozayus
Shoppe Link: https://shopee.com.my/rph.rozayus

*UP: Diizinkan mana-mana website untuk share tanpa membuang maklumat yang disampaikan oleh Rozayus Academy

BAHAN-BAHAN PERCUMA YANG AKAN DIPEROLEHI BERSAMA RPH 2025/2026:-

1. DSKP & RPT 2025/2026 (Lengkap dengan tarikh Kumpulan A dan B)
2. Muka Depan Borang Transit Dan Panduan Tahap Pencapaian (TP)
3. Borang Transit – 3 Version (2 Excel (Autosum & Manual) & Senarai semak)
4. RPH Pendidikan Sivik* (BM, BI, Sejarah, P,Moral, P.Islam)
5. RPH PKJR* (RPH bergabung RPH BM)
6. Buku Teks Pdf (Google Drive)
7. Poster Cuti – Cuti Am, Cuti Penggal.
8. Divider Mingguan – 3 Version (Google Drive)
9. Teacher Planner – 2 Version (Google Drive)
10. Fail Rekod Penghantaran RPH (Google Drive)

Cikgu nak buat t-shirt untuk family day mengikut tema pilihan? Nak buat t-shirt rumah sukan mengikut ciri-ciri rumah sukan masing-masing? Nak buat t-shirt untuk pasukan bola sepak, bola jaring, kelab permainan atau persatuan? Kami boleh design pelbagai jenis t-shirt mengikut citarasa cikgu… Jom book awal supaya tahun depan tak kalut… PM dulu, nanti boleh bincang harga terbaik.
https://www.wasap.my/60193715144/RozAzDesignLab

Perlukan Designer utk design rumah anda yg menarik & modern ? Nak renovated rumah ? Nak design rumah ? Nak buat hiasan dalaman rumah yg murah ? Keliru dan pening nak pilih kontraktor dan pereka hiasan dalaman yg tepat. Jgn risau...kami boleh tolong selesaikan..

Let us Design your Desired Home !
| Design | Floor Plan | 3D Visualizer l Construction

Want to see our example project?
https://www.facebook.com/NADesignStud?mibextid=LQQJ4d

Boleh whatsapp kami utk tolong anda merealisasikan suasana rumah impian anda.
https://www.wasap.my/60193715144/RozAzDesignLab

Nak free ebook dan cuci-cuci mata contoh ID boleh join telegram channel kami:
https://t.me/RozAzDesignLab