

## RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Mata Pelajaran	: Bahasa Melayu
Tahun	: 3 Cerdik
Bil. Murid	: 30 orang
Tema	: Sukan Permainan
Tajuk	: Permainan Batu Seremban
Tarikh	: 5 Ogos 2008
Masa	: 8.00-9.00 pagi (60 minit)
Objektif	: Pada akhir pelajaran murid dapat;

- 1) Murid dapat menyatakan 3 jenis buah yang boleh digunakan untuk bermain Permainan Batu Seremban secara lisan.  
[2.1 Aras 3 (i)]
- 2) Membaca petikan “Cara bermain Permainan Batu Seremban” pada kadar sekurang-kurangnya 80% sebutan dan intonasi yang betul [5.1 Aras 1 (i)]
- 3) Menulis 5 ayat tentang “Penentuan Giliran Permainan Batu Seremban” berdasarkan rakaman yang diperdengarkan.  
[9.1 Aras 1 (i)]

Fokus Utama :

5.1 Membaca kuat perkataan dan ayat dengan intonasi yang betul dan memahami perkara yang dibaca.

Aras 1 (i) Membaca ayat dalam teks yang mengandungi ayat tunggal dan ayat majmuk dengan sebutan yang betul.

Fokus Sampingan :

9.1 Mengambil imlak teks yang diperdengarkan.

Aras 1 (i). Mengeja dan menulis perkataan dan ayat yang diperdengarkan.

2.1 Bercerita dengan menggunakan kata, frasa, ayat serta sebutan dan intonasi yang baik dan jelas.

Aras 3 (i) Bercerita dengan menggunakan sebutan, intonasi yang betul dan gaya penyampaian yang sesuai.

Kemahiran Bahasa : Mendengar dan bertutur, membaca dan menulis.

Sistem Bahasa : Kos kata: Menimbang, pemain, buah, mata, dan giliran  
Ilmu : Sejarah

Nilai : Kerjasama, keberanian.

Kemahiran Bernilai Tambah (KBT)

Kemahiran Berfikir : Menghubungkan, mencirikan, menilai, penjanaan idea.

Kecerdasan Pelbagai : Interpersonal, Intrapersonal, verbal-linguistik

Pengetahuan Sedia Ada : Murid pernah menyaksikan atau bermain Permainan Batu Seremban.

Bahan Bantu Belajar : Komputer, sambungan Internet, gambar-gambar buah Batu Seremban, Video klip permainan batu seremban, dan Movie Maker,

## RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

ISI PELAJARAN	AKTIVITI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN	CATATAN
<p>Gambaran mengenai tajuk pembelajaran iaitu 'Permainan Batu Seremban'.</p>	<p>Set Induksi (5min)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjukkan murid video klip 'Permainan Batu Seremban'.</li> <li>2. Guru mengaitkan aktiviti dengan tajuk pelajaran.</li> </ol>	<p>KB : Menghubungkaitkan, mencirikan</p> <p>BCB : mendengar aktif</p> <p>BBB : video klip 'Permainan Batu Seremban'.</p> <p>Ilmu: Sejarah</p>
<p>Bercerita mengenai aktiviti senaman.</p> <p>i. Apakah yang kamu dapat perhatikan dalam gambar tersebut?</p> <p>ii. Di manakah individu selalu bersenam?</p>	<p>Langkah 1 (15 minit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta murid duduk secara berpasangan</li> <li>2. Murid mengklik pautan web pembelajaran yang disediakan</li> <li>3. Guru akan memberikan soalan panduan kepada murid</li> <li>4. Seorang murid akan bercerita mengenai buah yang boleh digunakan untuk bermain Permainan Batu Seremban</li> <li>5. Pasangan murid tersebut pula akan bercerita</li> <li>6. Guru memilih beberapa orang murid untuk bercerita tentang buah yang boleh digunakan untuk bermain Permainan Batu Seremban di hadapan kelas.</li> </ol>	<p>KB : Mengimbas kembali, menghubungkan</p> <p>BCB : bercerita dan berbincang</p> <p>BBB : Gambar buah Permainan Batu Seremban</p> <p>KP : verbal-linguistik, Interpersonal.</p> <p>Nilai: kerjasama, keberanian</p> <p>Ilmu: Sejarah</p>

	7. Murid boleh melihat jawapan dengan mengelik pada pautan yang disediakan.	
<p>Membaca petikan 'Cara bermain Permainan Batu Seremban'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kumpulan 1: Cara Bermain Buah Satu dan Buah Dua</li> <li>• Kumpulan 2: Cara Bermain Buah Tiga, Buah Empat, dan Buah Lima.</li> </ul> <p>Morfologi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kata kerja</li> <li>• Kata adjektif</li> </ul> <p>Grafik: Borang Penilaian</p>	<p>Langkah 2 (20 minit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membahagikan murid kelas kepada dua kumpulan</li> <li>2. Murid akan mengklik petikan 'Cara bermain Permainan Batu Seremban'</li> <li>3. Setiap ahli akan membacakan petikan dengan bacaan mekanis</li> <li>4. Ahli kumpulan lain akan membuat rakaman bacaan murid tadi dengan menggunakan <i>Movie Maker</i></li> <li>5. Murid memainkan semula rakaman yang dibuat</li> <li>6. Guru dan murid akan bersama-sama membuat penilaian terhadap sebutan murid.</li> </ol>	<p>KB : Membanding beza, menilai</p> <p>BCB : bercerita dan berbincang</p> <p>BBB : petikan 'Cara bermain Permainan Batu Seremban', <i>Movie Maker</i></p> <p>KP : Interpersonal.</p> <p>Nilai: kerjasama, keberanian.</p>
<p>Membina ayat tentang 'Penentuan Giliran Permainan Batu Seremban'</p>	<p>Langkah 3 (15 minit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid akan membaca dan menghayati petikan 'Penentuan Giliran Permainan Batu Seremban'.</li> </ol>	<p>KB : Menghubungkan, penjanaan idea</p>

<p>Perbendaharaan kata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menimbang</li> <li>• Pemain</li> <li>• Buah</li> <li>• Mata</li> <li>• Giliran</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Murid memberi tumpuan kepada pengertian perkataan yang berwarna kuning</li> <li>3. Murid diminta untuk menghasilkan ayat mengenai 'Cara Menentukan Giliran Permainan Batu Seremban' berdasarkan perkataan yang diberikan.</li> <li>4. Guru membetulkan ayat murid yang salah.</li> </ol>	<p>BCB : berbincang, inkuiri penemuan</p> <p>BBB : Petikan 'Penentuan Giliran Permainan', dan kamus.</p> <p>KP : Interpersonal.</p> <p>Nilai: keberanian</p>
<p>Penutup kognitif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat rumusan isi pelajaran</li> </ul> <p>Penutup sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberi pujian dan motivasi</li> </ul>	<p>Penutup (5min)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyoal murid tentang perkara yang dipelajari.</li> <li>2. Guru menyimpulkan pelajaran.</li> <li>3. Guru memberi pujian dan dorongan kepada murid supaya berusaha membaiki pembacaan.</li> </ol>	