



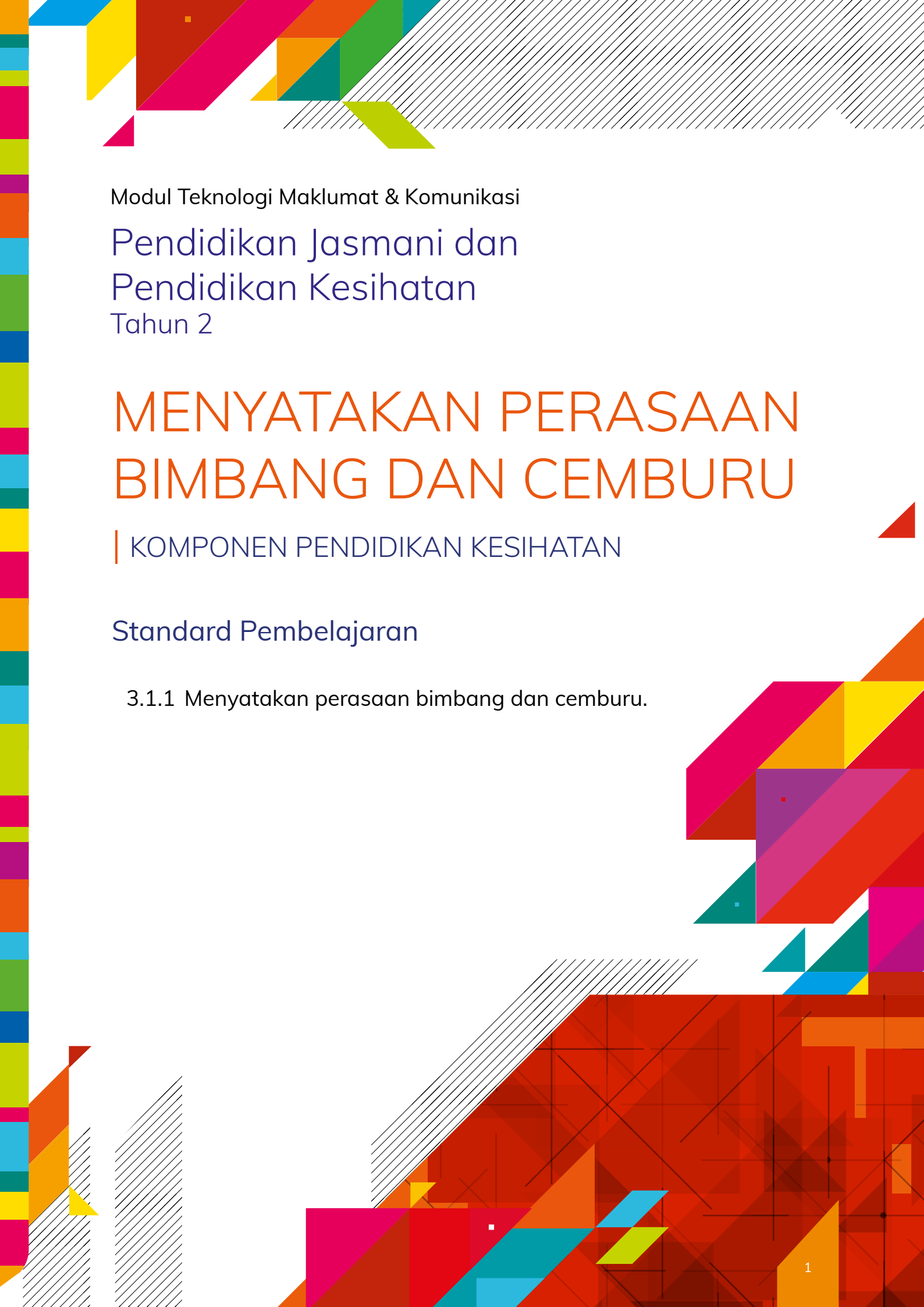
KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Modul Aplikasi

PENDIDIKAN JASMANI DAN PENDIDIKAN KESIHATAN

Tahun 2



Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Pendidikan Jasmani dan
Pendidikan Kesihatan
Tahun 2

MENYATAKAN PERASAAN BIMBANG DAN CEMBURU

| KOMPONEN PENDIDIKAN KESIHATAN

Standard Pembelajaran

3.1.1 Menyatakan perasaan bimbang dan cemburu.

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Tajuk

Menyatakan Perasaan Bimbang dan Cemburu

Masa Pengajaran

1 jam

Standard Kandungan

3.1 Kemahiran mengurus mental dan emosi dalam kehidupan harian

Cara mengurus:

- Perasaan bimbang
- Perasaan cemburu

Standard Pembelajaran

3.1.1 Menyatakan perasaan bimbang dan cemburu.

Objektif Pembelajaran

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat:

- i. Mengenal pasti dan menceritakan situasi yang menimbulkan perasaan bimbang dan cemburu.
- ii. Menyatakan kepentingan menghargai hak cipta orang lain.

Penerapan Kemahiran TMK

4.1 Menghargai hak cipta orang lain.

Bahan Bantu Mengajar

Bahan untuk guru

- Projektor
- Komputer
- Capaian internet
- Fail Microsoft Powerpoint
Pengajaran 3.1.pptx

Bahan untuk murid

- **Lampiran 1** (Kad emosi)
- **Lampiran 2**
- **Lembaran Kerja 3.1.1**
- Papan putih mini atau kertas putih A4
- Pen marker

SET INDUKSI

⌚ Durasi

10 minit

1. Guru menerangkan aktiviti yang akan dijalankan kepada murid.
2. Seorang murid dipilih dan diberi salah satu kad emosi daripada **Lampiran 1** (Contoh: gembira, sedih, marah, takut atau malu) untuk dilakonan.
3. Murid tersebut melakonkan emosi itu dan murid lain cuba meneka emosi yang cuba disampaikan.
4. Guru memilih murid lain pula untuk melakonkan emosi yang lain.
5. Untuk setiap emosi, guru bertanya kepada murid contoh situasi yang pernah dialami mereka yang menimbulkan emosi tersebut.

Contoh jawapan

- 🗨 Mendapat hadiah hari jadi – gembira
- 🗨 Kematian kucing kesayangan – sedih
- 🗨 Terlihat lipas – takut
- 🗨 Tersalah panggil orang sebagai ibu – malu

💡 Nota Guru

Aktiviti ini bagi mengingatkan pelajar tentang apa yang dipelajari dalam Tahun 1.

LANGKAH 1

⌚ Durasi

30 minit

1. Guru memaparkan **Slaid 1** dalam fail Microsoft Powerpoint **PJKP Pengajaran 3.1.1.pptx**.
2. Murid diminta memerhatikan gambar yang diberi.
 - 🗨 Guru menceritakan bahawa Aiman dan keluarganya akan berpindah ke bandar. Kawan karibnya Rizal kelihatan tidak gembira.

Cuba Teka

Apakah perasaan yang dialami?



Slaid 1

3. Murid ditanya:
❏ Apakah perasaan yang dialami oleh Rizal?
4. Murid diminta menulis emosi tersebut pada papan putih mini masing-masing dan menunjukkan jawapan kepada guru.
5. Guru membimbing murid sehingga murid dapat memberi jawapan.
Jawapan: Bimbang dan cemburu
6. Guru bersoal jawab dengan murid seperti berikut.
❏ Mengapakah Rizal berasa bimbang dan cemburu?
Jawapan:
Rizal bimbang akan kehilangan kawan karibnya dan pada masa yang sama, cemburukan Aiman yang berpeluang berhijrah ke bandar.
❏ Ceritakan situasi yang pernah menimbulkan perasaan bimbang dan cemburu pada diri anda.
❏ Apakah yang anda lakukan pada masa itu untuk menangani perasaan bimbang dan cemburu?

7. Guru mencatat jawapan murid di papan tulis.
8. Guru memaparkan **Slaid 2** dalam fail Microsoft Powerpoint dan mengulangi aktiviti yang sama dengan murid.

Cuba Teka
Apakah perasaan yang dialami?



<https://youtu.be/xBD8uZ6WZTg>

Slaid 2

9. Murid dibahagikan kepada kumpulan lima orang. Setiap kumpulan dikehendaki melakonkan satu situasi yang telah dicatatkan di papan tulis.
10. Guru memberi bimbingan agar murid dapat menyatakan perasaan bimbang dan cemburu mereka dalam lakonan.

Contoh

Murid menyatakan bahawa dia cemburukan adiknya yang masih bayi. Murid juga menyatakan kebimbangan bahawa dia akan diabaikan kerana ibu bapa hanya sayangkan adik.

Nota Guru

Bimbing murid untuk menceritakan situasi yang menimbulkan perasaan bimbang dan cemburu.

Situasi tersebut mungkin berlaku dalam kalangan ahli keluarga seperti:

- Pertambahan ahli keluarga
- Perpisahan ahli keluarga
- Kematian ahli keluarga

Situasi tersebut mungkin juga berlaku dalam kalangan rakan sebaya:

- Bertukar sekolah
- Berpindah rumah

LANGKAH 2

⌚ Durasi

15 minit

1. Dalam kumpulan yang sama, murid diminta membaca komik dalam **Lampiran 2** dan melengkapkan **Lembaran Kerja 3.1.1**.
2. Guru membincangkan jawapan bagi setiap soalan dengan murid.
3. Murid diberitahu bahawa apabila mereka membeli sesuatu permainan komputer atau perisian, mereka sebenarnya membayar untuk mendapatkan kebenaran menggunakan perisian atau permainan tersebut.
4. Murid dibimbing untuk menyimpulkan bahawa mereka tidak dibenarkan membuat salinan atau berkongsi dengan rakan kecuali perisian atau permainan itu diberi secara percuma.

💻 Penerapan Kemahiran TMK

Murid harus faham sebab sesuatu perisian atau permainan berbayar tidak boleh disalin dan dikongsi dengan rakan sewenang-wenangnya.

PENUTUP

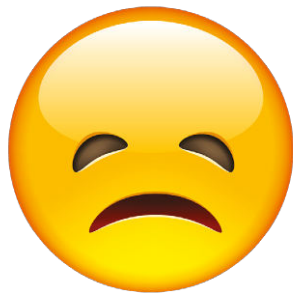
⌚ Durasi

5 minit

1. Guru meminta murid merumuskan situasi yang menimbulkan perasaan bimbang dan cemburu.
2. Murid berbincang dan menyatakan perasaan mereka setelah meluahkan emosi atau pendapat masing-masing semasa menjalankan aktiviti.
3. Murid merumuskan sebab mereka tidak boleh menyalin dan menggunakan perisian berbayar sewenang-wenangnya tanpa membayar.
4. Sebagai penutup, guru menjelaskan bahawa semua orang pastinya akan menghadapi perasaan bimbang dan cemburu dalam kehidupan. Dalam pelajaran yang akan datang, murid akan mempelajari cara menangani emosi supaya tidak mendatangkan keburukan kepada diri sendiri dan orang lain.

LAMPIRAN 1

Murid diberi kad emosi berikut untuk dilakonan (ekspresi muka).



sedih



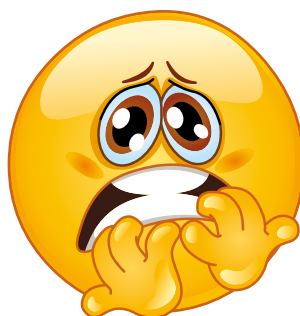
malu



gembira



marah



takut

LAMPIRAN 2



Bapa Amir membelikannya permainan komputer yang terkini.

Tengok, Yen Li. Bapa saya belikan permainan ini semalam.



Saya hendak ke tandas.

Saya nak menyalin permainan ini. Saya tidak akan menyusahkan sesiapa kerana Amir masih boleh main selepas saya membuat salinan. Kami hanya berkongsi sesama kawan.



Saya minta diri dulu, Amir.

Ini permainan terkini, Yen Li.
Bolehkah saya main?

Tentulah, Shanker.



Seronoknya. Berapakah
harga permainan ini?

Harganya RM5 tetapi saya tidak membelinya.
Saya menyalinnya daripada Amir. Jika awak
mahu, saya boleh salinkan untuk awak juga.



Jangan, Yen Li. Saya akan menabung duit saku saya untuk
membeli. Bapa saya bekerja di syarikat yang menerbitkan
permainan komputer. Jika semua orang menyalin tanpa
membayar, bapa saya akan kehilangan pekerjaan dan
punca pendapatan.

LEMBARAN KERJA 3.1.1

Berdasarkan komik dalam Lampiran 2, jawab soalan-soalan berikut.

Rujuk

1

Apakah yang anda lihat?

Rujuk

2

Pada pendapat anda, kenapa Yen Li kelihatan tidak gembira semasa Amir menunjukkan permainan kepadanya?

Rujuk

3

Apakah pendapat anda tentang perbuatan dan pemikiran Yen Li ini?

Rujuk 4

❏ Apakah yang berlaku di sini?



Rujuk 5

❏ Apakah yang berlaku di sini?



❏ Apakah pendapat kamu tentang apa yang diperkatakan oleh Shanker?



❏ Apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Shanker yang mendorongnya berkata demikian?



LEMBARAN KERJA 3.1.1



Berdasarkan komik dalam Lampiran 2, jawab soalan-soalan berikut.

Rujuk 1

Apakah yang anda lihat?

Bapa Amir membelikannya sejudul permainan komputer.

Rujuk 2

Pada pendapat anda, kenapa Yen Li kelihatan tidak gembira semasa Amir menunjukkan permainan kepadanya?

Yen Li cemburu kerana dia juga inginkan permainan yang sama.

Rujuk 3

Apakah pendapat anda tentang perbuatan dan pemikiran Yen Li ini?

Yen Li tidak patut menyalin tanpa meminta kebenaran Amir walaupun perbuatannya tidak menimbulkan kesusahan kepada Amir.

Rujuk 4

✓ JAWAPAN

❓ Apakah yang berlaku di sini?

Shanker juga sukakan permainan itu dan bertanyakan harganya.

Rujuk 5

❓ Apakah yang berlaku di sini?

Yen Li menawarkan Shanker untuk menyalin permainan komputer tanpa menyedari perbuatannya itu salah.

❓ Apakah anda bersetuju dengan apa yang diperkatakan oleh Shanker? Mengapa?

Saya setuju. Jika ramai yang menyalin perisian tanpa membayar, syarikat yang mengeluarkan perisian akan mengalami kerugian dan ramai pekerja seperti bapa Shanker akan kehilangan pekerjaan.

❓ Apakah perasaan yang mungkin dialami oleh Shanker yang mendorongnya berkata demikian?

Perasaan bimbang.

RUBRIK PENTAKSIRAN

Nama:

Kelas:

Tarikh:

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1	4. Mengamalkan sikap bertanggungjawab dan beretika dalam TMK	4.1 Menghargai hak cipta orang lain.	Murid berjaya menyatakan sebab perisian berbayar tidak boleh disalin dan dikongsi dengan rakan sewenang-wenangnya dengan bimbingan guru sepenuhnya. <input data-bbox="1249 1118 1319 1187" type="checkbox"/>	Murid berjaya menyatakan sebab perisian berbayar tidak boleh disalin dan dikongsi dengan rakan sewenang-wenangnya dengan bimbingan guru. <input data-bbox="1601 1118 1671 1187" type="checkbox"/>	Murid berjaya menyatakan sebab perisian berbayar tidak boleh disalin dan dikongsi dengan rakan sewenang-wenangnya tanpa bimbingan guru. <input data-bbox="1953 1118 2022 1187" type="checkbox"/>

BORANG RUBRIK PENTAKSIRAN MURID

Kelas:

Tandakan (✓) di ruangan yang disediakan.

[illegible]



Modul Teknologi Maklumat & Komunikasi

Pendidikan Jasmani dan
Pendidikan Kesihatan
Tahun 2

MENJEJAK DAN MENCARI HARTA KARUN

| KOMPONEN PENDIDIKAN JASMANI

Standard Pembelajaran

- 1.11.1 Menggunakan konsep jam sebagai pandu arah semasa melakukan aktiviti Menjejak dan Mencari Harta Karun.
- 2.10.1 Mengenal pasti konsep jam untuk mencari arah dalam aktiviti Menjejak dan Mencari Harta Karun.
- 2.10.2 Mentafsir maklumat dalam aktiviti Menjejak dan Mencari Harta Karun.
- 5.4.3 Bekerjasama dalam kumpulan.

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN

Tajuk

Menjejak dan Mencari Harta Karun

Masa Pengajaran

1 jam

Standard Kandungan

Rekreasi dan Kesenggangan

1.11 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan.

Aplikasi Pengetahuan dalam Rekreasi dan Kesenggangan

2.10 Mengaplikasikan strategi dan idea kreatif dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.

Dinamika Kumpulan

5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan.

Standard Pembelajaran

1.11.1 Menggunakan konsep jam sebagai pandu arah semasa melakukan aktiviti Menjejak dan Mencari Harta Karun.

2.10.1 Mengenal pasti konsep jam untuk mencari arah dalam aktiviti Menjejak dan Mencari Harta Karun.

2.10.2 Mentafsir maklumat dalam aktiviti Menjejak dan Mencari Harta Karun.

5.4.3 Bekerjasama dalam kumpulan.

Penerapan Kemahiran TMK



Pemikiran Komputasional: Leraian

3.3 Meleraikan sesuatu yang kompleks dalam bentuk komponen kecil.

Bahan Bantu Mengajar

Bahan untuk guru

- Jam analog sebenar atau model jam
- Fail Microsoft Powerpoint **PJPK Tahun 2 Pengajaran 1.11.1.pptx**

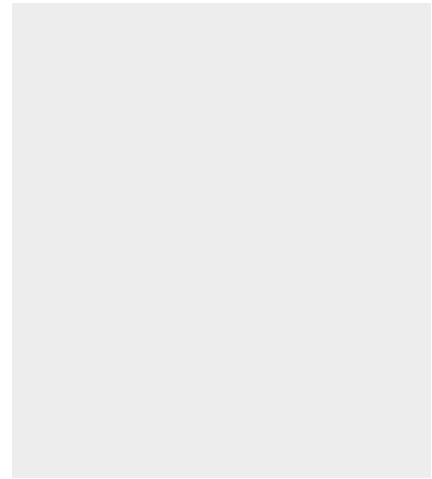
Bahan untuk murid

- **Lampiran 1** yang telah dicetak dan dipotong
- Sampul surat
- Kertas arahan (dicetak daripada **PJPK Tahun 2 Kertas Arahan 1.11.1.docx**)

© Objektif Pembelajaran

Pada akhir pengajaran dan pembelajaran, murid dapat:

- i. Mentafsir maklumat dan merancang strategi dengan bekerjasama dalam kumpulan.
- ii. Mengaplikasikan strategi dan pengetahuan konsep jam dalam mencari arah.
- iii. Meleraikan arahan yang kompleks kepada bahagian-bahagian yang kecil agar mudah diselesaikan.



SET INDUKSI

1. Kelas dibahagi kepada beberapa kumpulan kecil.
2. Guru menyediakan alat bantu mengajar berupa jam analog yang sebenar atau model jam.
3. Murid diberi jam tersebut dan diminta mengubah kedudukan jarum untuk menunjukkan waktu yang disebut oleh guru. Waktu yang diberi haruslah merangkumi pukul 12, 3, 6 dan 9.
4. Setelah guru memastikan bahawa murid boleh mengenal pasti kedudukan jarum jam dengan betul, murid diminta memegang jam untuk dijadikan rujukan.

⌚ Durasi

5 minit

💡 Nota Guru

Guru perlu merancang dan menyembunyikan bahan dalam **Lampiran 1** (bilangan set **Lampiran 1** bergantung kepada bilangan kumpulan yang ada) sebelum memulakan pengajaran ini.

Guru memulakan aktiviti dengan memastikan murid telah menguasai kemahiran membaca waktu yang telah dipelajari dalam Matematik Tahun 1.

Murid harus faham bahawa arah jam merujuk kepada kedudukan jarum pendek (bukan jarum panjang) semasa membaca waktu.

LANGKAH 1

⌚ Durasi
15 minit

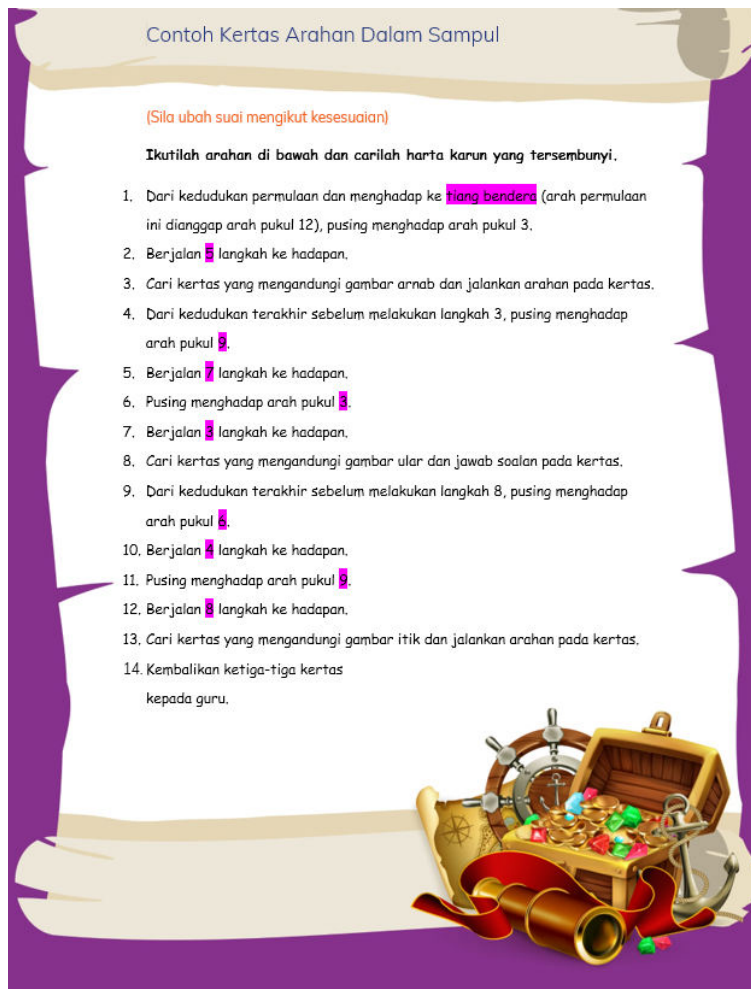
1. Semua murid dalam kumpulan yang sama dikehendaki menghadap arah yang sama.
2. Murid dibimbing untuk berpusing menghadap arah jam yang disebut guru.
3. Guru memastikan murid dapat menghubungkan kaitkan konsep jam pukul 12, 3, 6 dan 9 kepada arah depan, kanan, belakang dan kiri.
4. Murid harus faham bahawa arah jam yang dimaksudkan adalah relatif kepada arah yang mereka sedang hadapi. Dengan kata lain, setiap kali setelah murid berpusing ke arah yang disebut guru, arah depan mereka kini menjadi arah pukul 12 yang baharu.
5. Guru turut memberi arahan supaya murid berjalan sebanyak mana langkah yang disebut oleh guru.
6. Guru melakukan aktiviti ini berulang kali dengan arah dan bilangan langkah yang berlainan untuk memastikan bahawa semua murid faham dan boleh melaksanakan arahan.

LANGKAH 2

⌚ Durasi

30 minit

1. Setiap kumpulan diberi sampul yang mengandungi kertas arahan untuk mencari harta karun. Guru boleh mengubah suai dan mencetak arahan dalam **PJPK Tahun 2 Kertas Arahan 1.11.1.docx**.



Kandungan fail PJPK Tahun 2 Kertas Arahan
1.11.1.docx

2. Murid membuka sampul dan melihat arahan yang disediakan. Arahan bagi setiap kumpulan adalah berbeza.

💡 Nota Guru

Aktiviti ini boleh dijalankan di kawasan yang lapang seperti padang atau tempat perhimpunan. Guru boleh mengubah suai laluan dalam kertas arahan (bahagian yang diwarnai merah jambu) mengikut kemudahan sekolah dan aspek keselamatan.

3. Guru membimbing murid untuk mentafsir dan merancang pergerakan mereka.
- Arahan yang diberi kelihatan panjang.
 - Untuk memudahkan murid mentafsir, merancang dan melaksanakan arahan, murid boleh meleraikan arahan yang panjang ini kepada bahagian-bahagian yang kecil dan menyelesaikan setiap bahagian tersebut satu persatu.
 - Guru menjelaskan bahawa murid perlu mencari 3 harta karun. Murid seterusnya dibimbing untuk meleraikan arahan kepada 3 bahagian utama.
 - Murid dikehendaki melukis garisan melintang pada kertas arahan untuk menandakan bahagian-bahagian kecil tersebut.

Penerapan Kemahiran TMK



Leraian

Murid meleraikan arahan yang kompleks dalam bentuk komponen kecil untuk memudahkan mereka mentafsir, merancang dan melaksanakan arahan.

Contoh Kertas Arahan Dalam Sampul

(Sila ubah suai mengikut kesesuaian)

Ikutilah arahan di bawah dan carilah harta karun yang tersembunyi.

1. Dari kedudukan permulaan dan menghadap ke **tiang bendera** (arah permulaan ini dianggap arah pukul 12), pusing menghadap arah pukul 3.
2. Berjalan **5** langkah ke hadapan.
3. Cari kertas yang mengandungi gambar anab dan jalankan arahan pada kertas.
4. Dari kedudukan terakhir sebelum melakukan langkah 3, pusing menghadap arah pukul **9**.
5. Berjalan **7** langkah ke hadapan.
6. Pusing menghadap arah pukul **3**.
7. Berjalan **8** langkah ke hadapan.
8. Cari kertas yang mengandungi gambar ular dan jawab soalan pada kertas.
9. Dari kedudukan terakhir sebelum melakukan langkah 8, pusing menghadap arah pukul **6**.
10. Berjalan **4** langkah ke hadapan.
11. Pusing menghadap arah pukul **9**.
12. Berjalan **6** langkah ke hadapan.
13. Cari kertas yang mengandungi gambar itik dan jalankan arahan pada kertas.
14. Kembalikan ketiga-tiga kertas kepada guru.

Garis melintang untuk membahagikan arahan.

Bahagian 1

Bahagian 2

Bahagian 3



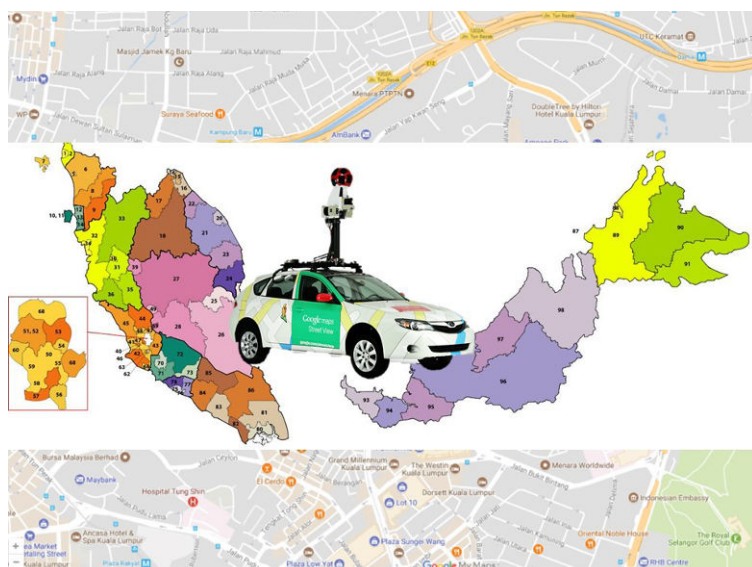
Arahan yang telah dibahagi kepada 3 bahagian

- Setiap kumpulan dikehendaki berbincang dan melakar pergerakan mereka pada kertas. Guru membimbing sekiranya perlu.
4. Setiap kumpulan bergerak melaksanakan tugas mengikut selang 1 minit.
- Guru harus pastikan bahawa murid telah menjalankan arahan dengan betul dan memenuhi apa yang harus dicari.
 - Kumpulan yang berjaya menyelesaikan kesemua arahan dalam masa yang paling singkat diisytiharkan sebagai pemenang.

PENUTUP

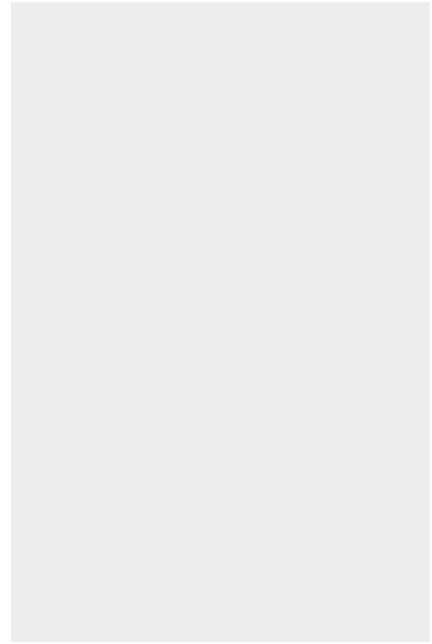
⌚ Durasi
10 minit

1. Guru membimbing murid untuk merumuskan:
 - Konsep jam sebagai pandu arah.
 - Cara meleraikan arahan yang panjang kepada bahagian-bahagian yang kecil untuk memudahkan tafsiran, perancangan dan pelaksanaan.
2. Guru memaparkan slaid dalam fail Microsoft Powerpoint **PJKP Tahun 2 Pengajaran 1.11.1.pptx**.



Slaid PJKP Tahun 2 Pengajaran 1.11.1.pptx

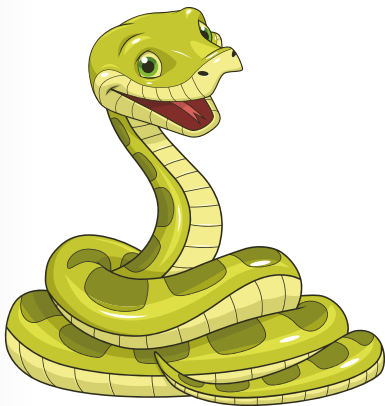
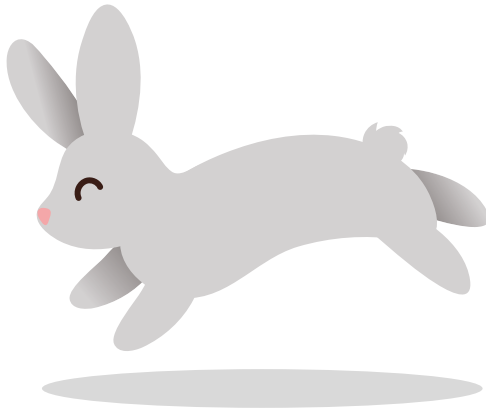
3. Guru menjelaskan bahawa semasa para saintis komputer ingin mencipta Google Map bagi Malaysia dalam masa yang singkat, mereka telah meleraikan tugas tersebut.
 - Peta Malaysia dilarikan kepada kawasan-kawasan yang kecil.
 - Kereta satelit dihantar ke setiap kawasan.
 - Kereta satelit dipandu melalui setiap jalan untuk mengambil gambar dan mengumpul maklumat jalan.
 - Kesemua peta yang telah dikumpul dihantar ke pejabat induk untuk digabungkan menjadi peta yang besar.



LAMPIRAN 1

Arahan

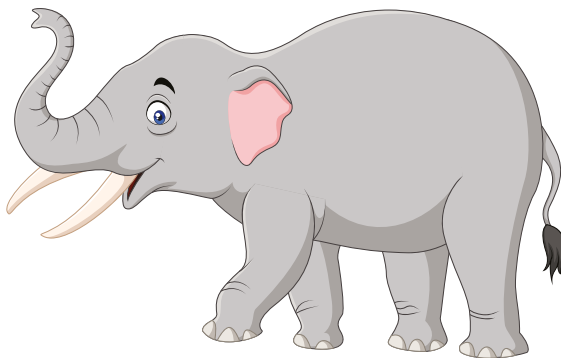
Lompat seperti
arnab sebanyak
5 kali.



Apakah makanan ular?

Arahan

Berjalan seperti
gajah sebanyak
10 langkah.



RUBRIK PENTAKSIRAN

Nama:

Kelas:

Tarikh:

Bil.	Komponen TMK	Kemahiran TMK	Tahap		
			Rendah 1	Mahir 2	Cemerlang 3
1	3. Menggunakan Pemikiran Komputasional untuk proses penyelesaian masalah	3.3 Melerai sesuatu yang kompleks dalam bentuk komponen kecil.	Murid dapat melerai dan melaksanakan arahan dengan betul dengan bimbingan guru sepenuhnya. ☐	Murid dapat melerai dan melaksanakan arahan dengan betul dengan bimbingan guru. ☐	Murid dapat melerai dan melaksanakan arahan dengan betul tanpa bimbingan guru. ☐

BORANG RUBRIK PENTAKSIRAN MURID

Kelas:

Tandakan (✓) di ruangan yang disediakan.

[illegible]



Bahagian Pembangunan Kurikulum
Kementerian Pendidikan Malaysia
Aras 4-8 Blok E9, Kompleks Kerajaan Parcel E
62604 Putrajaya
Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8888 9917
<http://bpk.moe.gov.my/>

