|  |  |
| --- | --- |
| RANCANGAN PENGAJARAN TAHUNAN  Pendidikan JASMANI  TAHUN 3 (SK) 2024/2025 | NAMA SEKOLAH:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  ALAMAT SEKOLAH:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  NAMA GURU:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  TAHUN:  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| **1** | **MINGGU ORIENTASI** | | | |
| 2 | 1: GIMNAS GEMILANG  IMBANGAN TEGUH | Gimnastik Asas   * 1. Kemahiran Imbangan   Melakukan pergerakan yang memerlukan kawalan badan dan sokongan.  Aplikasi Pengetahuan dalam Kemahiran Imbangan  2.1 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik bagi kawalan badan dan sokongan.  Pengurusan dan Keselamatan  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.  Dinamika Kumpulan  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan | 1.1.1 Melakukan imbangan dinamik jambatan panjang (long bridge) dan kereta sorong.  1.1.2 Melakukan imbangan statik dua tapak sokongan secara berpasangan, tugu secara berpasangan dan imbangan dekam.  1.1.3 Melakukan imbangan songsang dengan kaki lejang (teeter-tooter) dengan sokongan dan dirian tangan dengan sokongan  2.1.1 Menyatakan lakuan mengekalkan kawalan badan semasa melakukan aktiviti imbangan.  2.1.2 Menerangkan perbezaan luas tapak sokongan semasa melakukan pelbagai aktiviti imbangan.  2.1.3 Menyatakan titik tumpuan berat badan (centre of mass) semasa melakukan imbangan.  2.1.4 Menyatakan perkaitan antara kedudukan tangan dan jari dengan mengawal imbangan dalam dirian tangan  5.1.1 Menyatakan persediaan diri dan kesesuaian pakaian mengikut jenis aktiviti yang dijalankan.  5.4.2 Melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan | **Penilaian :**  Pemerhatian  **EMK :**  Kreativiti & Inovasi  Permainan kecil :  Lumba kereta sorong  BT m/s 2-3 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 3 | 1: GIMNAS GEMILANG  SI KANGGARU DAN SI ARNAB  -Hambur kaki | * 1. Kemahiran Hambur dan Pendaratan   Melakukan kemahiran hambur dan pendaratan dengan lakuan yang betul  2.2 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik bagi hambur dan pendaratan.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.2.1 Melakukan hambur kaki dari aras tinggi ke aras rendah.    1.2.2 Melakukan hambur kaki dari aras rendah ke aras tinggi.  2.2.1 Menyatakan perbezaan lakuan semasa melakukan hambur kaki dari pelbagai aras  5.1.3 Mengenal pasti alatan yang selamat digunakan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  Si KAnggaru  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 4 |
| 4 | 1: GIMNAS GEMILANG  SI KANGGARU DAN SI ARNAB  - Hambur tangan | 1.2 Kemahiran Hambur dan Pendaratan  Melakukan kemahiran hambur dan pendaratan dengan lakuan yang betul  2.2 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik bagi hambur dan pendaratan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.2.3 Melakukan hambur dengan kedua-dua belah tangan.  2.2.2 Menyatakan pemindahan berat badan semasa melakukan hambur menggunakan tangan  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  Si Arnab  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 5 |
| **5** | **CUTI PERAYAAN HARI RAYA AIDILFITRI** | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 6 | 1: GIMNAS GEMILANG  GULING TENGGILING | * 1. Kemahiran Putaran   Melakukan kemahiran putaran dengan lakuan yang betul.  2.3 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik bagi putaran.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.3.1 Melakukan guling depan posisi pike  diikuti imbangan.  1.3.2 Melakukan guling belakang diikuti  imbangan  2.3.1 Menyatakan lakuan guling depan  posisi pike.  2.3.2 Menerangkan kepentingan menolak  dengan tangan pada akhir guling  belakang.  5.2.2 Menerima cabaran dan seronok  semasa melakukan aktiviti. | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 6-7 |
| 7 | 2: LANGKAH BERIRAMA  IKUT LANGKAHKU | * 1. Melakukan pelbagai corak pergerakan mengikut irama   2.4 Mengaplikasikan konsep pergerakan dalam pergerakan berirama.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.4.1 Melakukan pelbagai langkah lurus  mengikut tempo muzik yang  didengar seperti step-close,  schottische, polka dan grapevine.    2.4.1 Membezakan langkah lurus  berdasarkan pergerakan lokomotor  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil  bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 9-11 |
| 8 | 2: LANGKAH BERIRAMA  IKUT GERAKKU | 1.4 Melakukan pelbagai corak pergerakan mengikut irama.  2.4 Mengaplikasikan konsep pergerakan dalam pergerakan berirama.  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. | 1.4.2 Mereka cipta dan mempersembahkan rangkaian pergerakan menggunakan pelbagai langkah lurus mengikut tempo muzik yang didengar.  2.4.2 Memilih langkah lurus yang sesuai digunakan untuk mereka cipta rangkaian pergerakan mengikut tempo muzik yang didengar.  5.4.3 Bekerjasama dalam kumpulan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 12-13 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 9 | 3: SERANG SAMPAI MENANG  HANTARAN PANTAS ELAK DIPINTAS | 1.5 Melakukan kemahiran asas permainan kategori serangan dengan lakuan yang betul.  2.5 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori serangan  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan | * + 1. Menghantar bola menggunakan tangan,   kaki dan alatan.   * + 1. Menerima bola menggunakan tangan, kaki dan alatan.   1.5.5 Memintas hantaran bola pemain  lawan.  2.5.1 Menerangkan lakuan semasa  menghantar dan menerima bola  menggunakan tangan, kaki dan alatan.  2.5.2 Membezakan penggunaan daya semasa  menghantar bola pada pelbagai jarak.  5.4.1 Memilih sendiri rakan untuk membentuk  kumpulan | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 15-17 |
| 10 | 3: SERANG SAMPAI MENANG  HANTARAN PANTAS ELAK DIPINTAS | 1.5 Melakukan kemahiran asas permainan kategori serangan dengan lakuan yang betul.  2.5 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori serangan  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan | 1.5.1 Menghantar bola menggunakan tangan, kaki  dan alatan.  1.5.2 Menerima bola menggunakan tangan, kaki  dan alatan.  1.5.5 Memintas hantaran bola pemain lawan.  2.5.1 Menerangkan lakuan semasa menghantar  dan menerima bola menggunakan tangan,  kaki dan alatan.  2.5.2 Membezakan penggunaan daya semasa  menghantar bola pada pelbagai jarak.  5.4.1 Memilih sendiri rakan untuk membentuk  kumpulan | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 15-17 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 11 | 3: SERANG SAMPAI MENANG  LINCAH MENGGELECEK, JARINGAN HEBAT**.** | 1.5 Melakukan kemahiran asas permainan kategori serangan dengan lakuan yang betul.  2.5 Menggunakan pengetahuaN konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori serangan.  5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti. | 1.5.3 Mengelecek bola menggunakan tangan, kaki  dan alatan.  1.5.4 Melakukan kemahiran mengadang.  1.5.6 Menjaring menggunakan tangan, kaki dan  alatan.  2.5.3 Membezakan lakuan semasa mengelecek  dengan tangan, kaki dan alatan.  2.5.4 Menyatakan justifikasi situasi yang sesuai  untuk mengadang dan memintas  2.5.5 Menyatakan kemahiran yang boleh  digunakan untuk menjaring menggunakan  tangan, kakI dan alatan  5.3.1 Berkomunikasi dengan rakan, guru dan ahli  kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal. | Pemerhatian /  Pentaksiran  Permainan kecil:  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 18-19 |
| **CUTI PENGGAL 1, SESI 2024/2025**  **KUMPULAN A: 24.05.2024 - 02.06.2024, KUMPULAN B: 25.05.2024 - 02.06.2024** | | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 12 | 4: SEMANGAT BERJUANG  HANTAR TEPAT, TERIMA BIJAK | 1.6 Melakukan kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul.  2.6 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori jaring.  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. | 1.6.1 Menghantar bola menggunakan tangan, kaki dan alatan.    1.6.2 Menerima bola menggunakan tangan, kaki dan alatan.  2.6.1 Menyatakan lakuan menghantar dan menerima bola menggunakan tangan, kaki dan alatan.  5.4.2 Melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  PERMAINAN:  Lompat tali  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 21-22 |
| 13 | 4: SEMANGAT BERJUANG  PUKULAN AJAIB | 1.6 Melakukan kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul.  2.6 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori jaring  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | .1.6.3 Melakukan pukulan pepat menggunakan alatan.    1.6.4 Melakukan pukulan kilas menggunakan alatan.  2.6.2 Membezakan lakuan pukulan pepat dengan pukulan kilas menggunakan alatan.  5.1.3 Mengenal pasti alatan yang selamat digunakan | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 23 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 14 | 4: SEMANGAT BERJUANG  MARI SERVIS | 1.6 Melakukan kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul.  2.6 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori jaring  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. | 1.6.5 Melakukan servis menggunakan tangan, kaki dan alatan.  2.6.3 Menganalisis dan mengenal pasti titik kontak pada objek yang dihantar  2.6.4 Menerangkan lakuan servis menggunakan tangan, kaki dan alatan  5.4.3 Bekerjasama dalam kumpulan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 24-25 |
| 15 | 4: SEMANGAT BERJUANG  MARI SERVIS | 1.6 Melakukan kemahiran asas permainan kategori jaring dengan lakuan yang betul.  2.6 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori jaring  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. | 1.6.5 Melakukan servis menggunakan tangan, kaki dan alatan.  2.6.3 Menganalisis dan mengenal pasti titik kontak pada objek yang dihantar  2.6.4 Menerangkan lakuan servis menggunakan tangan, kaki dan alatan  5.4.3 Bekerjasama dalam kumpulan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 24-25 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 16 | 5: HEBAT BALINGAN, HEBAT PUKULAN  SIAPA PANTAS | 1.7 Melakukan kemahiran asas permainan kategori pukul dan memadang dengan lakuan yang betul.  2.7 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori pukul dan memadang.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.7.1 Melakukan balingan bola atas  bahu.  1.7.2 Menangkap bola pada pelbagai  aras  2.7.1 Menyatakan kedudukan tangan  yang paling sesuai (angle of  release) semasa melepaskan bola  dalam kemahiran balingan.  2.7.2 Membezakan kedudukan tangan  semasa menangkap bola pada  pelbagai aras  5.1.2 Menentukan ruang yang selamat  dalam aktiviti fizikal. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 28-29 |
| 17 | 5: HEBAT BALINGAN, HEBAT PUKULAN  AYUNAN TERBAIK | 1.7 Melakukan kemahiran asas permainan kategori pukul dan memadang dengan lakuan yang betul.  2.7 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori pukul dan memadang.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.7.3 Memukul bola yang pegun  menggunakan alatan pemukul.    2.7.3 Mengenal pasti titik kontak pada  bola dan alatan pemukul semasa  memukul bola.  5.1.4 Menggunakan alatan mengikut  fungsi alatan dengan betul. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 30 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 18 | 5: HEBAT BALINGAN, HEBAT PUKULAN  PUTARAN SEMANGAT | 1.7 Melakukan kemahiran asas permainan kategori pukul dan memadang dengan lakuan yang betul.  2.7 Menggunakan pengetahuan konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas permainan kategori pukul dan memadang.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.7.4 Melakukan balingan bola dengan tangan lurus mengikut arah pusingan jam.    1.7.5 Melakukan balingan bola dengan tangan lurus melawan arah pusingan jam.  2.7.4 Menyenaraikan kemahiran yang terdapat dalam kategori pukul dan memadang.  5.1.2 Menentukan ruang yang selamat dalam aktiviti fizikal. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 31 |
| 19 | 6: OLAHRAGAWAN HARAPAN  LARIAN ANEKA JARAK | 1.8 Melakukan kemahiran asas berlari dengan lakuan yang betul.  2.8 Mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas berlari.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.8.1 Berlari dalam pelbagai jarak.    1.8.2 Berlari dalam pelbagai kelajuan.  2.8.2 Menyatakan perkaitan antara koordinasi tangan dan kaki semasa berlari dengan kelajuan  5.1.2 Melakukan aktiviti dalam ruang yang selamat. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 33-35 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 20 | 6: OLAHRAGAWAN HARAPAN  LARIAN ANEKA JARAK | 1.8 Melakukan kemahiran asas berlari dengan lakuan yang betul.  2.8 Mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas berlari.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.8.1 Berlari dalam pelbagai jarak.    1.8.2 Berlari dalam pelbagai kelajuan.  2.8.2 Menyatakan perkaitan antara koordinasi tangan dan kaki semasa berlari dengan kelajuan  5.1.2 Melakukan aktiviti dalam ruang yang selamat. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 33-35 |
| 21 | 6: OLAHRAGAWAN HARAPAN  JAUHKU MELOMPAT | 1.9 Melakukan kemahiran asas lompatan dengan lakuan yang betul.  2.9 Mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas lompatan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.9.1 Melompat menggunakan sebelah kaki dan mendarat dengan kedua-dua belah kaki.  1.9.2 Melompat menggunakan sebelah kaki dan mendarat dengan kaki yang sama.  1.9.3 Melompat menggunakan kaki kanan dan mendarat dengan kaki kiri dan sebaliknya.  2.9.1 Menjelaskan postur badan yang betul semasa melompat.  5.2.2 Menerima cabaran dan seronok semasa melakukan aktiviti. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 36-37 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 22 | 6: OLAHRAGAWAN HARAPAN  HALANGAN BERTINGKAT | 1.9 Melakukan kemahiran asas lompatan dengan lakuan yang betul.  2.9 Mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas lompatan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.9.4 Melompat melepasi halangan pada pelbagai aras.  2.9.2 Mengenal pasti dan menjustifikasi kaki yang sesuai digunakan untuk melonjak  5.2.2 Menerima cabaran dan seronok semasa melakukan aktiviti. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 38 |
| 23 | 6: OLAHRAGAWAN HARAPAN  LONTARAN GEMILANG | 1.10 Melakukan kemahiran asas balingan dengan lakuan yang betul.  2.10 Mengaplikasi konsep pergerakan dan prinsip mekanik dalam kemahiran asas balingan.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 1.10.1 Melontar objek bentuk sfera pada pelbagai jarak.  1.10.2 Merejam objek bentuk rod pada pelbagai jarak.  1.10.3 Melempar objek bentuk leper pada pelbagai jarak.  2.10.1 Menjelaskan postur badan yang betul semasa melakukan lontaran.  2.10.2 Menjelaskan postur badan yang betul semasa melakukan rejaman.  2.10.3 Menjelaskan postur badan yang betul semasa melakukan lemparan.  5.1.4 Menggunakan alatan mengikut fungsi alatan dengan betul. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 39 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 24 | 8: CERIA DAN SIHAT  SIAPA KUAT DIA MENANG | 1.13 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan  2.13 Mengaplikasi pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. | 1.13.1 Bermain permainan tradisional yang melibatkan daya tahan dan kekuatan otot seperti Tarik Upih dan Batak Lampung.  2.13.1 Menjelaskan cara bermain permainan tradisional yang melibatkan daya tahan dan kekuatan otot seperti Tarik Upih dan Batak Lampung.  5.1.2 Melakukan aktiviti dalam ruang yang selamat  5.4.2 Melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 47-48 |
| 25 | 8: CERIA DAN SIHAT  STRATEGI JUARA  -KAROM | 1.13 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan  2.13 Mengaplikasi pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.13.2 Bermain permainan strategi yang melibatkan kemahiran motor halus seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  2.13.2 Menentukan strategi yang sesuai digunakan dalam permainan seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 49-50 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 26 | 8: CERIA DAN SIHAT  STRATEGI JUARA  -BATU SEREMBAN | 1.13 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan  2.13 Mengaplikasi pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.13.2 Bermain permainan strategi yang melibatkan kemahiran motor halus seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  2.13.2 Menentukan strategi yang sesuai digunakan dalam permainan seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 49-50 |
| **CUTI PENGGAL 2, SESI 2024/2025**  **KUMPULAN A: 13.09.2024 - 21.09.2024, KUMPULAN B: 14.09.2024 - 22.09.2024** | | | | |
| 27 | 8: CERIA DAN SIHAT  STRATEGI JUARA  -DAM | 1.13 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan  2.13 Mengaplikasi pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.13.2 Bermain permainan strategi yang melibatkan kemahiran motor halus seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  2.13.2 Menentukan strategi yang sesuai digunakan dalam permainan seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 51 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 28 | 8: CERIA DAN SIHAT  STRATEGI JUARA  -CATUR | 1.13 Melakukan aktiviti rekreasi dan kesenggangan  2.13 Mengaplikasi pengetahuan dan strategi dalam aktiviti rekreasi dan kesenggangan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 1.13.2 Bermain permainan strategi yang melibatkan kemahiran motor halus seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  2.13.2 Menentukan strategi yang sesuai digunakan dalam permainan seperti karom, dam, catur dan Batu Seremban.  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK:  Kreativiti & Inovasi  BT m/s 51 |
| 29 | 9: CERGAS DAN TERATUR  YAKIN BERSEDIA | 3.1 Melakukan aktiviti fizikal berpandukan Konsep Kecergasan.  4.1 Mengaplikasi konsep kecergasan semasa melakukan aktiviti fizikal.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti. | 3.1.1 Melakukan aktiviti yang dapat meningkatkan suhu badan, kadar pernafasan, kadar nadi dan keanjalan otot.    3.1.3 Mengira kadar nadi sebelum dan selepas melakukan aktiviti fizikal.  4.1.2 Membezakan kadar nadi sebelum dan selepas melakukan aktiviti fizikal.  5.2.2 Menerima cabaran dan seronok semasa melakukan aktiviti. | EMK  Kreativiti dan Inovasi  KBAT  Mengaplikasi  Memahami  BT m/s 53-54 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 30 | 9: CERGAS DAN TERATUR  KEKAL CERIA | 3.1 Melakukan aktiviti fizikal berpandukan Konsep Kecergasan.  4.1 Mengaplikasi konsep kecergasan semasa melakukan aktiviti fizikal.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti. | 3.1.2 Melakukan aktiviti menyejukkan badan.  4.1.1 Membezakan tujuan memanaskan badan dan menyejukkan badan.  4.1.2 Membezakan kadar nadi sebelum dan selepas melakukan aktiviti fizikal.  4.1.3 Menyatakan kuantiti air yang perlu diminum semasa dan selepas melakukan aktiviti fizikal.  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK  Kreativiti dan Inovasi  BT m/s 55 |
| 31 | 10: JOM SENAM UNTUK SIHAT  JANTUNG HEBAT, PARU-PARU SIHAT | 3.2 Melakukan aktiviti yang meningkatkan kapasiti aerobik.  4.2 Mengaplikasikan konsep asas kapasiti aerobic  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal | 3.2.1 Melakukan senaman yang dapat meningkatkan kapasiti aerobik dalam jangka masa yang ditetapkan.  4.2.1 Menerangkan kesan senaman terhadap jantung.    4.2.2 Menyatakan perkaitan antara jantung dan paru-paru semasa melakukan senaman.  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK  Kreativiti dan Inovasi  BT m/s 57-58 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 32 | 10: JOM SENAM UNTUK SIHAT  MELENTUR DINAMIK | 3.3 Melakukan senaman meningkatkan kelenturan dengan lakuan yang betul.  4.3 Mengaplikasikan konsep asas kelenturan  5.4 Membentuk kumpulan dan bekerjasama dalam kumpulan. | 3.3.1 Melakukan senaman regangan dinamik dan regangan statik pada otot-otot utama serta bertahan dalam jangka masa yang ditetapkan  4.3.1 Menamakan senaman regangan yang selamat dilakukan untuk meningkatkan kelenturan.  4.3.2 Menyatakan tujuan senaman regangan statik dan regangan dinamik.  5.4.2 Melakukan aktiviti secara berpasangan dan berkumpulan. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK  Kreativiti dan Inovasi  BT m/s 59 |
| 33 | 10: JOM SENAM UNTUK SIHAT  KIRA DAN TAHAN | .  3.3 Melakukan senaman meningkatkan kelenturan dengan lakuan yang betul.  4.3 Mengaplikasikan konsep asas kelenturan  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan. | 3.3.1 Melakukan senaman regangan dinamik dan regangan statik pada otot-otot utama serta bertahan dalam jangka masa yang ditetapkan.  4.3.1 Menamakan senaman regangan yang selamat dilakukan untuk meningkatkan kelenturan.  4.3.2 Menyatakan tujuan senaman regangan statik dan regangan dinamik.  5.1.2 Melakukan aktiviti dalam ruang yang selamat | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK  Kreativiti dan Inovasi  BT m/s 60 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MINGGU** | **UNIT / TAJUK** | **STANDARD KANDUNGAN** | **STANDARD PEMBELAJARAN** | **AKTIVITI** |
| 34-35 | 10: JOM SENAM UNTUK SIHAT  SAYA GAGAH | 3.4 Melakukan senaman meningkatkan kekuatan otot dan daya tahan otot dengan lakuan yang betul.  4.4 Mengaplikasikan konsep asas kekuatan otot dan daya tahan otot.  5.1 Mematuhi dan mengamalkan elemen pengurusan dan keselamatan.  5.2 Menunjukkan keyakinan dan tanggungjawab kendiri semasa melakukan aktiviti fizikal. | 3.4.1 Melakukan senaman seperti separa cangkung, ringkuk tubi separa, jengkit kaki setempat, lentik belakang ubah suai, hamstring curl dan tekan tubi ubah suai seberapa banyak ulangan dalam jangka masa 10 hingga 15 saat.  4.4.1 Menyatakan otot-otot besar yang terlibat semasa senaman daya tahan otot.  4.4.2 Membezakan konsep senaman kekuatan otot dengan daya tahan otot.  5.1.2 Melakukan aktiviti dalam ruang yang selamat  5.2.1 Melibatkan diri dan mengambil bahagian secara aktif. | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK  Kreativiti dan Inovasi  BT m/s 61 |
| 36-39 | 10: JOM SENAM UNTUK SIHAT  TUBUHKU SIHAT | 3.5 Melakukan aktiviti yang melibatkan komposisi badan.  4.5 Membuat perkaitan antara komposisi badan dengan kecergasan fizikal.  5.3 Berkomunikasi dalam pelbagai cara semasa melakukan aktiviti | 3.5.1 Mengukur ketinggian dan menimbang berat badan.  3.5.2 Merekod pertumbuhan diri dari segi ketinggian dan berat badan  4.5.1 Membanding berat badan dan tinggi sendiri dengan rakan dan carta pertumbuhan normal.  4.5.2 Menyatakan nutrien makanan yang memberi tenaga dan membantu tumbesaran.  4.5.3 Menerangkan perkaitan antara senaman dengan pengurusan berat badan  5.3.1 Berkomunikasi dengan rakan, guru dan ahli kumpulan semasa melakukan aktiviti fizikal | Pemerhatian /  Pentaksiran  EMK  Kreativiti dan Inovasi  BT m/s 62-63 |

|  |  |
| --- | --- |
| **CUTI PENGGAL 3, SESI 2024/2025**  **KUMPULAN A: 20.12.2024 -28.12.2024, KUMPULAN B: 21.12.2024 -29.12.2024** | |
| **40** | **MINGGU PENTAKSIRAN** |
| **41-42** | **PENGURUSAN AKHIR TAHUN** |
| CUTI AKHIR PERSEKOLAHAN SESI 2024/2025  KUMPULAN A: 17.01.2025 - 15.02.2025, KUMPULAN B: 18.01.2025 - 16.02.2025 | |

**#MEMERLUKAN RPH LENGKAP UNTUK SETAHUN DAN BORANG TRANSIT PBD?**

#RPH2024/2025 coming soon on FEB 2024.

Sila order melalui website (Autosent by EMAIL): https://rphsekolahrendah.com

@ PM: **017- 4991 336** (WhatsApp link: <https://wa.me/60174991336> )

Rozayus Whatsapp Channel (INFO DISKAUN): <https://whatsapp.com/channel/0029VaBMmMlICVfgCkJq7x3n>

TELEGRAM (FREE RPT & DSKP): <https://telegram.me/RPTDSKPSekolahRendah>

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>

\*UP: Diizinkan untuk share tanpa membuang maklumat yang disampaikan oleh Rozayus Academy