

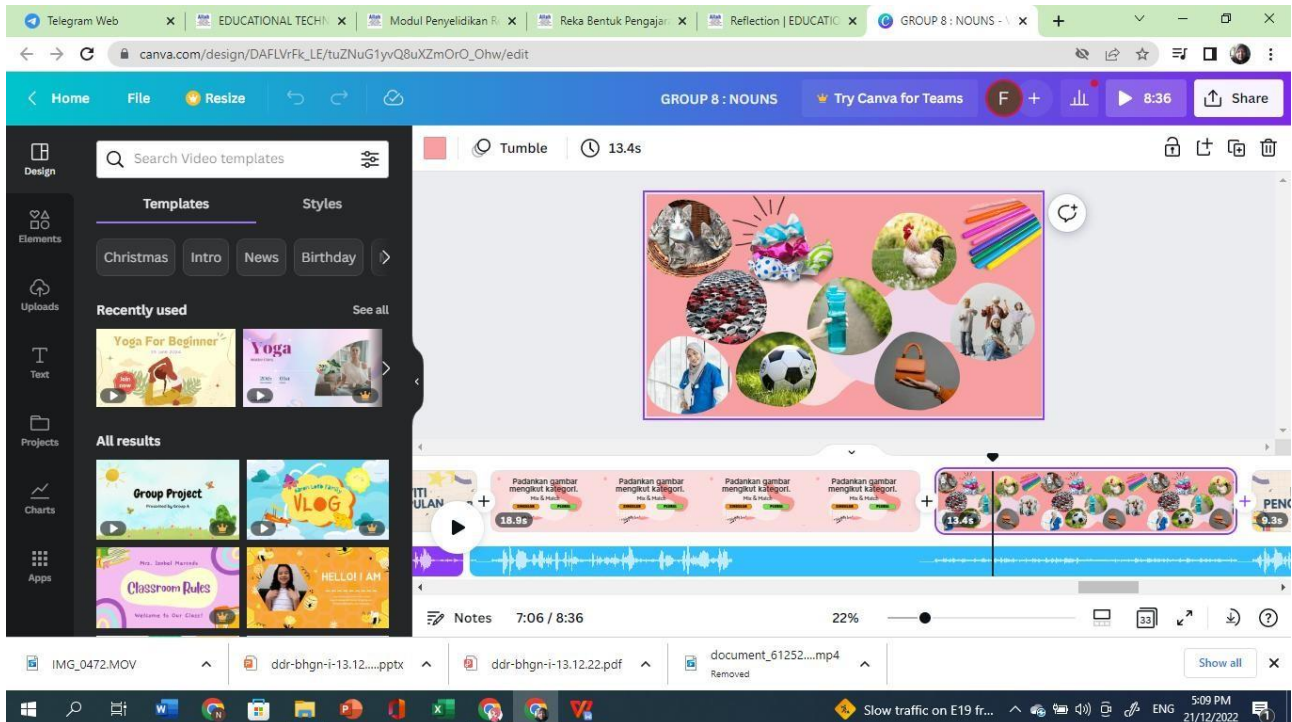
RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (REKA BENTUK)**SUBJEK : BAHASA ARAB**

TAHUN	1	TEMPOH	60 MINIT
TOPIK	HURUF HIJA'IYYAH		
SUBTOPIK	ALIF , BA, TA		
OBJEKTIF PEMBELAJARAN	<ol style="list-style-type: none">1. Murid dapat mendengar huruf alif sehingga ta (أ - ت) dengan bimbingan guru.2. Murid dapat menyebut huruf alif sehingga ta (أ - ت) dengan sebutan yang betul.3. Murid dapat membezakan perkataan yang terbina daripada huruf alif sehingga ta (أ - ت) dengan tepat.		
LANGKAH-LANGKAH	AKTIVITI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN	PENTAKSIRAN FORMATIF	ALAT BANTU MENGAJAR
SET INDUKSI (5 MINIT)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru akan menayangkan video nyanyian huruf hija'iyah.2. Murid diminta menyanyikan bersama-sama lagu yang ditayangkan dalam video tersebut.3. Guru meminta murid menyebut nama gambar berdasarkan video yang ditayangkan,4. Murid diminta meneka apakah topik pembelajaran hari tersebut.5. Guru menerangkan objektif pembelajaran kepada murid terlebih dahulu.	<ol style="list-style-type: none">1. Soal jawab bersama murid dan guru2. Guru membimbing murid untuk mengenalpasti topik berdasarkan lagu yang dinyanyikan.	<ol style="list-style-type: none">1. Video animasi 2D berkaitan huruf hija'iyah.
FASA PERKEMBANGAN (20 MINIT)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memainkan video yang mengandungi penerangan berdurasi 4 minit berkenaan:<ol style="list-style-type: none">I. huruf alif sehingga ta (أ - ت)II. Cara menyebut huruf alif sehingga ta (أ - ت)III. Perkataan berkaitan huruf alif sehingga ta (أ - ت)	<ol style="list-style-type: none">1. Murid dinilai daripada sesi soal jawab dengan berkongsi kefahaman mereka selepas menonton video pengajaran.	<ol style="list-style-type: none">1. Video pengajaran. (Guru memaparkan video penerangan huruf alif sehingga ta (أ - ت))

	<p>3. Guru meminta murid berkongsi kefahaman mereka seperti yang diterangkan oleh guru dalam video tersebut.</p> <p>3. Guru menjelaskan dengan lebih terperinci tentang topik pembelajaran melalui canva.</p> <p>4. Guru menerangkan aktiviti berkumpulan bagi menguji kefahaman murid yang dinamakan "Mix & Match"</p> <p>5. Murid dibahagikan kepada 5 kumpulan yang berbeza tahap kecerdasan.</p> <p>6. Murid diberi 10 gambar yang telah dicampur antara huruf alif sehingga ta (أ - ت)</p> <p>7. Murid diminta untuk mengasingkan gambar-gambar tersebut mengikut kategori huruf.</p> <p>8. Gambar ditampal di atas 'portable whiteboard'</p> <p>9. Guru menyemak dan menilai hasil tugas murid secara berkumpulan.</p> <p>10. Murid diminta menjawab 10 soalan "Interactive Games" melalui aplikasi Wizer.me secara bersama- sama.</p> <p>11. Guru akan memaparkan soalan daripada Wizer.me di dalam kelas dan murid akan menjawab bersama- sama.</p> <p>12. Untuk menjawab soalan tersebut, murid menggunakan kad jawapan yang diberikan oleh guru (A,B,C).</p>	<p>2. Murid dinilai daripada aktiviti berkumpulan selaras dengan amalan pembelajaran abad ke-21.</p> <p>3. Hasil tugasan murid daripada aktiviti "Mix & Match" secara berkumpulan.</p> <p>4. Hasil jawapan yang murid berikan daripada menjawab Wizer.me</p>	<p>2. Slide canva</p> <p>3. Portable whiteboard</p> <p>4. Kad gambar (menunjukkan gambar yang terbina daripada huruf alif sehingga ta (أ - ت))</p> <p>5. Interactive Games: Wizer,me</p> <p>6. Kad jawapan (A,B,C)</p> <p>7. Aplikasi classdojo bagi mengumpul markah murid.</p>
--	--	--	--

	<p>4. Bagi murid yang menjawab soalan paling banyak betul akan diberi ganjaran oleh guru.</p> <p>4. Guru akan merekod markah pelajar dalam aplikasi 'classdojo'</p>		
FASA PENUTUP (5 MINIT)	<p>1. Guru akan menggunakan aplikasi "Wheels of Names" untuk memilih murid membuat kesimpulan pembelajaran pada hari tersebut.</p> <p>2. Pelajar diberikan 'Sticky notes' untuk berkongsi perasaan mereka sepanjang kelas berlangsung dan ditampal di "Parking Lot"</p> <p>3. Guru membuat rumusan pembelajaran pada hari tersebut.</p>		
NILAI / SIKAP	<p>1. Berani</p> <p>2. Tolong menolong</p> <p>3. Bertolak ansur</p> <p>4. Kecekapan</p>		
STRATEGI/ KAEDAH	<p>1. Berpusatkan bahan</p> <p>2. Kaedah kolaboratif</p> <p>3. Kaedah projek</p>		
TEORI	<p>1. Kognitivisme</p> <p>2. Konstruktivisme</p>		

LAMPIRAN



GAMBAR-GAMBAR YANG DIGUNAKAN UNTUK AKTIVITI BERKUMPULAN



KAD JAWAPAN BIRU DAN UNGU YANG DIGUNAKAN UNTUK MENJAWAB SOALAN DI QUIZZZ

QUIZZSingular and plural grade 2
19 QuestionsNAME : _____
CLASS : _____
DATE : _____

1. 1.- There are two cats playing.
 A Plural B Singular
2. 2.- We saw a movie last night.
 A Singular B Plural
3. 3.- My friend came to see me yesterday.
 A Singular B Plural
4. 4.- I read some books from the library.
 A Singular B Plural
5. 5.- I went fishing to the lake last week.
 A Singular B Plural
6. 6.- How many ants are in the table?
 A Plural B Singular
7. 7.- There were two boats in the lake.
 A Plural B Singular
8. 8.- I helped my dad wash the car.
 A Singular B Plural
9. 9.- I found six eggs in the barn.
 A Singular B Plural

10. 10.- The dentist cleaned my teeth.
 A Singular B Plural

SOALAN QUIZZ YANG DIPAPARKAN BERSAMA MURID UNTUK PENGUKUHAN



PARKING LOT UNTUK MURID MELETAKKAN STICKY NOTES