

KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH PENDIDIKAN KHAS

BAHASA ISYARAT KOMUNIKASI

(KETIDAKUPAYAAN PENDENGARAN)

TAHUN

2

JILID 2

Penulis

Rodhiha binti Ma'ruf
Siti Farisah binti Yahya

Editor

Noraida binti Haji Ismail
Marliana binti Shamsir

Pereka Bentuk

Mohammad Danial bin Mohammad Rozian

Illustrator

Mohd Ashwad bin Idris
Amiza bin Abd Hadi



Dewan Bahasa dan Pustaka
Kuala Lumpur
2017



KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0018

KK 371-221-0102011-49-1632-20101

ISBN 978-983-49-1632-9

Cetakan Pertama 2017

© Kementerian Pendidikan Malaysia 2017

Hak Cipta Terpelihara. Mana-mana bahan dalam buku ini tidak dibenarkan diterbitkan semula, disimpan dalam cara yang boleh dipergunakan lagi, ataupun dipindahkan dalam sebarang bentuk atau cara, baik dengan cara bahan elektronik, mekanik, penggambaran semula maupun dengan cara perakaman tanpa kebenaran terlebih dahulu daripada Ketua Pengarah Pelajaran Malaysia, Kementerian Pendidikan Malaysia. Perundingan tertakluk kepada perkiraan royalti atau honorarium.

Diterbitkan untuk
Kementerian Pendidikan Malaysia oleh:
Dewan Bahasa dan Pustaka,
Jalan Dewan Bahasa,
50460 Kuala Lumpur.
No. Telefon: 03-21479000 (8 talian)
No. Faksimile: 03-21479643
Laman Web: <http://www.dbp.gov.my>

Reka Letak dan Atur Huruf:
Attin Press (M) Sdn. Bhd.

Muka Taip Teks: Azim
Saiz Muka Taip Teks: 18 poin

Dicetak oleh:
Tihani Cetak Sdn. Bhd.,
Lot 532, Jalan Perusahaan 3,
Bandar Baru Sungai Buloh,
47000 Sungai Buloh,
Selangor Darul Ehsan.

PENGHARGAAN

Penerbitan buku teks ini melibatkan kerjasama banyak pihak. Sekalung penghargaan dan terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang terlibat:

- Jawatankuasa Penambahbaikan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Pembetulan Pruf Muka Surat, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Buku Teks, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Buku Teks dan Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- SKPK Melaka.
- SM Temenggung Abdul Rahman, Johor.
- Semua pihak yang terlibat dalam proses penerbitan buku ini.

KANDUNGAN

Pendahuluan		iv
Unit 19	Hari Sukan Sekolah	1
Unit 20	Bilik Tidur Kamal	7
Unit 21	Agama di Malaysia	11
Unit 22	Perayaan	15
Unit 23	Kenali Haiwan	19
Unit 24	Buah-buahan dan Sayur-sayuran	25
Unit 25	Taman Bunga Ibu Dashini	29
Unit 26	Kenderaan	33
Unit 27	Perasaan Saya	39
Unit 28	Sukan dan Permainan	43
Unit 29	Kesihatan dan Perubatan	49
Unit 30	Taman Permainan	53
Unit 31	Jiran Baharu Serit	57
Unit 32	Kembara Alam	61
Unit 33	Mari Belajar	65
Unit 34	Negaraku Makmur	69
Unit 35	Galian	73



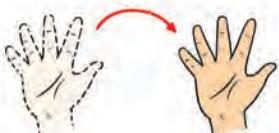
PETUNJUK



Ikat anak panah.



Pergerakan pertama ikut anak panah yang bertitik, pergerakan kedua ikut anak panah yang bergaris.



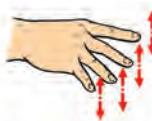
Tangan yang bertitik menunjukkan kedudukan tangan sebelum bergerak.



Anak panah yang mempunyai dua kepala menunjukkan pergerakan pergi dan balik seperti bentuk anak panah tersebut.

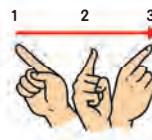


Dua anak panah yang rapat menunjukkan pergerakan berulang dua kali.



Jari sahaja yang bergerak-gerak.

1 2 3



Pergerakan mengikut kedudukan 1, 2 dan 3 secara berturut-turut.



Pergerakan berganti-ganti.



Kod isyarat dalam bulatan menunjukkan kedudukan tangan terakhir di tempat yang sama.

UNIT 19



Hari Sukan Sekolah



1. Bersoal jawab dan bimbing murid mengenai gambar rangsangan di atas.



Sukaneka di Sekolah



tali **pendek**



tali **panjang**



pasukan **kuat**



pasukan **lemah**



bola **kecil**



bola **besar**



- Bersosial jawab dengan murid tentang gambar dan kaitkan dengan frasa di atas.
- Bersosial jawab dengan murid tentang perkataan berlawanan.
- Bimbing murid membuat ayat yang mudah berpandukan gambar.



Mari Kenal Frasa



tebal



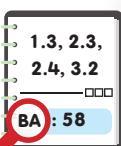
cepat



laju



rendah



1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid membentuk frasa yang lain daripada kata adjektif di atas.



Mari Baca dan Buat Isyarat

1.



Minuman **manis** tidak elok diminum selalu.

2.



Rasa buah mangga muda itu **masam**.

3.

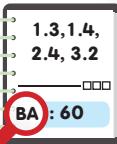


Bapa Siew Mei tidak suka minum kopi **pahit**.

4.



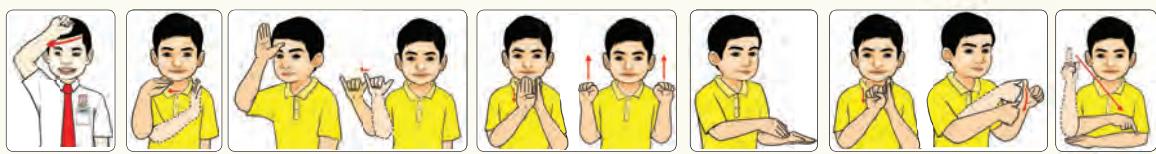
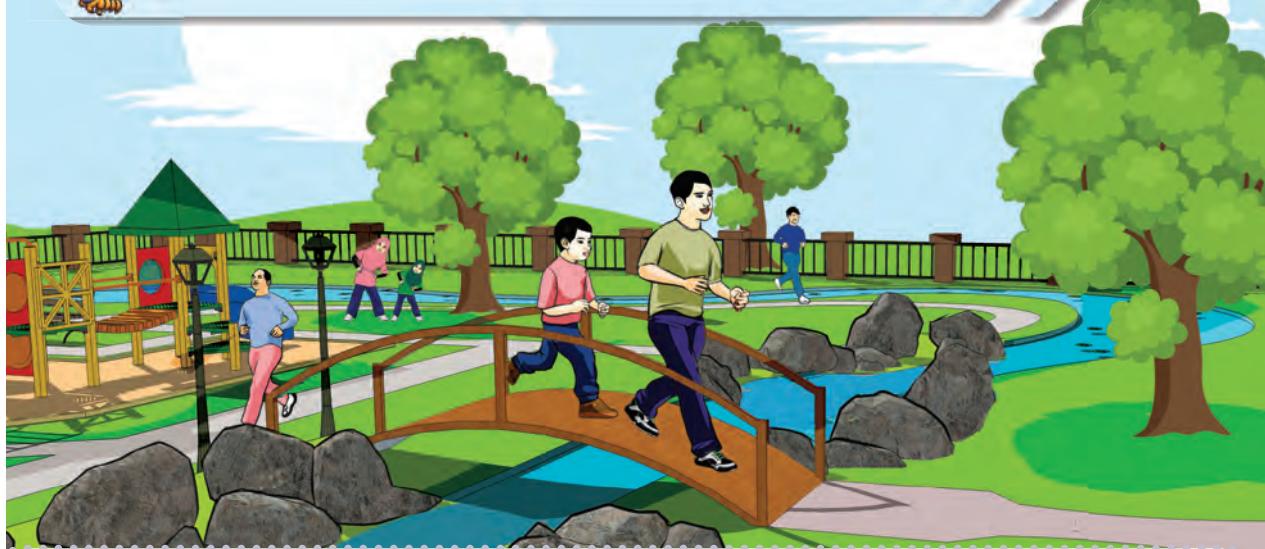
Orang **jahat** itu ditangkap oleh polis.



1. Bimbing murid membaca ayat dengan kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid membentuk pola ayat yang mudah menggunakan kata adjektif.



Bersenam di Taman Rekreasi



Serit dan bapanya bersenam pada setiap hari



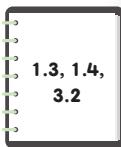
Sabtu. Mereka bersenam di taman berdekatan dengan



rumah mereka. Kawasan taman itu sangat **bersih** dan cantik.



Mereka **rajin** bersenam supaya badan **sihat** dan **cergas**.



1. Bimbang murid membaca petikan di atas dengan kod isyarat yang betul.
2. Bimbang murid bersoal jawab mengenai petikan di atas dan tekankan nilai murni yang terdapat di dalam petikan.



Peralatan di Stor Sukan



Lihat dan buat perbandingan saiz alatan



sukan di stor sukan sekolah kamu.

2.4, 3.2,
3.5

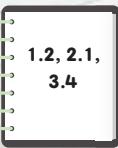
**NOTA
GURU**

1. Bawa murid ke stor sukan. Kenalkan murid pada peralatan sukan.
2. Minta murid melihat alatan sukan dan bandingkan peralatan sukan yang besar, kecil, panjang dan pendek.

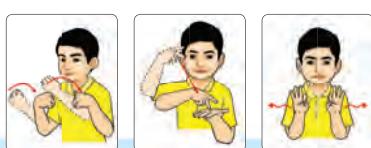
UNIT 20



Bilik Tidur Kamal

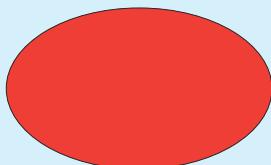


1. Bersoal jawab dan bimbing murid mengenai gambar rangsangan di atas.
2. Bimbing murid mengenal bentuk dan minta murid bercerita tentang bentuk-bentuk yang terdapat di rumah mereka.



Mari Kenal Frasa

1.



bentuk bujur

2.



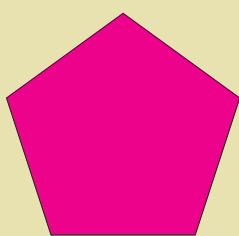
rajah segi empat tepat

3.



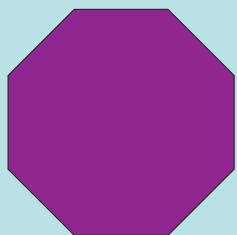
luas segi empat sama

4.

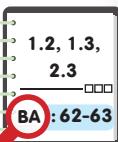


sisi pentagon

5.



sudut oktagon



1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat bentuk di atas.





Permainan Blok



Kamal suka

permainan

blok.

Permainan

blok



ada berbagai-bagai bentuk. Antaranya **segi empat sama**,

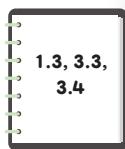


segi empat tepat, pentagon, oktagon dan bujur. Kamal



membina banyak objek seperti kereta, kapal dan rumah.

EMK 1,3,6

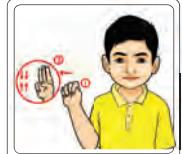


1. Bimbang murid membaca petikan di atas dengan kod isyarat yang betul.
2. Bincang dengan murid mengenai permainan blok.
3. Bimbang murid membentuk objek menggunakan permainan blok.





Mari Cuba: Robot 2D



Bahan-bahan:

Kertas warna



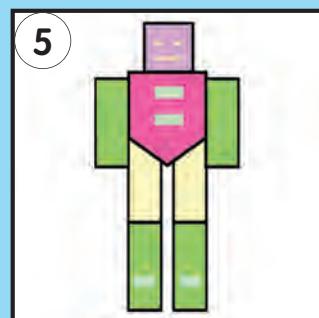
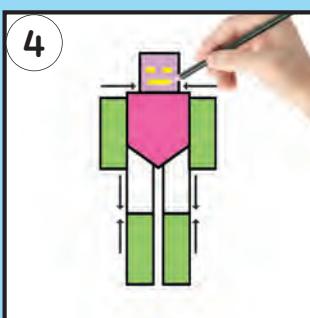
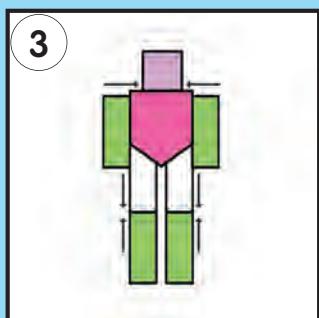
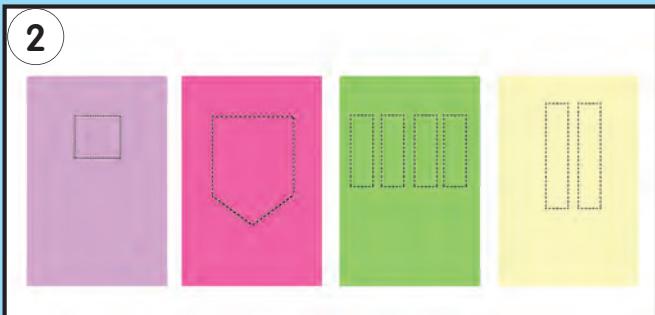
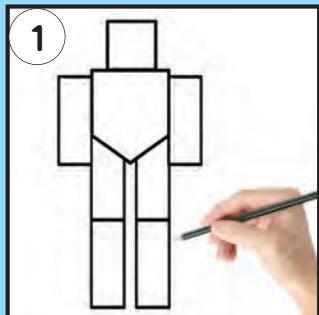
gunting



gam



Langkah-langkah:



1. Guru menyediakan bahan untuk membuat robot 2D.
2. Bimbing murid membuat robot 2D mengikut gambar dan hiaskan robot mengikut kreativiti mereka.
3. Bantu murid menampal hasil kerja di dalam kelas dan minta rakan mereka memberi pendapat.

UNIT 21



Agama di Malaysia



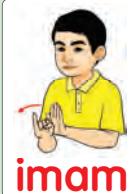
1. Bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.
2. Bincang dengan murid tentang tempat ibadat di atas dan kaitkan dengan agama di Malaysia.



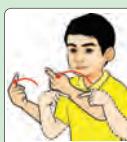
Mari Baca dan Buat Isyarat



masjid



imam



Imam pergi ke masjid untuk bersolat.



tokong



sami Buddha



Ibu Yap berjumpa sami Buddha di tokong.





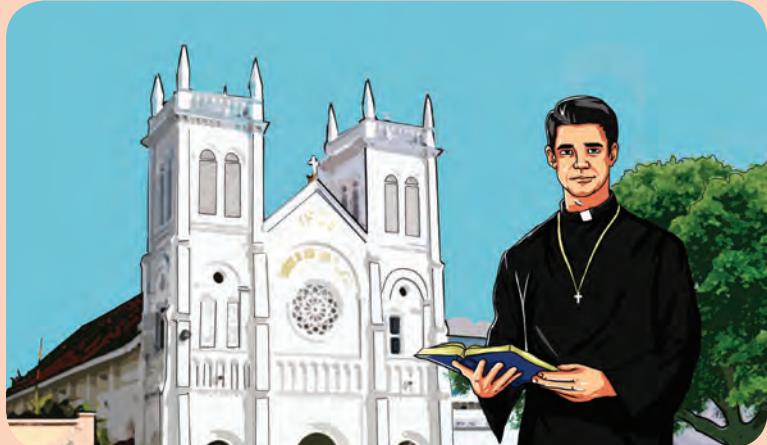
kuil



Sami Hindu menjalankan upacara keagamaan di kuil.



gereja



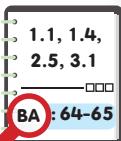
paderi



Paderi Kristian bertugas di gereja.



EMK 3



1. Bimbing murid membaca dan membuat isyarat kod isyarat yang betul.
2. Kaitkan agama, tempat ibadat dan pemimpin agama.
3. Beri penekanan tentang menghormati agama, tempat ibadat dan pemimpin agama sendiri serta agama lain.



Cantumkan Jigsaw



NOTA GURU

2.1, 2.5
BA: 66

EMK 3&9

2

- Bahagikan murid kepada kumpulan dan tampil kad kod isyarat agama di papan putih.
- Sediakan sampul surat yang mengandungi gambar yang dipotong secara jigsaw. Agihkan kepada kumpulan.
- Minta murid suai cantum kepingan gambar dan gamkan di atas sekeping kertas. Tampal gambar di ruangan yang betul di papan putih.
- Minta murid menulis jawapan di ruangan yang betul.
- Minta murid membentangkan hasil kerja mereka.



UNIT 22



Perayaan



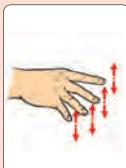
- Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar rangsangan dan kaitkan dengan perayaan di Malaysia.





Sambutan

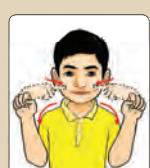
Perayaan



Maulidur Rasul



Hari Wesak



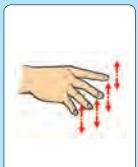
Thaipusam



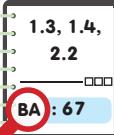
Hari Kebangsaan



Hari Gawai



Pesta Kaamatan



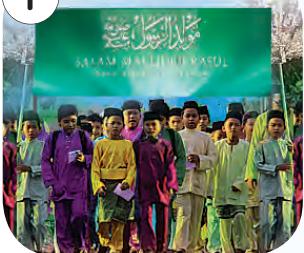
1. Bimbing murid membaca ayat dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Minta murid menyebut perayaan yang mereka raikan setiap tahun.





Mari Baca dan Buat Isyarat

1



Kamal

menyertai

perarakan **Maulidur Rasul**.

2



Dashini

menyambut

Thaipusam

di Batu Caves.

3



Perbarisan

Hari

Kebangsaan

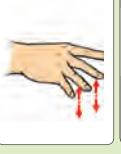


diadakan

di

Stadium Negeri.

4



Pesta **Kaamatan** disambut oleh kaum Kadazan.



1. Bimbang murid membaca ayat dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbang murid berosal jawab tentang jenis-jenis perayaan di atas dan kaitkan dengan watak di dalam buku teks.

EMK 3&5

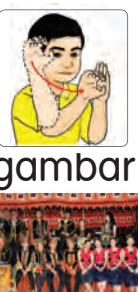




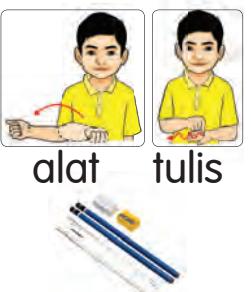
Mari Cuba: Mari membuat Poskad



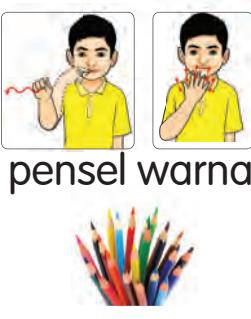
Bahan-bahan:



gambar



alat tulis



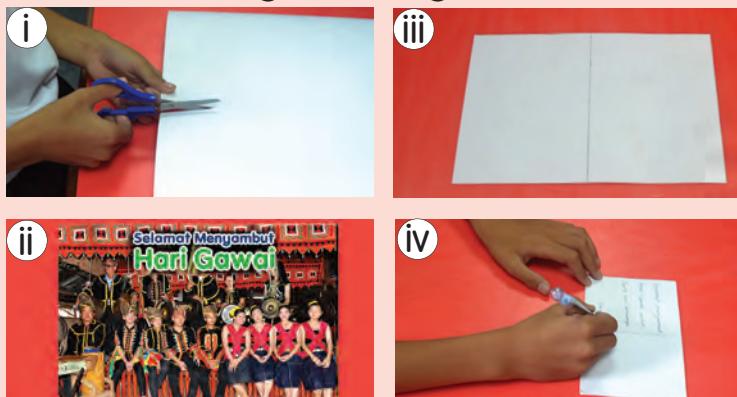
pensel warna



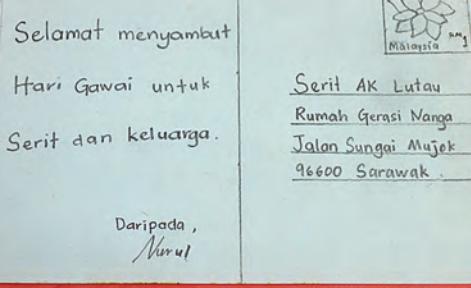
kad manila



Langkah-langkah:



v



1. Guru menyediakan bahan-bahan untuk membuat poskad seperti kad manila putih, pensel, pembaris, pemadam, gunting dan gambar pelbagai perayaan.

2. Langkah-langkah:

- i) Gunting kad manila mengikut saiz poskad.
 - ii) Tampal gambar perayaan pada belakang poskad.
 - iii) Buat garisan pada tengah-tengah muka hadapan poskad.
 - iv) Tulis ucapan di bahagian kiri poskad.
 - v) Tulis alamat penerima di bahagian kanan poskad.
3. Bimbing murid bercerita menggunakan ayat-ayat kompleks secara lisan atau isyarat tentang poskad yang telah siap dihasilkan.
 4. Pamerkan poskad murid di sudut kreativiti.

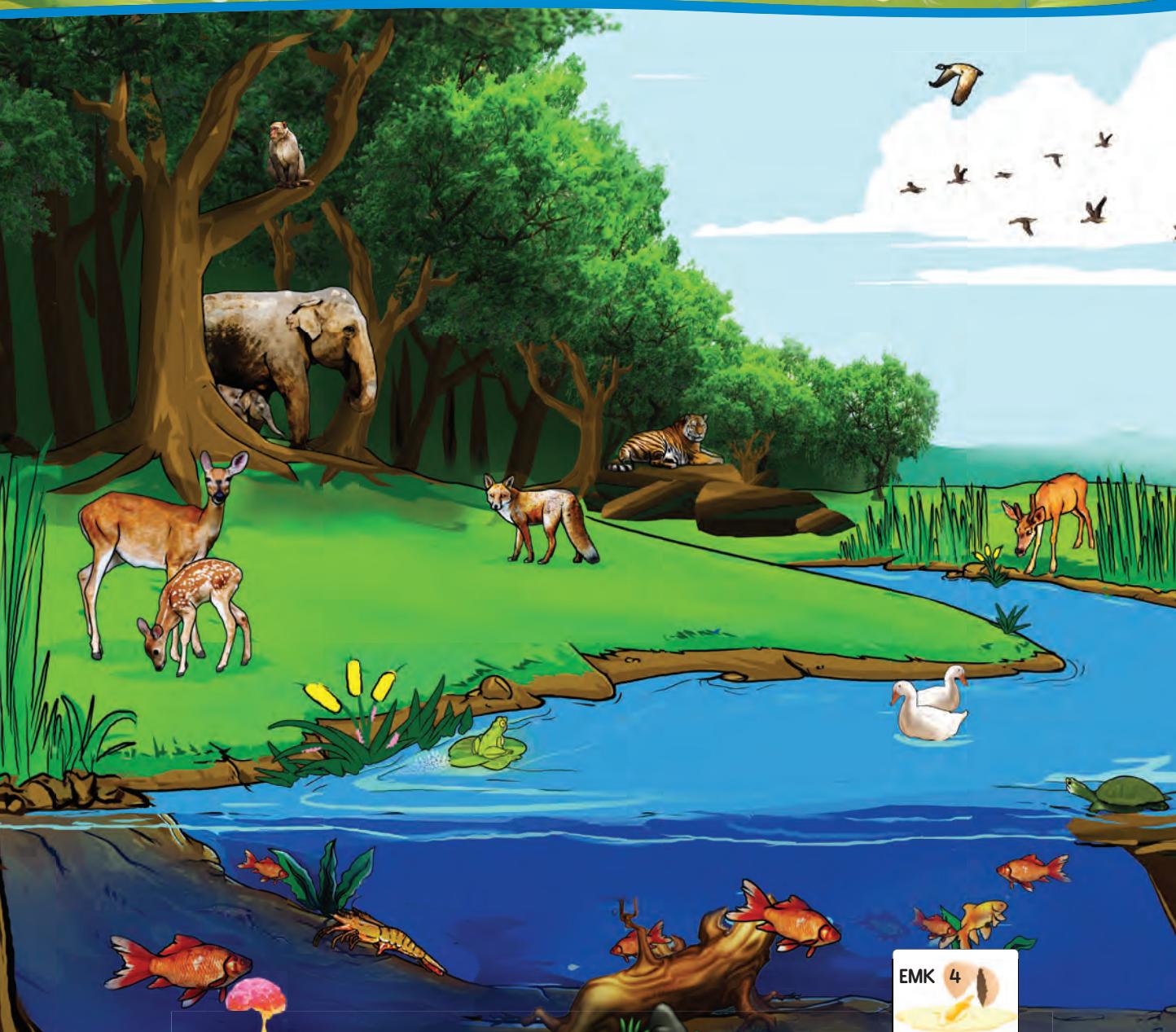
2.2, 3.4,
3.5

18

UNIT 23



Kenali Haiwan



1. Bimbang murid berosal jawab tentang habitat haiwan.
2. Bimbang murid berosal jawab tentang cara pergerakan haiwan dan ciri-ciri luaran badan haiwan.
3. Minta murid memberikan contoh haiwan lain yang mereka ketahui dan berosal jawab tentang haiwan tersebut.



Kumpulan Haiwan



Haiwan di Darat



arnab



zirafah



burung



buaya



kura-kura



harimau



itik



kuda



bangau



cicak





Haiwan di Air



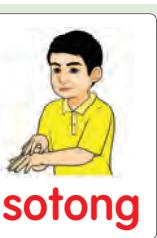
udang



kerang



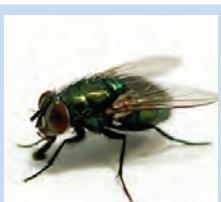
ketam



sotong



Serangga



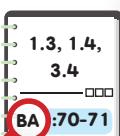
lalat



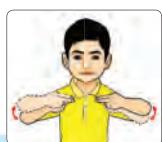
semut



belalang



1. Bimbing murid mengenal jenis-jenis haiwan di atas mengikut kumpulannya.
2. Bimbing murid mengeja perkataan dan membuat kod isyarat yang betul.
3. Minta murid bercerita tentang haiwan secara kod isyarat atau lisan berdasarkan pengalaman mereka.



Makanan daripada Haiwan



ikan masin



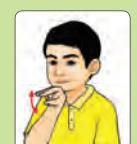
sotong kering



bebola udang



kerang rebus



itik panggang



1. Bimbing murid membaca frasa dan membuat kod isyarat yang betul .
2. Bimbing murid membina frasa lain daripada jenis-jenis haiwan yang telah dipelajari.





Mari Baca dan Buat Isyarat



1. **Ulat** beluncas berkulit lembut.



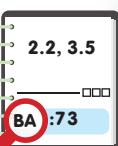
2. **Kura-kura** mempunyai cangkerang.



3. **Itik** berkaki dua dan boleh berenang.



4. **Burung** mempunyai kepak dan boleh terbang.



1. Bimbang murid membaca ayat dan membuat kod isyarat yang betul .
2. Bimbang murid bercerita dengan menggunakan ayat-ayat kompleks tentang haiwan-haiwan yang telah dipelajari.



Pantun Teka-teki



Burung murai burung enggang,



Siapa saya berleher panjang?



Burung gagak burung helang,



Siapa saya dipanggil Pak Belang?



Burung merak burung pipit,



Siapa saya mempunyai sepit?



2.2, 3.4

NOTA
GURU

1. Bimbing murid membaca pantun teka-teki dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid mengenal pasti ciri-ciri haiwan dalam pantun di atas dan menjawab soalan yang dikemukakan.

UNIT 24



Buah-buahan dan Sayur-sayuran



1.1, 2.2,
3.2

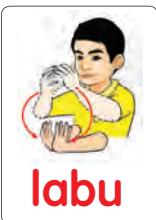
1. Bimbing murid berosal jawab tentang gambar rangsangan.



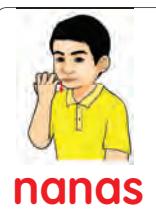
Buah-buahan dan Sayur-sayuran



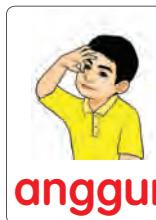
tomato



labu



nanas



anggur



nangka



belimbing



timun



kangkung



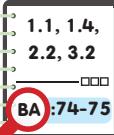
strawberi



durian



belanda



1. Bimbang murid bersoal jawab tentang gambar di atas.
2. Bimbang murid mengenal pasti antara buah-buahan dan sayur-sayuran.
3. Bimbang murid mengeja perkataan dan membuat kod isyarat yang betul.
4. Minta murid bercerita tentang buah-buahan dan sayur-sayuran yang digemari.



Mari Baca dan Buat Isyarat



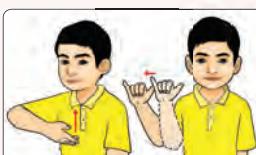
1. Buah

labu

sedap

dibuat

kuih.

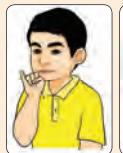


2. Air

durian belanda

rasanya

enak.



3. Ibu

membeli

sayur

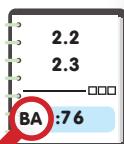
kangkung.



4. Buah

belimbing

bentuknya



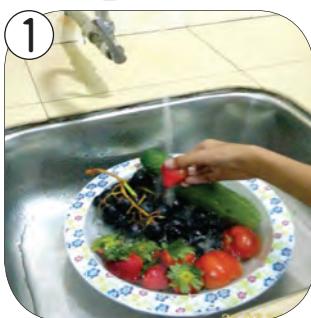
1. Bimbang murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul tentang ayat di atas.
2. Bimbang murid mencari maklumat mengenai khasiat buah-buahan dan sayur-sayuran lain yang telah dipelajari melalui pembelajaran akses kendiri menggunakan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK).





Mari Cuba: Salad Buah-buahan

1

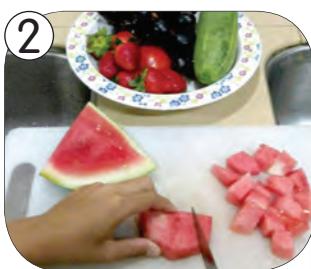


Bersihkan buah-buahan dan

sayur-sayuran.



2



Buah-buahan dan sayur-sayuran



dipotong kecil.



Campurkan mayones dan gaul rata.

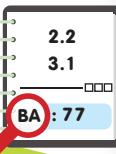
3



Masukkan ke dalam mangkuk



dan hidangkan.



1. Bimbing murid membaca cara-cara membuat salad dengan kod isyarat yang betul.
2. Perkenalkan bahan-bahan untuk membuat salad.
3. Tunjukkan cara membuat salad.
4. Minta murid menceritakan perasaan semasa membuat salad.
5. Bimbing murid menyenaraikan buah-buahan dan sayur-sayuran untuk membuat salad.

UNIT 25



Taman Bunga Ibu Dashini



1. Bimbang murid berosal jawab mengenai gambar rangsangan di atas.
2. Bincang dengan murid tentang proses tumbesaran tumbuh-tumbuhan dan kaitkan dengan pengalaman sedia ada murid.



Bunga di Taman



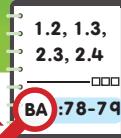
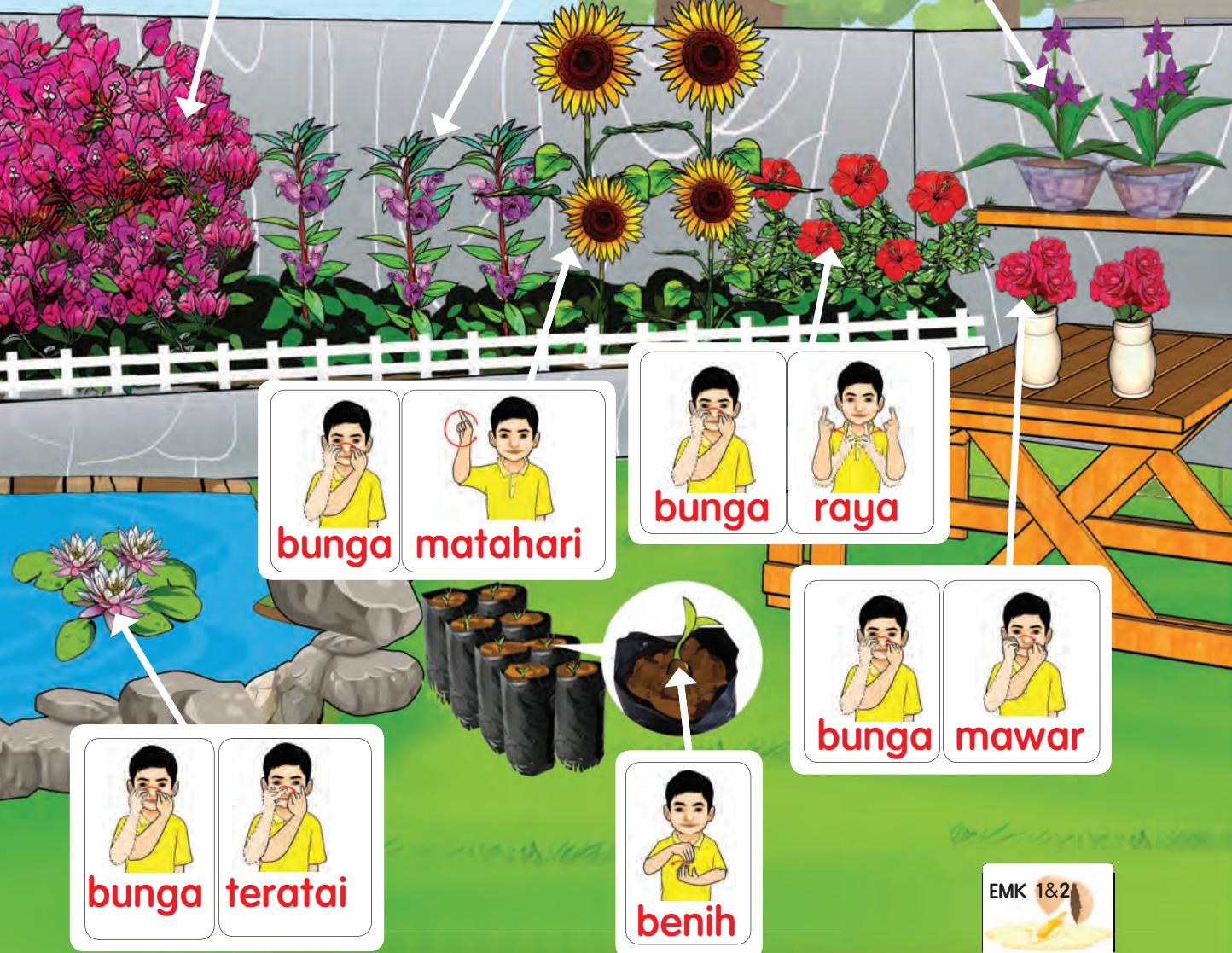
bunga kertas



bunga keembung



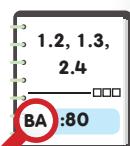
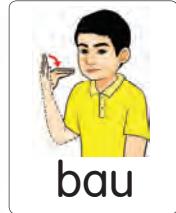
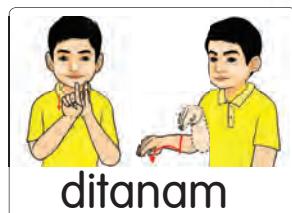
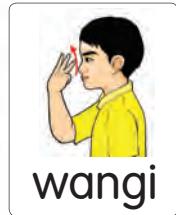
bunga anggerik



1. Bimbang murid mengenal bunga dan membuat kod isyarat dengan betul.
2. Bimbang murid membina frasa lain berdasarkan jenis bunga di atas dan kembangkan frasa menjadi ayat.

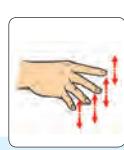


Komik Bunga Mawar dan Rama-Rama



1. Bimbang murid membaca komik di atas dengan kod isyarat yang betul.
2. Kenalkan murid perkataan kelopak, duri dan biji benih.
3. Bincang dengan murid tentang bagaimana bunga-bunga lain ditanam di dalam bentuk Think-Pair-Share.



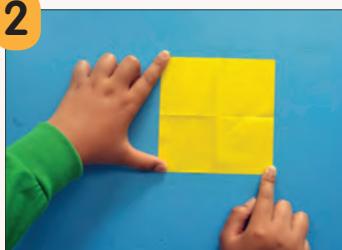


Mari Cuba: Origami Bunga Matahari

1



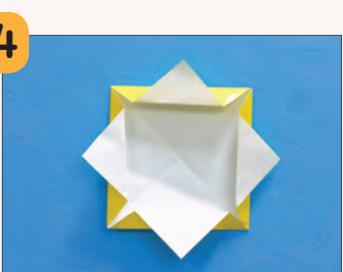
2



3



4



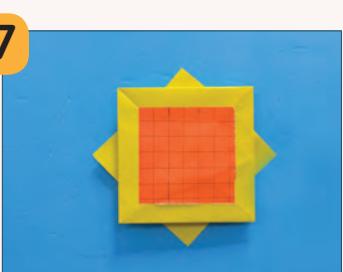
5



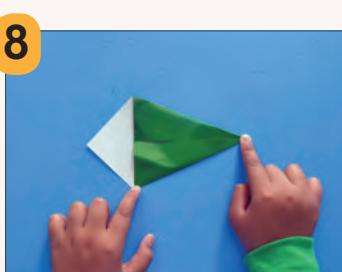
6



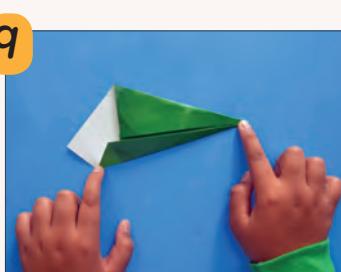
7



8



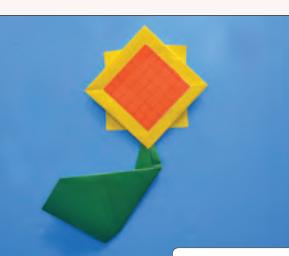
9



10



11



1. Bincang dan bimbing murid membuat origami mengikut gambar.
2. Bimbing murid membuat origami bunga matahari mengikut kreativiti mereka.
3. Pelbagaiakan aktiviti membuat origami bunga melalui carian di Internet.
4. Minta murid mempersembahkan hasil origami pelbagai bunga dalam bentuk Gallery Walk dan berikan pendapat tentangnya.

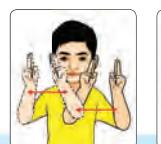
UNIT 26



Kenderaan



1. Bimbing murid bercerita mengenai gambar rangsangan di atas.
2. Bincang dengan murid tentang kegunaan kenderaan yang terdapat di dalam gambar rangsangan.



Pengangkutan Udara dan Darat

Kenderaan Udara



kapal terbang



helikopter tentera

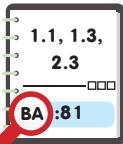
Kenderaan Darat



komuter baharu

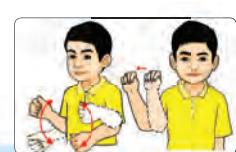


teksi bandar



1. Bimbang murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Minta murid membina frasa lain daripada kenderaan di atas.

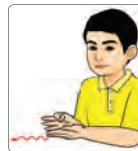




Kenderaan Air



1. **Kano** dan **rakit** digunakan untuk rekreasi.



2. **Feri** membawa penumpang.

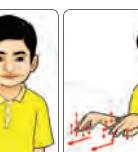


penumpang.

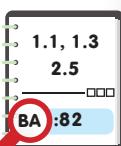
Kenderaan Air



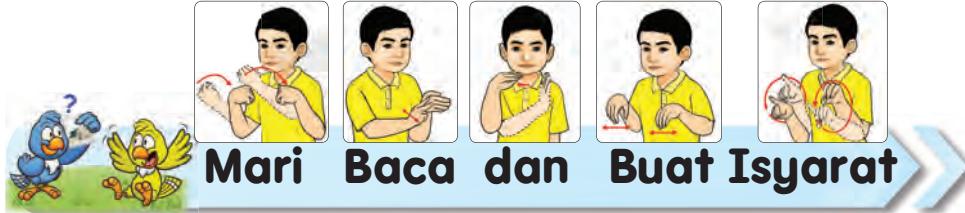
3. **Bot** laju digunakan untuk menyeberangi sungai.



4. **Kapal** menghantar barang ke luar negara.



1. Bimbing murid membaca ayat dengan kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid membina pola ayat yang mudah.
3. Bersoal jawab dengan murid tentang kenderaan udara dan bimbing murid membuat peta i-Think.



Cikgu Arisa: Tahukah kamu bagaimana orang dahulu pergi



dari satu tempat ke tempat yang lain?



Kamal: Mereka menaiki kereta lembu dan kereta kuda.



Cikgu Arisa: Betul. Rakit pula digunakan untuk



menyeberangi sungai.



1.1, 3.1

**NOTA
GURU**

1. Bimbang murid membaca dialog di atas dengan kod isyarat yang betul.
2. Bimbang murid berosal jawab mengenai dialog di atas dan kegunaan kenderaan di atas pada masa dahulu dan sekarang.



Perjalanan Siew Mei



Siew Mei dan kakaknya telah pergi ke Kuala Lumpur.



Mereka melawat abang mereka di Universiti Malaya. Mereka ke



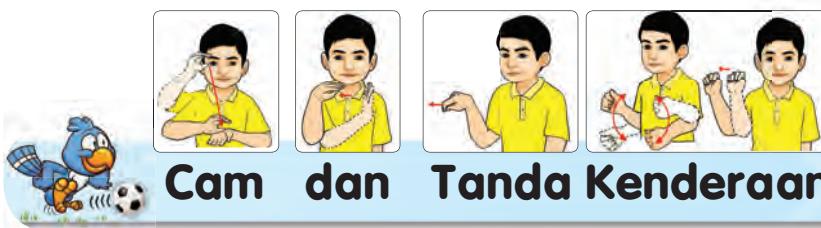
sana menaiki komuter. Kemudian, mereka menaiki



teksi untuk sampai ke universiti tempat abang mereka belajar.



1. Bimbang murid membaca petikan di atas dengan kod isyarat yang betul.
2. Bersoal jawab dengan murid mengenai petikan di atas dan minat murid bercerita tentang pengalaman mereka menaiki komuter atau teksi.



kereta kuda	kereta lembu	kano
feri	helikopter	kapal
teksi	kapal terbang	rakit



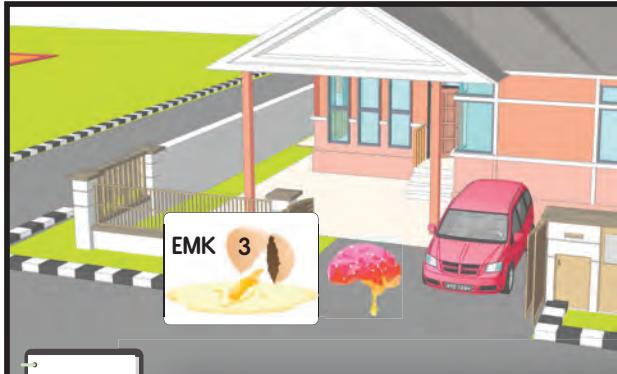
1. Sediakan beberapa kad yang berlainan susunan perkataan kenderaan.
2. Agihkan kad kepada murid.
3. Guru membuat kod isyarat dan murid menanda pada petak perkataan yang berkaitan.
4. Murid yang dapat menanda ketiga-tiga perkataan dalam petak perkataan secara berurutan samada secara menegak atau melintang akan diumumkan sebagai pemenang.
5. Minta murid membuat ayat mudah berdasarkan kenderaan yang terdapat di kad.



UNIT 27



Perasaan Saya



1. Bersoal jawab dan bimbing murid mengenai gambar rangsangan di atas.



Mari Baca dan Buat Isyarat



terasa **bosan**



belas **kasihan**

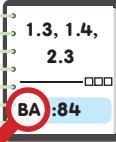
KLINIK HAIWAN



perasaan **bimbang**



berasa **lega**



1. Bimbing murid membaca frasa dan mengaitkan dengan situasi yang lain.
2. Bimbing murid membuat kod isyarat yang betul.

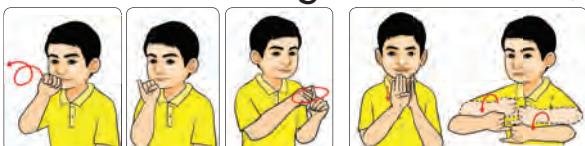
Pantun Nasihat



Hari Rabu berbaju kebaya,



Berkain sarung cantik berseri;



Pesan ibu apabila berjaya,



Jangan sompong bangga diri.



EMK 1&3

**NOTA
GURU**

1. Bimbang murid membaca pantun dengan kod isyarat yang betul.
2. Bimbang murid membina ayat tentang nilai murni dalam pantun di atas.



Buah pauh di dalam perahu,



Buah pisang di atas kerusi;



Buang jauh sikap cemburu,



Kejayaan orang



sama dikongsi.





Mari Beraktiviti



Situasi dan Perasaan



kasihan



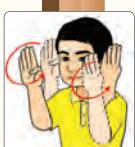
lega



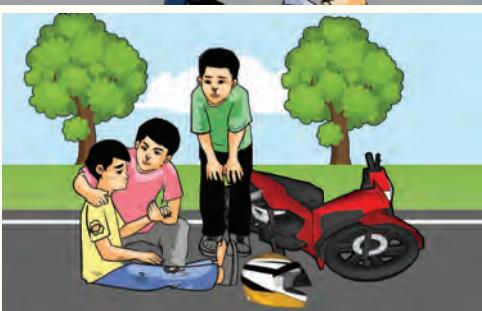
sombong



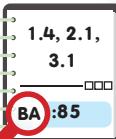
cemburu



bimbang



bangga



1. Bahagikan murid secara berpasangan dan berikan setiap kumpulan satu gambar situasi.
2. Minta murid melakonkan situasi secara berpasangan. Minta murid lain meneka perasaan setiap situasi dengan mengangkat kad perkataan yang disediakan oleh guru.
3. Bimbing murid membuat kod isyarat dengan betul.



UNIT 28 Sukan dan Permainan





Mari Baca dan Buat Isyarat



bola tampar



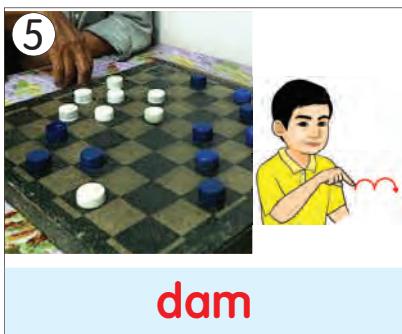
boling padang



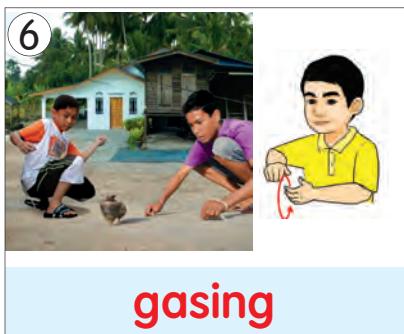
ping pong



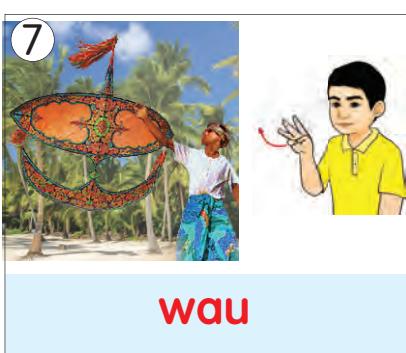
futsal



dam



gasing



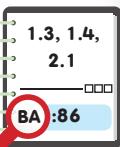
wau



joging



rekreasi

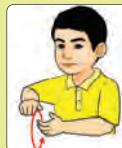


1. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar rangsangan.
2. Bimbing murid mengenal pasti jenis-jenis sukan dan permainan.
3. Bimbing murid mengeja perkataan dan membuat kod isyarat yang betul.



Permainan dan Alatan Sukan

1.



gasing dan tali gasing

2.



buah dam dan papan dam

3.



bola futsal, gelanggang futsal



dan tiang gol

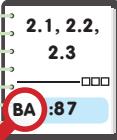
4.



bet, bola ping pong, meja



ping pong dan jaring



1. Bimbang murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul tentang frasa di atas.
2. Bimbang murid membina frasa daripada jenis sukan dan permainan yang telah dipelajari.



Penyampaian Hadiah Acara Olahraga



Johan acara olahraga tahun dua



dimenangi oleh Yap . Naib johan



dimenangi oleh Serit. Tempat ketiga



pula dimenangi oleh Kamal.





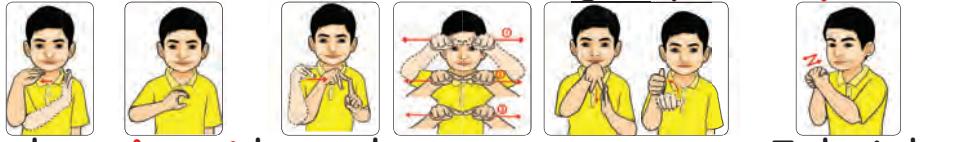
Penyampaian Hadiah Acara Futsal



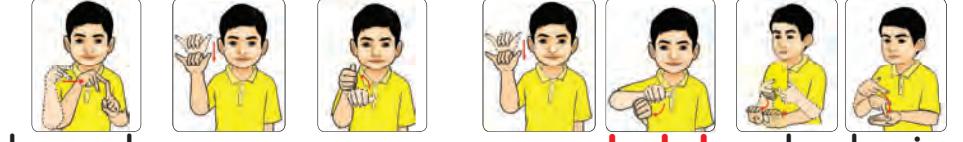
Keputusan acara **futsal**, rumah biru dan rumah hijau mendapat mata **seri**. Dijemput



Tuan Guru Besar untuk menyampaikan **piala**



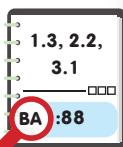
dan **pingat** kepada para pemenang. Tahniah



kepada yang **menang**, yang **kalah** cuba lagi.



EMK 1, 3



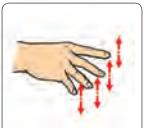
1. Bimbang murid membaca teks dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbang murid membina ayat kompleks tentang sukan dan permainan yang telah dipelajari.
3. Minta murid menulis ayat kompleks dalam buku tulis.



Mari Cuba: Pingatku



Bahan-bahan:-



bod busa



kertas warna



riben



gunting



gam



Langkah-langkah:-



i



ii



iii



iv

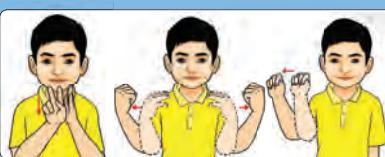


1. Perkenalkan bahan-bahan untuk menghasilkan pingat seperti gunting, gam, riben dan bod busa.
2. Tunjuk cara membuat pingat langkah demi langkah seperti berikut:
 - i) Lakar bentuk pingat di atas bod busa.
 - ii) Gunting bod busa ikut bentuk yang dikehendaki (bentuk pingat).
 - iii) Hias bod busa dengan nombor atau lain-lain.
 - iv) Lekatkan riben di belakang bod busa.
3. Bimbang murid menghasilkan pingat berdasarkan kreativiti masing-masing.
4. Bimbang murid bercerita tentang perasaan masing-masing setelah memakai pingat yang dihasilkan sendiri.

2.1, 2.2

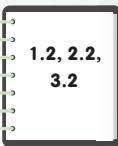
48

UNIT 29



Kesihatan dan Perubatan

SUDUT KESIHATAN



1. Bimbing murid bersol jawab tentang gambar rangsangan.



Bilik

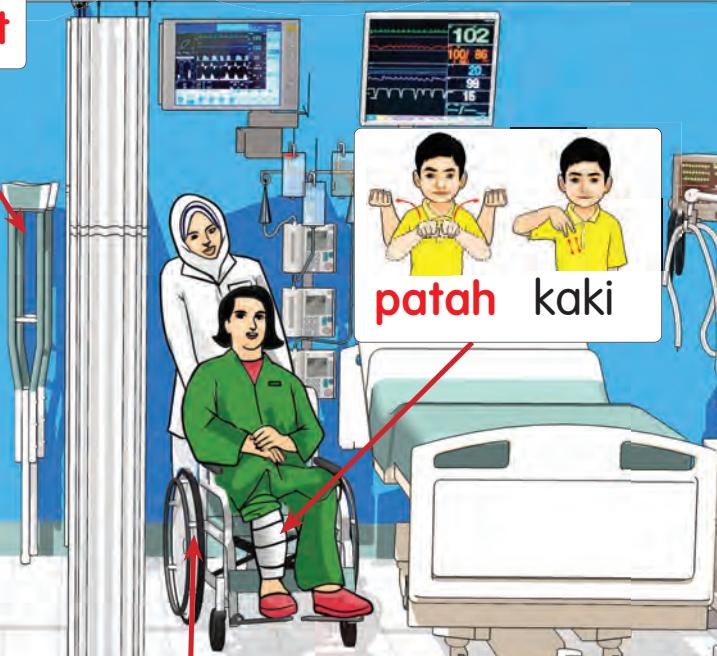
Kecemasan



pengsan



tongkat



patah kaki



kerusi roda



jarum suntik

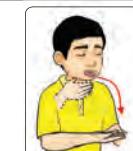


1. Bimbing murid mengecam dan membuat isyarat yang tepat tentang kemudahan di klinik.
2. Bimbing murid menjeja perkataan dengan tepat.
3. Bimbing murid menyenaraikan kemudahan-kemudahan lain yang terdapat di klinik dan hospital.





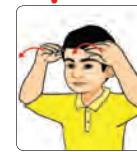
Kamal Tidak Sihat



Kamal

selesesa dan pening kepala. Kamal

muntah



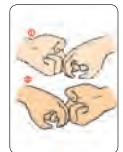
di

tepi

longkang. Cikgu

Fariz menghantar Kamal

ke

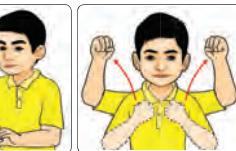


klinik

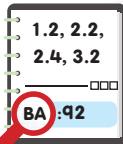
kesihatan.

Rakan-rakan

Kamal berharap



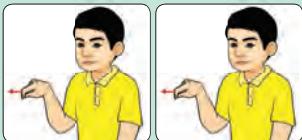
Kamal cepat sembuh.



1. Bimbing murid membaca teks dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid bersoal jawab tentang teks yang dibaca.



Penyakit Kulit



Tanda-tanda:



- **Gatal** pada kulit.



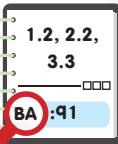
- Timbul **ruam** kemerahan.



- Sekiranya tidak dirawat, boleh



menyebabkan ruam bertukar menjadi **kudis**.



1. Bimbing murid membaca risalah dan membuat isyarat yang tepat.
2. Bimbing murid beroal jawab tentang risalah yang dibaca.
3. Bimbing murid bercerita secara kreatif tentang risalah kesihatan lain yang pernah murid lihat.
4. Minta murid bercerita tentang langkah pencegahan bagi penyakit kulit.

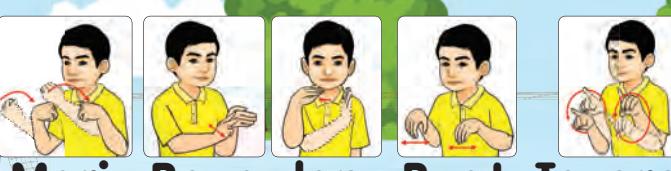
UNIT

30

Taman Permainan



1. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar rangsangan.
2. Bimbing murid mengenal arah.



Mari Baca dan Buat Isyarat



1. Siew Mei berada di taman permainan.



2. Dia berdiri di **tengah** taman permainan.



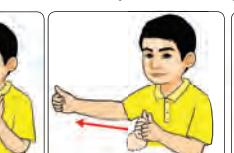
3. Buaiian berada **hampir** dengan Siew Mei.



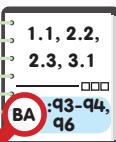
4. Gelongsor berada **dekat** dengan buaian.



5. Di **hujung** taman terdapat pokok-pokok bunga.



6. Taman ini berada **jauh** dari rumah Siew Mei.



1. Bimbing murid membaca ayat dan membuat isyarat yang tepat.
2. Perkenalkan kedudukan arah kepada murid berdasarkan gambar rangsangan.
3. Bimbing murid mengenal pasti arah melalui pengalaman mereka. Gunakan situasi di dalam kelas atau di sekolah untuk membantu pemahaman murid.
4. Bimbing murid membina ayat kompleks dalam menentukan arah sesuatu objek.

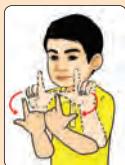


Mari Beraktiviti



Cari Objek Tersembunyi

Contoh: -



Di hujung kelas terdapat bakul sampah.



Almari terletak hampir dengan bakul sampah.



1. Guru perlu menyediakan kad-kad arahan (petunjuk) yang melibatkan kata arah untuk mencari barang tersembunyi.
2. Cara-cara permainan:
 - i) Murid dibahagikan kepada kumpulan kecil.
 - ii) Setiap kumpulan diberi kad arahan yang pertama.
 - iii) Murid bergerak ke tempat yang tertulis dalam kad arahan. Murid mencari kad arahan seterusnya.
 - iv) Minta murid mencari objek tersembunyi pada kad arahan yang terakhir.
3. Bimbing murid membina ayat mudah menggunakan kata arah berdasarkan objek/tempat di persekitaran murid.

2.2, 3.2

UNIT 31

Jiran Baharu Serit



1.1, 2.2,
3.3

**NOTA
GURU**

1. Bersoal jawab dan bimbing murid mengenai gambar rangsangan di atas.
2. Bersoal jawab dengan murid tentang pengalaman mereka berpindah ke rumah baharu atau mendapat jiran baharu.



Mari Baca dan Buat Isyarat



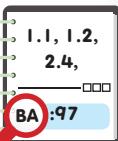
I. Serit **sedang** bersalam dengan jiran baharu.



2. Sofa biru **telah** diturunkan dari lori.



3. Televisyen besar **masih** lagi di dalam lori.



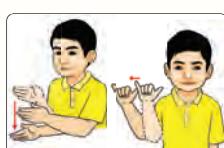
1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid mengenal dan membezakan perkataan sedang, masih dan telah.



Mari Baca dan Buat Isyarat



I. Pakaian di ampaian telah diangkat oleh ibu.



2. Serit dan jirannya masih lagi bermain basikal.



3. Serit pernah bermain di taman permainan



berdekatan

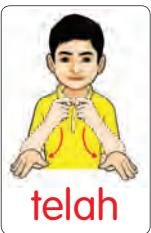
rumahnya.



1. Bimbang murid bersoal jawab tentang gambar di atas.
2. Minta murid membaca ayat dengan kod isyarat yang betul.
3. Bimbang murid mengenal dan membezakan kata bantu pernah.
4. Bimbang murid mengaitkan kata bantu pernah, masih, telah dan sedang dengan pengalaman sedia ada mereka.



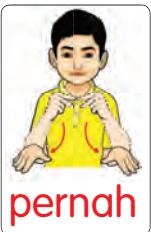
Pengalaman Saya



telah



masih



pernah



sedang



Di manakah awak pernah tinggal?



Saya pernah tinggal di Melaka.



- Minta murid melihat gambar.
- Bersoal jawab dengan murid tentang gambar untuk menjana idea.
- Minta murid main peranan menggunakan kata bantu berdasarkan situasi di atas. Kaitkan dengan pengalaman sedia ada murid.



BA : 98



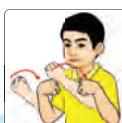
UNIT 32 Kembara Alam



1.2, 3.4

NOTA
GURU

1. Bersoal jawab dan bimbing murid mengenai gambar rangsangan di atas.
2. Bersoal jawab dengan murid tentang pengalaman mereka mendaki, mengembara atau berkelah. Kaitkan dengan alam semula jadi.



Mari Kenal Frasa



pulau



indah



hujan



lebat



gunung tinggi



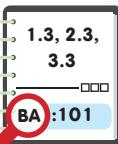
pokok kayu



pantai



bersih



1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid membina ayat mudah berdasarkan frasa di atas.



Mari Baca dan Buat Isyarat



Sajak Air Terjun



titisan air mengalir deras,



bersama deruan,



air terjun menghempas ke kolam,



kilauan air indah dipandang,

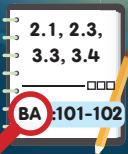


disinari bintang di langit malam,



dingin terasa damainya alam.

(Nukilan Siti Farisah)



1. Bimbang murid membaca sajak dengan kod isyarat yang betul.
2. Perkenalkan perkataan berwarna merah kepada murid.
3. Minta murid menyampaikan sajak di hadapan kelas dengan gaya dan persembahan yang kreatif.



Mari Cuba: Membuat Model Gunung

Bahan-bahan:



1. Doh

2. Kertas keras

3. Gam



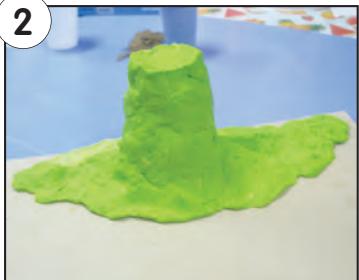
4. Warna air

5. Cawan kertas

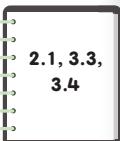


6. Tisu

7. Pasir

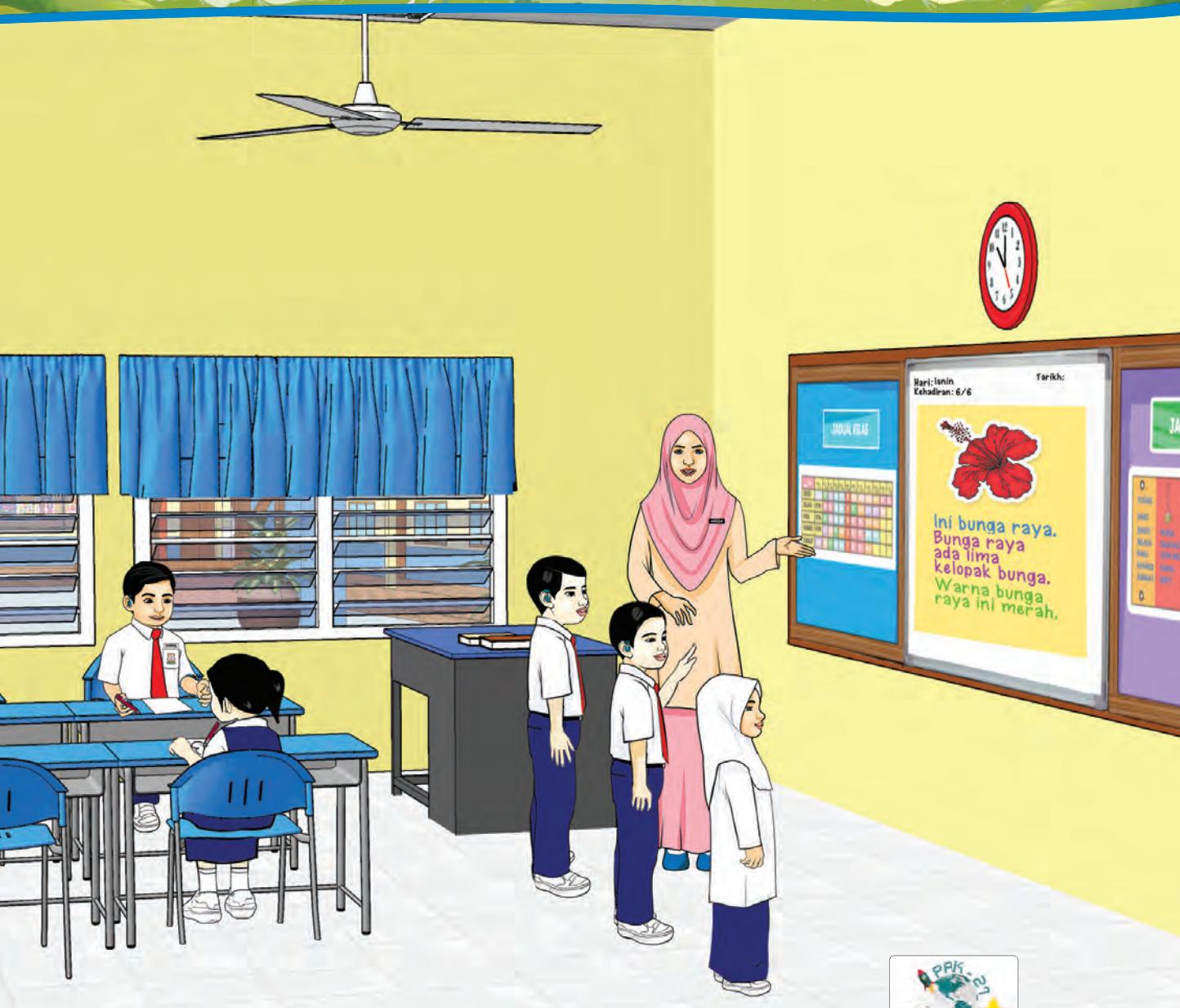
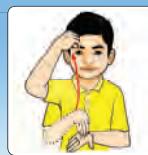


- NOTA GURU**
- Sediakan bahan-bahan untuk membuat gunung.
 - Langkah-langkah untuk membuat model gunung:
 - Bentukkan gunung menggunakan doh atau tanah liat. Cawan kertas sebagai rangkanya.
 - Letakkan model gunung yang telah siap di atas kertas keras. Gamkan bahagian yang ingin ditabur pasir untuk dijadikan pantai.
 - Gamkan permukaan kertas keras dan letakkan tisu.
 - Warnakan dengan warna biru air untuk dijadikan laut.
 - Bimbang murid melakukan aktiviti ini dan bersoal jawab dengan murid tentang hasilnya.



UNIT 33

Mari Belajar

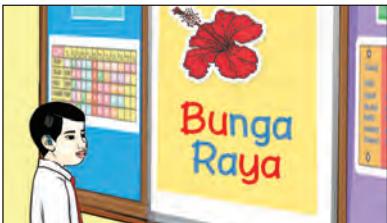


1. Bersoal jawab dan bimbing murid mengenai gambar rangsangan di atas.
2. Minta murid bercerita tentang perasaan mereka belajar di sekolah mereka.



Mari Baca dan Buat Isyarat

1



mengeja

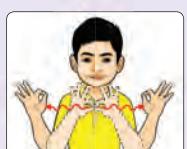


perkataan

2



membaca



ayat

3



menukar

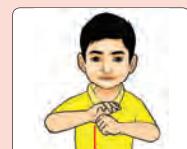


huruf

4



mengira



kelopak

5



melukis



bunga raya



1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Minta murid membuat ayat mudah menggunakan frasa di atas.





Mari Baca dan Buat Isyarat



Ini kelas **prasekolah**. Saya pernah belajar di



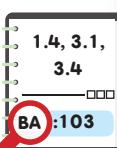
kelas ini. Sekarang saya sedang belajar di



tahun dua. Selepas **tahun** enam, saya akan



ke **tingkatan** satu di sekolah menengah.



1. Bimbang murid membaca dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bersoaljawab dengan murid mengenai pengalaman persekolahan mereka dan ahli keluarga mereka.
3. Terangkan proses pendidikan di Malaysia yang bermula dari peringkat prasekolah, sekolah rendah dan sekolah menengah kepada murid.
4. Bimbang murid membuat carta alir proses pendidikan di Malaysia.



Mari Beraktiviti



Kotak Misteri



NOTA GURU

1. Sediakan kotak misteri dan isikan dengan kad perkataan seperti menulis, mengeja, membaca, melukis dan mengira.
2. Langkah-langkah bermain:
 - i) Bentukkan murid dalam kumpulan.
 - ii) Minta murid memegang kotak misteri secara bergilir-gilir dan minta mereka berhenti ketika bendera diturunkan.
 - iii) Minta murid mengambil kad perkataan di dalam kotak dan bimbing murid membuat ayat mudah berdasarkan perkataan secara lisan.

2.3, 3.4

UNIT 34 Negaraku Makmur



1. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar rangsangan.
2. Perkenalkan kepada murid mahkamah, peguam dan juga hakim.



Mari Baca dan Buat Isyarat



Yang di-Pertuan Agong



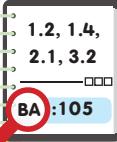
ialah Ketua Negara Malaysia.



Hakim mengadili



perbicaraan dalam mahkamah.

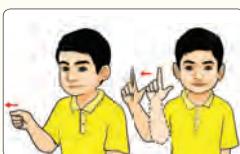


1. Bimbing murid berosal jawab tentang gambar di atas.
2. Bimbing murid membaca teks dan membuat kod isyarat yang betul.





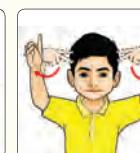
Jabatan Perdana Menteri



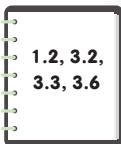
Ini ialah **Jabatan Perdana Menteri**. Pejabat Perdana



Menteri terletak di sini. **Timbalan Perdana Menteri**



membantu tugas Perdana Menteri.



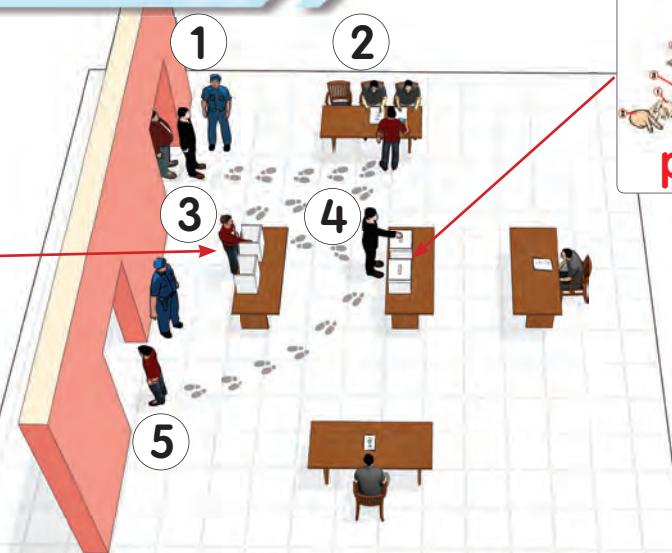
1. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar di atas.
2. Bimbing murid membaca teks dan membuat kod isyarat yang betul.
3. Perkenalkan kepada murid Timbalan Perdana Menteri Malaysia .
4. Minta murid bercerita secara kreatif tentang Jabatan Perdana Menteri dan tugas Timbalan Perdana Menteri.



Pilihan Raya



pengundi



peti undi



1. Pengundi

mengundi

semasa

pilihan

raya.



2. Pengundi

mesti

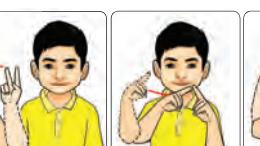
berumur

21

tahun

ke

atas.



3. Kertas undi

dimasukkan

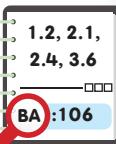
ke dalam

peti

undi



yang betul.



- Bimbang murid berosal jawab tentang gambar di atas.

- Perkenalkan kepada murid perkataan pilihan raya, pengundi dan peti undi.

- Bimbang murid membaca teks dan membuat kod isyarat yang betul.

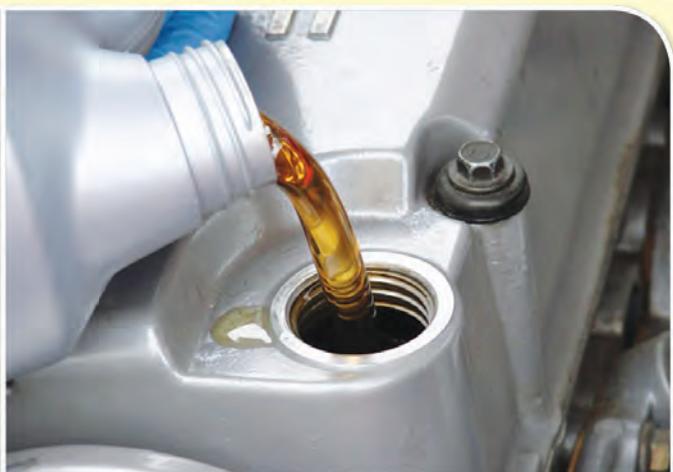
- Minta murid main peranan sebagai pengundi berdasarkan gambar di atas.



UNIT 35



Galian



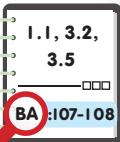
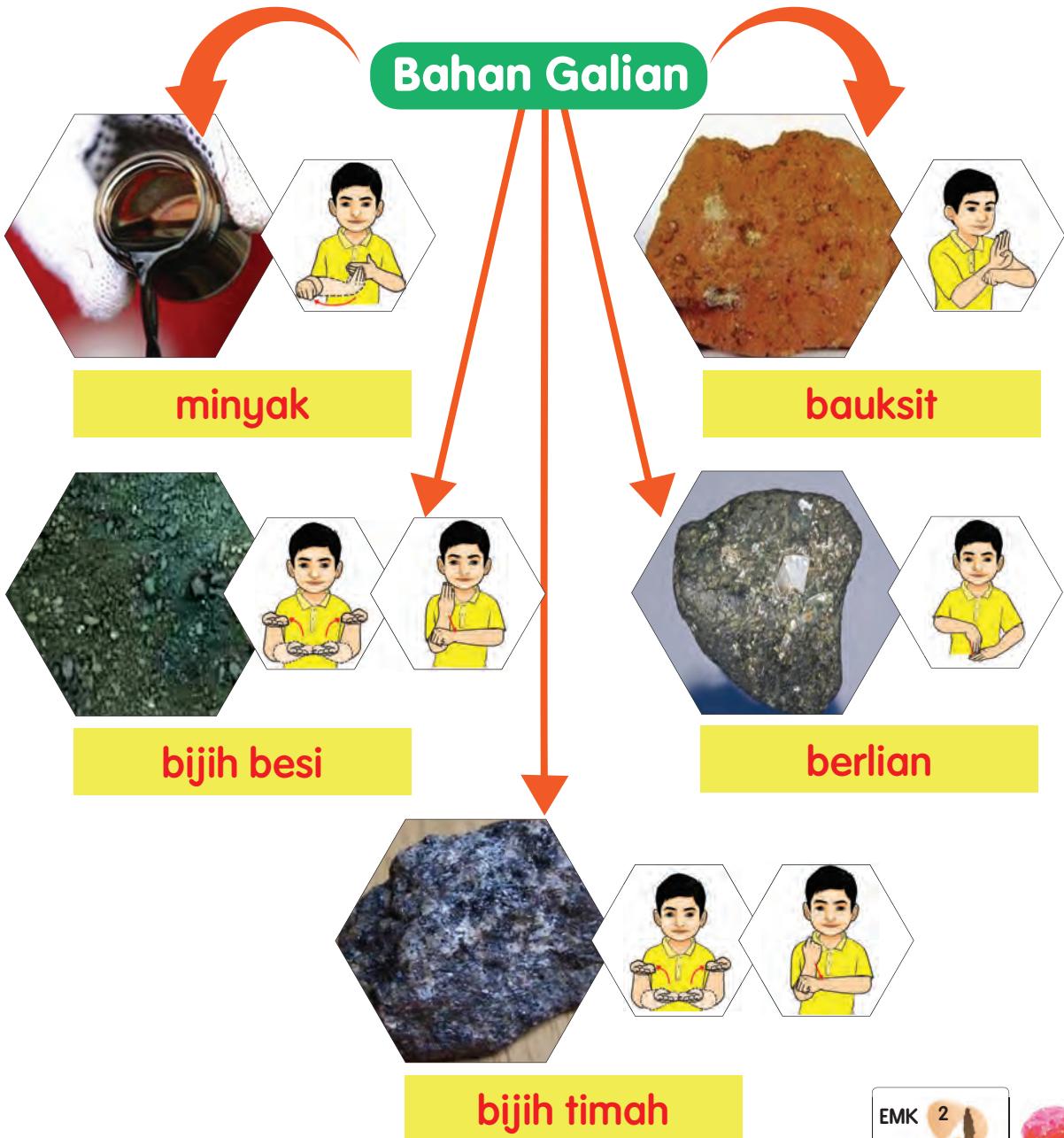
- I. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar rangsangan dan kaitkan dengan sumber galian.





Bahan Galian

Bahan Galian



1. Bimbing murid mengeja perkataan dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Bimbing murid bercerita tentang hasil galian.



Produk Hasil Galian

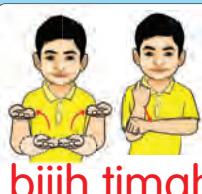


berlian

cincin



rantai



bijih timah

piuter

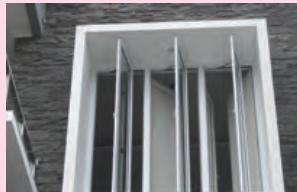


tin



bauksit

bingkai tingkap



seramik



minyak

petrol



diesel

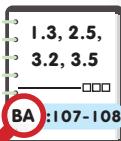


bijih besi

sudu



pagar



1. Bimbang murid bersoal jawab tentang gambar di atas.
2. Bimbang murid mengenal pasti produk daripada hasil galian.
3. Bimbang murid mengeja perkataan dan membuat kod isyarat yang betul.
4. Minta murid bercerita tentang hasil galian dan membina ayat mudah.





Mari Baca dan Buat Isyarat



Malaysia kaya dengan hasil galian. **Minyak, bijih**



timah dan bijih besi ialah sumber galian Malaysia.



Sumber-sumber ini tidak boleh diperbaharui. **Rakyat**



Malaysia perlu menghargai sumber ini.

3.2, 3.5

**NOTA
GURU**

1. Bimbang murid membaca teks dan membuat kod isyarat yang betul.
2. Terangkan kepada murid tentang sumber yang tidak boleh diperbaharui dan boleh diperbaharui berserta contohnya.
3. Bersoaljawab dengan murid tentang cara menghargai sumber galian ini.

