



# BAHASA ISYARAT KOMUNIKASI

(KETIDAKUPAYAAN PENDENGARAN)

TAHUN 4





# **RUKUN NEGARA**

**Bahawasanya Negara Kita Malaysia**

mendukung cita-cita hendak:

Mencapai perpaduan yang lebih erat dalam kalangan seluruh masyarakatnya;

Memelihara satu cara hidup demokrasi;

Mencipta satu masyarakat yang adil di mana kemakmuran negara akan dapat dinikmati bersama secara adil dan saksama;

Menjamin satu cara yang liberal terhadap tradisi-tradisi kebudayaannya yang kaya dan pelbagai corak;

Membina satu masyarakat progresif yang akan menggunakan sains dan teknologi moden.

MAKA KAMI, rakyat Malaysia,  
berikrar akan menumpukan  
seluruh tenaga dan usaha kami untuk mencapai cita-cita tersebut  
berdasarkan prinsip-prinsip yang berikut:

**KEPERCAYAAN KEPADA TUHAN  
KESETIAAN KEPADA RAJA DAN NEGARA  
KELUHURAN PERLEMBAGAAN  
KEDAULATAN UNDANG-UNDANG  
KESOPANAN DAN KESUSILAAN**

(Sumber: Jabatan Penerangan, Kementerian Komunikasi dan Multimedia Malaysia)



KURIKULUM STANDARD SEKOLAH RENDAH PENDIDIKAN KHAS  
(SEMAKAN 2017)

# BAHASA ISYARAT KOMUNIKASI

(KETIDAKUPAYAAN PENDENGARAN)



TAHUN 4

**Penulis**

Nurul Farina binti Baharuddin  
Siti Farisah binti Yahya

**Editor**

Nurul Adilah binti Hamdan

**Pereka Bentuk**

Norasidah binti Mohd Kassim  
Zulkifli bin Ahmad  
Ali Seteria bin Has

**Ilustrator**

Muhammad Najib bin Mohd. Rudin



DBP

Dewan Bahasa dan Pustaka  
Kuala Lumpur  
2019



# KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA

No. Siri Buku: 0080

KK 371-221-0102011-49-2490-20101  
ISBN 978-983-49-2490-4

Cetakan Pertama 2019  
© Kementerian Pendidikan Malaysia 2019

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 mahupun 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:  
Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.

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

Dicetak oleh:  
Arena Press Corporation Sdn. Bhd.,  
No. 2, Jalan Lengkongan Brunei,  
Off Jalan Pudu,  
55100 Kuala Lumpur.

## PENGHARGAAN

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

- Jawatankuasa Penyemakan Naskhah Sedia Kamera, Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan (BSTP), Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pegawai-pegawai Bahagian Sumber dan Teknologi Pendidikan (BSTP), dan Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK), Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Jawatankuasa Peningkatan Mutu, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Panel Pembaca Luar, Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sekolah Kebangsaan Pendidikan Khas Melaka, Melaka.
- Sekolah Kebangsaan Sultan Yussuf, Perak.
- Sekolah Kebangsaan Setiawangsa, Kuala Lumpur.
- Bahagian Pendidikan Kesihatan, Kementerian Kesihatan Malaysia.
- Malaysians Against Pornography (MAP), Kuala Lumpur.
- Semua pihak yang terlibat dalam proses penerbitan buku ini.

# KANDUNGAN

Pendahuluan	iv	
Petunjuk	v	
Pengenalan Watak	vi	
<b>Unit 1</b>	<b>Ucapan Majlis Sambutan</b>	<b>1</b>
<b>Unit 2</b>	<b>Alam Haiwan dan Serangga</b>	<b>7</b>
<b>Unit 3</b>	<b>Hijaunya di Kampung</b>	<b>27</b>
<b>Unit 4</b>	<b>Pakaian dan Aksesori</b>	<b>39</b>
<b>Unit 5</b>	<b>Selera Malaysia</b>	<b>51</b>
<b>Unit 6</b>	<b>Jaga Diri</b>	<b>69</b>
<b>Unit 7</b>	<b>Sekolahku Harmoni</b>	<b>81</b>
<b>Unit 8</b>	<b>Kenderaan</b>	<b>91</b>
<b>Unit 9</b>	<b>Cergas dan Cerdas</b>	<b>101</b>
<b>Unit 10</b>	<b>Catatan Harian</b>	<b>113</b>
<b>Unit 11</b>	<b>Bentuk</b>	<b>123</b>
<b>Unit 12</b>	<b>Cita-cita Saya</b>	<b>131</b>
<b>Indeks</b>	<b>145</b>	



# PENDAHULUAN

Buku Teks *Bahasa Isyarat Komunikasi (Ketidakupayaan Pendengaran) Tahun 4* ditulis berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) yang dikeluarkan oleh Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia.

Terdapat tiga kemahiran utama yang diberikan penekanan dalam buku ini, iaitu Kemahiran Reseptif, Ekspresif dan Interaksi. Selain itu, buku ini menekankan Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK21) dan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT).

Kandungan buku ini terdiri daripada 12 unit yang memberikan fokus kepada kemahiran berfikir dan kemahiran hidup serta kerjaya yang berteraskan amalan murni. Penerapan elemen PAK21 bermatlamat untuk melahirkan murid yang mempunyai ciri-ciri berdaya tahan, mahir berkomunikasi, pemikir, kerja sepasukan, bersifat ingin tahu, berprinsip, bermaklumat, penyayang dan patriotik.

"Nota guru" mengandungi maklumat tambahan serta panduan yang dicadangkan sebagai bantuan kepada guru semasa melaksanakan pengajaran dan pembelajaran. Aktiviti pengayaan dan pengukuhan pula disediakan untuk meluaskan pengetahuan dan pengalaman serta mengukuhkan kemahiran yang sedang dipelajari.

Buku rujukan utama kod tangan yang digunakan dalam penerbitan pakej buku teks *Bahasa Isyarat Komunikasi (Ketidakupayaan Pendengaran) Tahun 4* adalah seperti yang berikut:

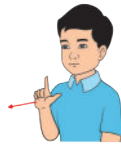
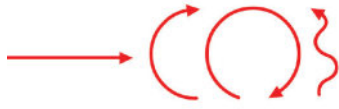
- i. *Komunikasi Seluruh Bahasa Melayu Kod Tangan (BMKT Edisi 1985) Jilid 1*
- ii. *Komunikasi Seluruh Bahasa Melayu Kod Tangan (BMKT Edisi 1997)*
- iii. *Komunikasi Seluruh Bahasa Melayu kepada Kod Tangan Jilid 2 Tambahan*
- iv. *Bahasa Isyarat Malaysia (BIM)*
- v. *Komunikasi Seluruh Bahasa Melayu Kod Tangan Jilid 5 Agama*
- vi. *Signing Exact English (SEE)*

Buku ini diharapkan dapat membantu murid menguasai kemahiran berbahasa isyarat dan secara tidak langsung meningkatkan kepelbagaian ilmu dalam kehidupan.

## Keterangan Ikon

 <p><b>Mari Baca dan Buat Kod Isyarat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur keupayaan Murid Berkeperluan Khas (MBK) memahami perkataan dan ayat serta membuat kod isyarat yang betul.</li> </ul>	 <p><b>Rangsangan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Merangsang murid bercerita berdasarkan situasi.</li> </ul>																
 <p><b>Mari Berinteraksi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur kemahiran berkomunikasi dengan berbahasa isyarat dalam proses menerima, menyampaikan dan mengakses pemerolehan bahasa yang efektif.</li> </ul>	 <p><b>Pengukuhan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Latihan untuk menguji minda.</li> </ul>																
 <p><b>Mari Bercerita/Bernyanyi/Berpuisi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur kemahiran MBK menyampaikan maklumat, konsep atau idea berdasarkan konteks yang telah dipelajari.</li> </ul>	 <p><b>Pengayaan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aktiviti lanjutan untuk menguji kefahaman MBK.</li> </ul>																
 <p><b>Mari Beraktiviti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur keupayaan MBK beraktiviti sambil mempelajari ilmu dan maklumat baharu.</li> </ul>	 <p><b>Tahukah Anda?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Maklumat tambahan tentang topik yang dipelajari.</li> </ul>																
 <p><b>Latihan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menilai kemampuan MBK menyelesaikan latihan atau aktiviti berdasarkan arahan yang diberikan.</li> </ul>	 <p><b>KBAT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kemahiran Berfikir Aras Tinggi.</li> </ul>																
 <p><b>Mari Cuba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengukur keupayaan MBK dalam menjalankan pengiasatan dan pembinaan model atau bahan.</li> </ul>	 <p><b>Kod QR</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kod QR boleh diimbas dengan menggunakan telefon pintar. Kod ini mengandungi bahan tambahan pembelajaran.</li> </ul>																
 <p>Elemen Merentas Kurikulum (EMK) yang diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran mengandungi sebelas elemen seperti yang berikut:</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td>(1) Bahasa</td> <td>(7) Keusahawanan</td> </tr> <tr> <td>(2) Kelestarian Alam Sekitar</td> <td>(8) Teknologi Maklumat dan Komunikasi</td> </tr> <tr> <td>(3) Nilai Murni</td> <td>(9) Kelestarian Global</td> </tr> <tr> <td>(4) Sains dan Teknologi</td> <td>(10) Pendidikan Kewangan</td> </tr> <tr> <td>(5) Patriotisme</td> <td>(11) Kemahiran Transisi</td> </tr> <tr> <td>(6) Kreativiti dan Inovasi</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		(1) Bahasa	(7) Keusahawanan	(2) Kelestarian Alam Sekitar	(8) Teknologi Maklumat dan Komunikasi	(3) Nilai Murni	(9) Kelestarian Global	(4) Sains dan Teknologi	(10) Pendidikan Kewangan	(5) Patriotisme	(11) Kemahiran Transisi	(6) Kreativiti dan Inovasi					
(1) Bahasa	(7) Keusahawanan																
(2) Kelestarian Alam Sekitar	(8) Teknologi Maklumat dan Komunikasi																
(3) Nilai Murni	(9) Kelestarian Global																
(4) Sains dan Teknologi	(10) Pendidikan Kewangan																
(5) Patriotisme	(11) Kemahiran Transisi																
(6) Kreativiti dan Inovasi																	
 <p>Pembelajaran Abad Ke-21 mengandungi lima belas elemen yang boleh diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran:</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td>(1) Meja Bulat</td> <td>(9) Peta Minda</td> </tr> <tr> <td>(2) Fikir-Pasang-Kongsi</td> <td>(10) Pembelajaran Penyelesaian Masalah</td> </tr> <tr> <td>(3) Kerusi Panas</td> <td>(11) Simulasi</td> </tr> <tr> <td>(4) Deklamasi Sajak/Nyanyian</td> <td>(12) Kajian Lapangan</td> </tr> <tr> <td>(5) Pembentangan Hasil Sendiri</td> <td>(13) Stesen</td> </tr> <tr> <td>(6) Main Peranan</td> <td>(14) Eksperimen</td> </tr> <tr> <td>(7) Jalan Galeri</td> <td>(15) Inkuiri Penemuan</td> </tr> <tr> <td>(8) <i>Three Stray One Stay</i></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		(1) Meja Bulat	(9) Peta Minda	(2) Fikir-Pasang-Kongsi	(10) Pembelajaran Penyelesaian Masalah	(3) Kerusi Panas	(11) Simulasi	(4) Deklamasi Sajak/Nyanyian	(12) Kajian Lapangan	(5) Pembentangan Hasil Sendiri	(13) Stesen	(6) Main Peranan	(14) Eksperimen	(7) Jalan Galeri	(15) Inkuiri Penemuan	(8) <i>Three Stray One Stay</i>	
(1) Meja Bulat	(9) Peta Minda																
(2) Fikir-Pasang-Kongsi	(10) Pembelajaran Penyelesaian Masalah																
(3) Kerusi Panas	(11) Simulasi																
(4) Deklamasi Sajak/Nyanyian	(12) Kajian Lapangan																
(5) Pembentangan Hasil Sendiri	(13) Stesen																
(6) Main Peranan	(14) Eksperimen																
(7) Jalan Galeri	(15) Inkuiri Penemuan																
(8) <i>Three Stray One Stay</i>																	

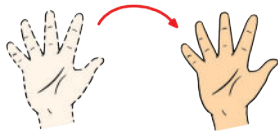
# PETUNJUK



Ikut anak panah.



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



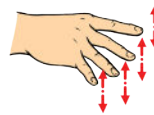
Tangan yang bertitik menunjukkan kedudukan tangan sebelum bergerak.



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

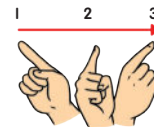


Dua anak panah yang rapat menunjukkan pergerakan berulang dua kali.

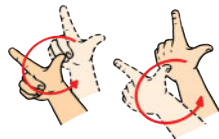


Jari sahaja yang bergerak-gerak.

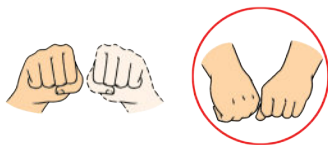
1      2      3



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



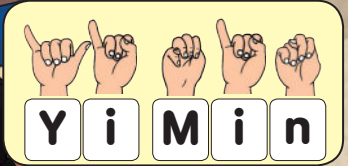
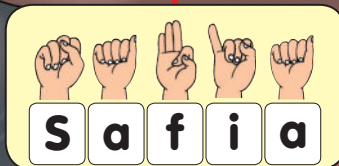
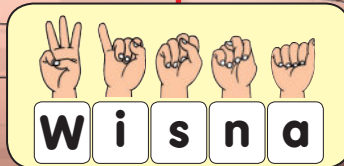
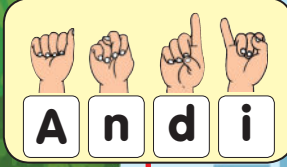
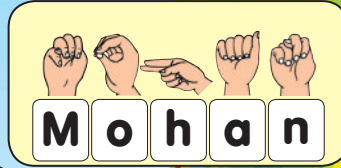
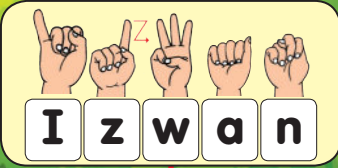
Pergerakan berganti-ganti.



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



# PENGENALAN WATAK

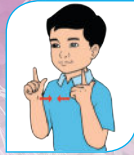




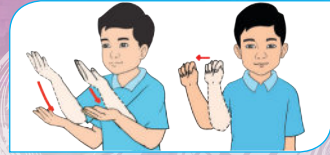
# Unit 1



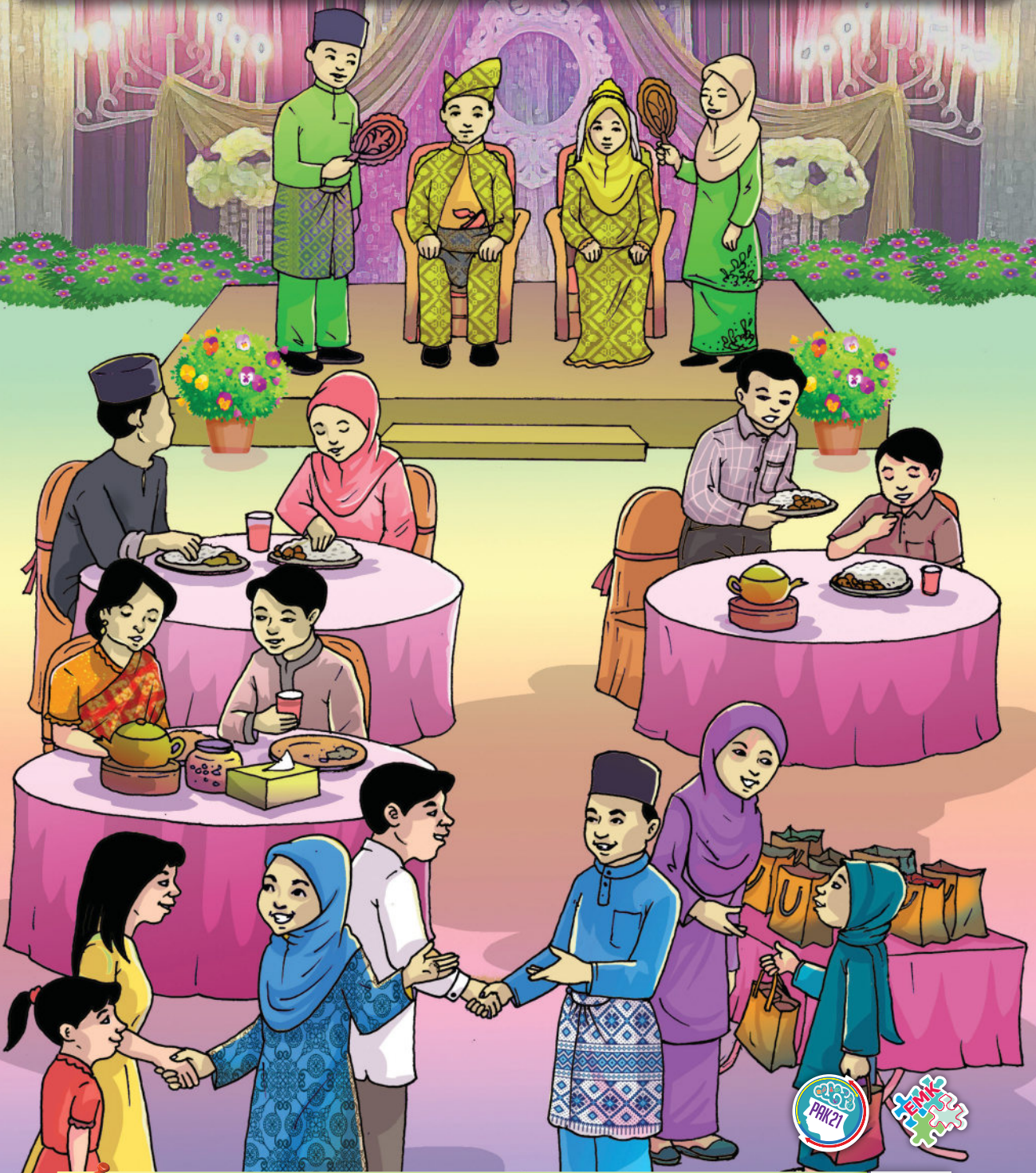
UCAPAN



MAJLIS



SAMBUTAN



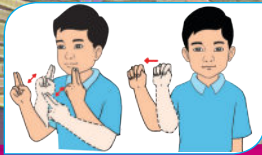
Nota Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.
2. Bimbing murid bercerita dan membuat kod isyarat tentang gambar rangsangan secara kreatif.

2.1.3

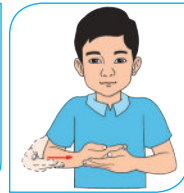
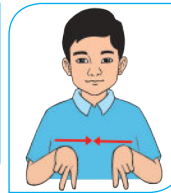
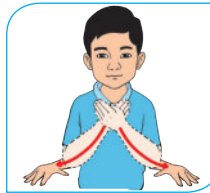
3.1.1(i)(ii)





Ucapan

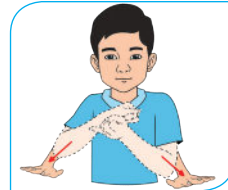
Selamat



Tahniah. **Selamat pengantin baharu.**

Terima kasih.

**Salam sejahtera.**



**Salam**

**sejahtera.**

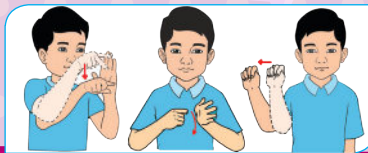
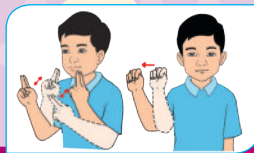
Penguuhan

1. Buat ejaan jari bagi perkataan yang dipelajari dan tuliskannya.
2. Lakonkan situasi di atas.



1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
1.2.1 (i)  
1.2.1 (ii)  
2.1.2





Ucapan

Penghargaan



Andi



HARI INI

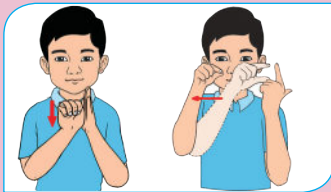
**Salam sejahtera**, cikgu.

3.30 petang

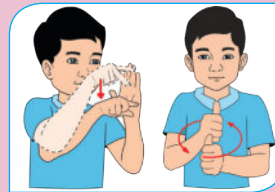
**Salam sejahtera**, Andi.

3.45 petang ✓✓

Terima kasih kerana



melantik



saya sebagai pengawas.

4.00 petang

Sama-sama, Andi. Tahniah atas pelantikan



kamu. **Selamat**



**maju**



**jaya.**

4.30 petang ✓✓

Terima kasih, cikgu.

4.45 petang

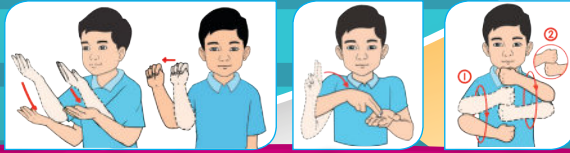
Pengayaan

1. Tulis ucapan yang sesuai untuk guru.
2. Hasilkan kad ucapan penghargaan untuk guru.



2.1.1(ii)





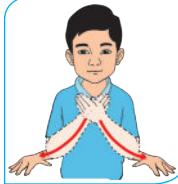
# Sambutan Ulang Tahun

## Ulang tahun kelahiran



## Ulang tahun perkahwinan

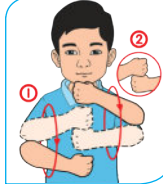




Selamat



ulang



tahun...



## SAMBUTAN ULANG TAHUN PENUBUHAN SKPK HARMONI KE-25

3 MAC 20□□



Sukaneka



Cabutan bertuah



Larian keluarga



Pertandingan mewarna



Gerai jualan



Pameran



### Pengukuhan

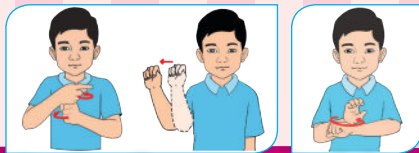
Bincangkan ucapan bertatasusila yang sesuai.

Nota  
Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang jenis sambutan ulang tahun.
2. Kongsikan pelbagai ucapan bertatasusila di dalam kelas.

3.1.1(i)  
3.1.1(ii)  
3.1.2





# Gubahan Coklat

## Bahan-bahan:

- ▶ gunting
- ▶ coklat
- ▶ span
- ▶ lidi
- ▶ pita pelekat
- ▶ reben



## Langkah-langkah:



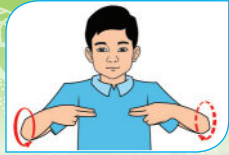
## Pengayaan

Hadiah gubahan coklat sesuai diberikan untuk acara apa? Ceritakan.

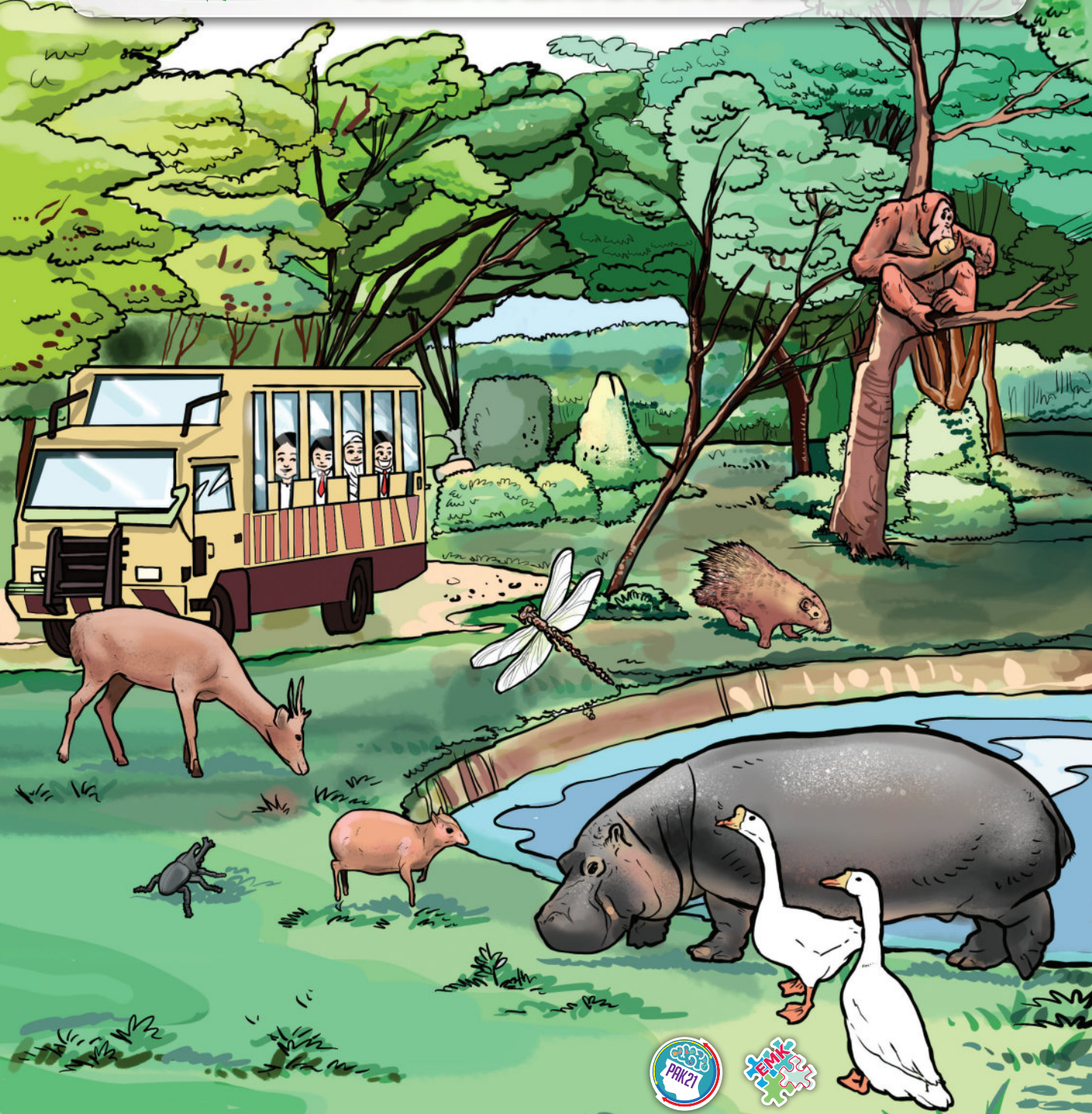




# Unit 2



## ALAM HAIWAN DAN SERANGGA



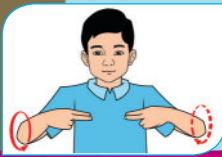
### Nota Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.
2. Murid bercerita tentang gambar rangsangan.

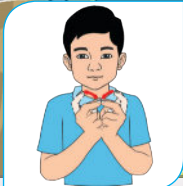
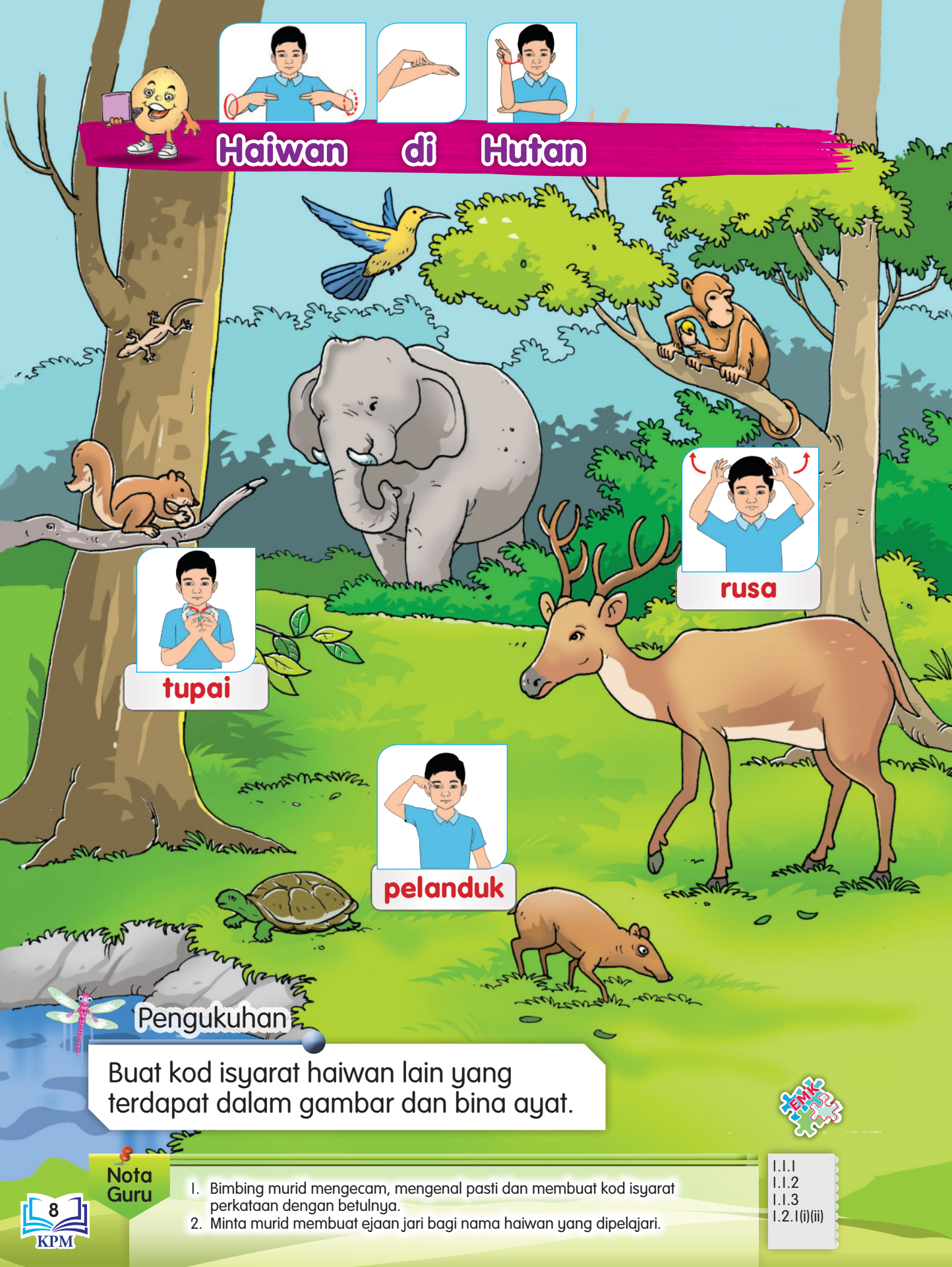
2.1.3  
3.1.1(i)



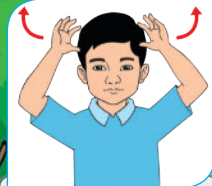




# Haiwan di Hutan



tupai



rusa



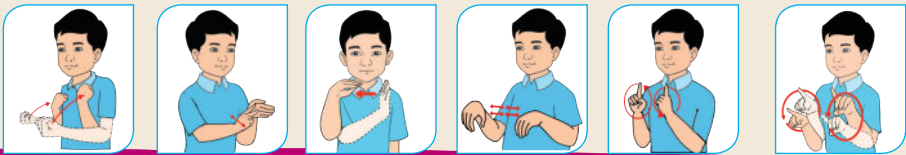
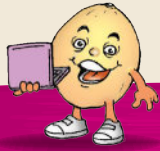
pelanduk

## Pengukuhan

Buat kod isyarat haiwan lain yang terdapat dalam gambar dan bina ayat.

1. Bimbing murid mengecam, mengenal pasti dan membuat kod isyarat perkataan dengan betulnya.
2. Minta murid membuat ejaan jari bagi nama haiwan yang dipelajari.





# Mari Baca dan Buat Kod Isyarat



badak

Badak sumatera, harimau malaya, tenggiling, seladang spesies terancam kritikal

## Tiada lagi badak jawa di Malaysia

Oleh KUI MOHD. RIZLIAN  
KU ABDUL RAHMAN

**S**EREMBAN – Timbalan Menteri Sumber Asli dan Alam Sekitar, Datuk Dr. Haniffa Samuri semalam mengumumkan badak jawa di negara ini sudah pupus sepenuhnya manakala empat spesies haidupan lain berada pada tahap kritikal untuk turut lenyap. Menurut Haniffa, tujuh tahun lalu, Jabatan Perlindungan

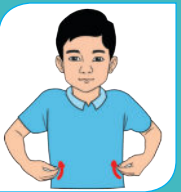


BADAK jawa yang sudah pupus di Malaysia.



**INFO** Haiwan pupus dan hampir pupus

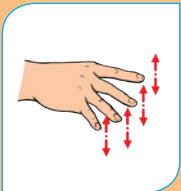
- Badak Jawa
- Nama saintifik *Rhinoceros sondaicus*
- Ia adalah haiwan terbesar di Jawa dan haiwan kedua terbesar di Indonesia selepas gajah Asia
- Habitatnya ditemui di hutan hujan tanah rendah, padang rumput, dataran banjir besar atau kawasan basah dengan banyak sungai
- Haiwan memakan pelbagai tumbuhan di hutan.



orang utan



## Populasi Orang Utan Borneo Menuju Kepupusan - IUCN



tenggiling

BERITA VIDEO RENCANA HIBURAN BISNES KOTA PENDIDIKAN S & T RO

## Tenggiling haiwan terancam

**S**EJAK enam tahun lepas, pada setiap hari Sabtu ketiga bulan Februari National Geography telah mengisytiharkan sebagai sambutan Hari Tenggiling Sedunia. Seperti hari-hari sempena habitat atau haiwan liar lain, sambutan Hari Tenggiling Sedunia ini adalah bertujuan untuk kempen kesedaran awam bagi pemuliharaan haiwan liar berkenaan. Dalam usaha kempen kesedaran ini kombinasi seni, literasi, sains dan sosial didedahkan kepada masyarakat

**ralat & ralat**  
Bersama DR. AHMAD ISMAIL

Tenggiling dikenali sebagai seekor mamalia yang berbulu. Sisik tenggiling pula terdiri daripada keratin yang sama dengan protein yang membentuk rambut dan kuku atau tanduk pada badak. Sisiknya menutupi



## Tahukah Anda?

Badak sumbu, orang utan dan tenggiling ialah haiwan yang dilindungi kerana hampir pupus.



## Pengukuhan

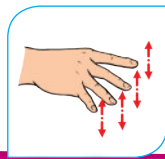
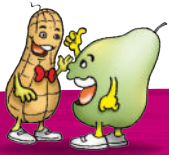
Bincangkan cara-cara menghasilkan buku skrap.



- 1.1.1
- 1.2.1(i)
- 2.1.1(ii)
- 3.1.1(ii)







# Sang Kancil dan Pak Belang

Hati-hati Sang Kancil. Pak Belang ada di sini.



Jangan risau.



Sabar Pak Belang.  
Aku ada rahsia.



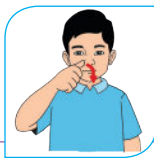
Rahsia apakah itu?

Beritahu aku!  
Akan aku  
rahsiakannya.

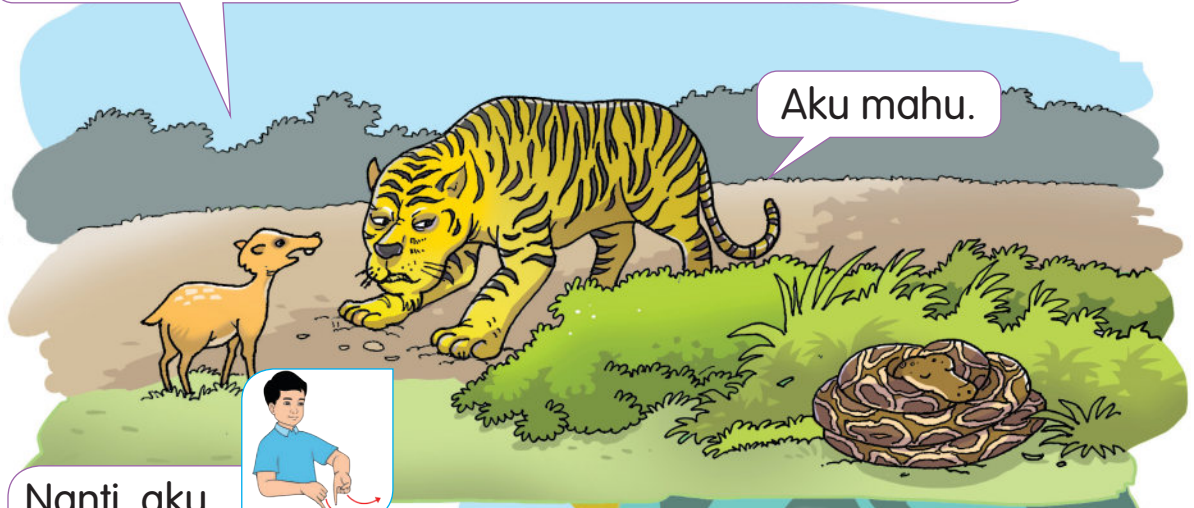


Ini rahsia Raja Sulaiman.  
Aku tidak boleh beritahu.

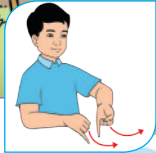




Itu tali pinggang ajaib Raja Sulaiman. Sesiapa yang memakainya akan menjadi kuat dan hidup lama.



Aku mahu.



Nanti, aku akan minta izin daripada Raja Sulaiman.

Sang Kancil berpura-pura pergi berjumpa dengan Raja Sulaiman.



Pergilah!



Pak Belang, pakailah sekarang!

Apakah yang akan terjadi kepada Pak Belang?



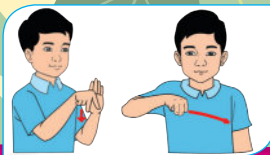
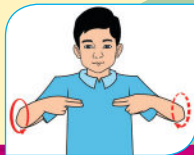
Pengayaan

Lakonkan watak-watak di atas.

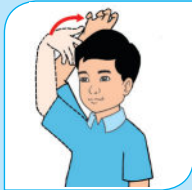


2.1.2





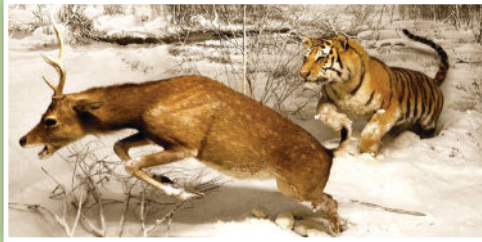
## Haiwan Pemangsa



**singa**



**harimau**



**serigala**



Tahukah Anda?

Singa, harimau dan serigala ialah haiwan pemangsa. Haiwan jenis ini memburu dan memakan haiwan lain.



Pengukuhan

1. Ceritakan ciri-ciri haiwan pemangsa.
2. Senaraikan haiwan pemangsa dalam bentuk peta i-Think.

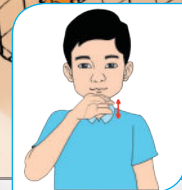


1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
1.2.1(ii)  
2.1.3

# Serangan Haiwan Pemangsa



Haiwan apakah yang menyerang ternakan kita, datuk?

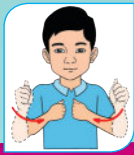
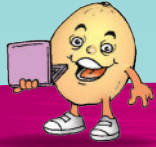


Pengayaan

Bincangkan cara-cara untuk mengelakkan haiwan ternakan daripada diserang haiwan pemangsa.

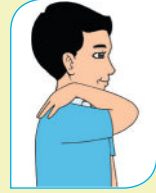
1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
3.1.1(ii)  
3.1.2



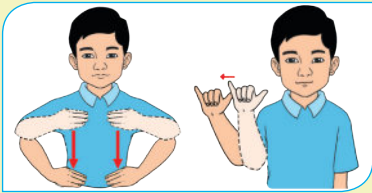


# Unta, Gorila dan Kanggaru

1

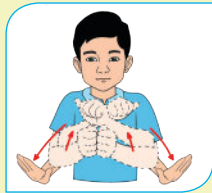


**Unta** mempunyai bonggol pada bahagian belakang



badannya.

Unta dapat hidup lama

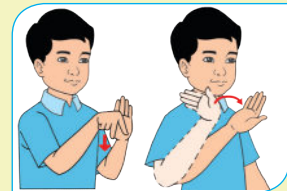
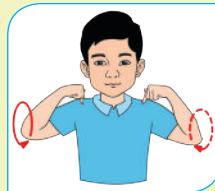
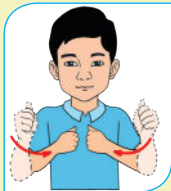


di padang pasir tanpa

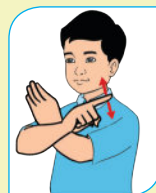


air.

2

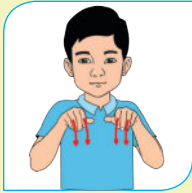


**Gorila** ialah haiwan mamalia yang pemalu

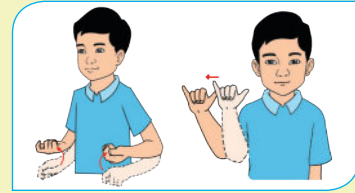


dan tidak mempunyai ekor.

3

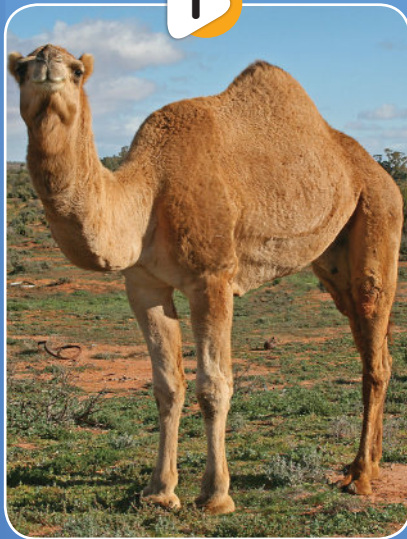


**Kanggaru** membawa anak di dalam



kantungnya.

1



2



3



### Pengayaan

Bincangkan pengelasan haiwan dan persembahkannya dalam bentuk peta i-Think.

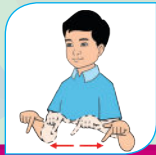
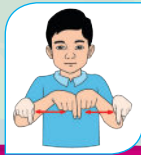
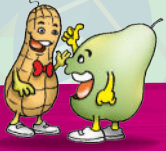


### Nota Guru

1. Bimbing murid membuat pengelasan haiwan berdasarkan ciri-ciri fizikal, habitat dan pemakanan haiwan tersebut.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(i)  
3.1.1(ii)  
3.1.2



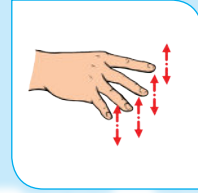


## Tingkah Laku dan Ciri Khas

**Haiwan**



**Landak**



**Tenggiling**

**Tingkah laku**



mengembangkan duri



menggulungkan diri

**Ciri khas**



berduri tajam



bersisik keras



**Tahukah Anda?**

Haiwan melindungi diri daripada musuh dan cuaca melampau dengan tingkah laku dan ciri khas yang terdapat padanya.



**Pengayaan**

Berikan contoh haiwan lain yang mempunyai ciri khas seperti landak dan tenggiling.



2.1.1(ii)  
2.1.3  
3.1.1(i)(ii)  
3.1.2



# Taman Serangga



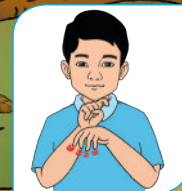
kumbang



cacing



pacat



kala jengking



patung-patung



cengkerik



lipan

## Pengukuhan

1. Buat ejaan jari dan tulis perkataan.
2. Ceritakan perihal serangga yang terdapat dalam gambar.

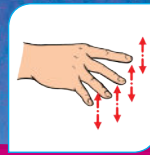
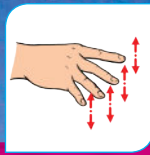
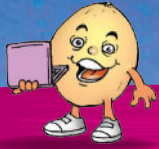
### Nota Guru

1. Bimbing murid mengecam, mengenal pasti dan membuat kod isyarat yang betul.



1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
1.2.1(i)(ii)  
2.1.3

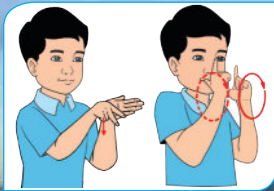




# Kelip-kelip Kampung Kuantan

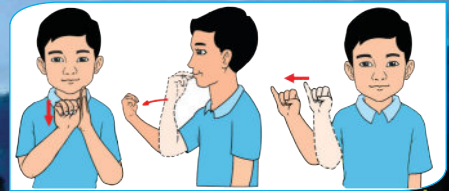


Kampung Kuantan di Selangor terkenal dengan **kelip-kelip**.



Pelawat

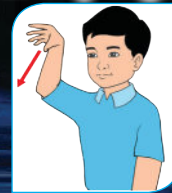
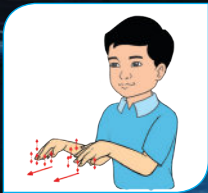
perlu menaiki bot untuk



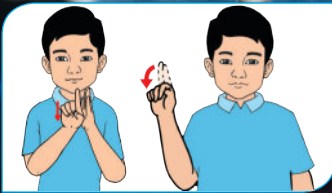
menikmati



keindahan cahaya daripada **kelip-kelip** di sepanjang



sungai. Cahaya ini kelihatan seperti ribuan lampu yang



dipasang pada waktu malam.



**Tahukah Anda?**

Kelip-kelip aktif pada waktu malam.



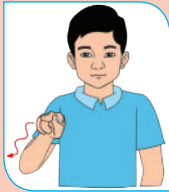
## Pengayaan

1. Buat carian Internet tentang kelip-kelip.
2. Bersoal jawab tentang kelip-kelip dalam kumpulan.

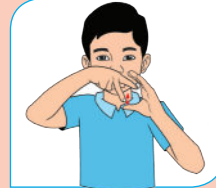
1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(i)  
3.1.1(i)



## Serangga



**kutu**



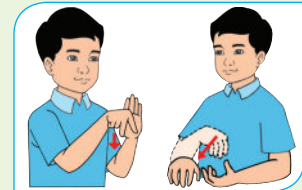
**Kutu** ialah serangga parasit. **Kutu** hidup



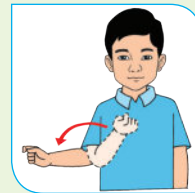
pada rambut manusia dan bulu haiwan.



**anai-anai**



**Anai-anai** ialah serangga perosak. **Anai-anai** menyebabkan kerosakan



pada pakaian, perabot, kertas dan bangunan.



### Pengayaan

Bincangkan langkah-langkah mencegah jangkitan kutu kepala.

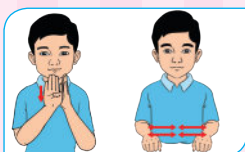
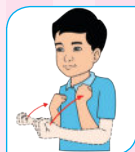
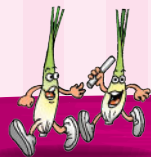


### Nota Guru

1. Bimbing murid bercerita tentang serangga di atas.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(i)  
3.1.1(ii)  
3.1.2





## Mari Beraktiviti

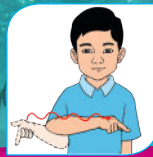


### Nota Guru

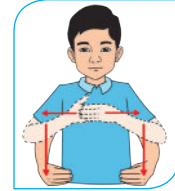
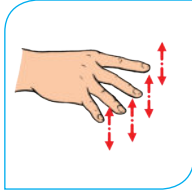
1. Bimbing murid melukis serangga yang telah dipelajari mengikut kreativiti masing-masing.
2. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar serangga yang dilukis.
3. Tampilkan hasil kerja murid pada dinding kelas. Minta murid melakukan aktiviti Jalan Galeri dan memberikan pendapat tentang hasil kerja rakan mereka.

3.1.1(i)(ii)





## Taman Laut Aquarium



**Dugong** ialah mamalia laut yang hampir pupus. Kita mesti menjaga kebersihan laut supaya hidupan laut tidak pupus.

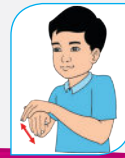
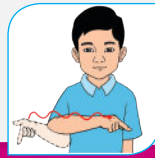
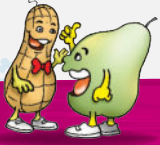


### Pengayaan

1. Ceritakan cara-cara menjaga kebersihan laut.
2. Hasilkan poster kempen menjaga kebersihan laut.

2.1.1(i)(ii)  
2.1.3  
3.1.2





## Memerang Laut dan Anjing Laut

berbulu  
lebat

melahirkan  
anak

berbulu  
nipis



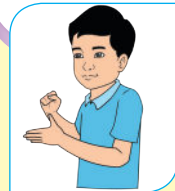
mamalia



kaki  
berkuku

bertulang  
belakang

kaki  
sirip

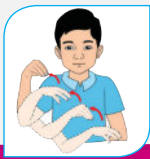
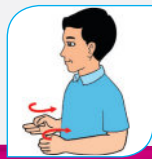


Pengayaan

Bincangkan maklumat yang terdapat dalam peta buih berganda di atas.



2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)

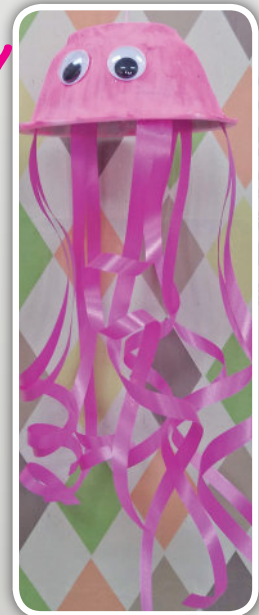
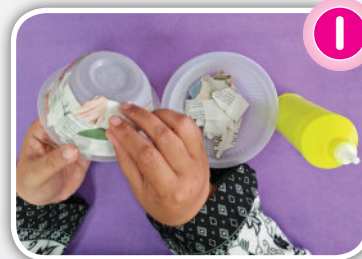


# Kraf Obor-obor

## Bahan-bahan:



## Langkah-langkah:



## Pengayaan

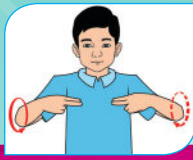
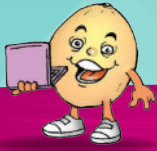
1. Tulis langkah-langkah penghasilan kraf obor-obor.
2. Lakonkan watak obor-obor dengan menggunakan kraf yang terhasil.

### Nota Guru

1. Bimbing murid menyediakan bahan-bahan yang bersesuaian.
2. Bimbing murid membuat kraf obor-obor mengikut langkah-langkah di atas.

1.2.1(ii)  
2.1.1(ii)  
2.1.2





## Haiwan Air

Send Attach Save Draft abc Spelling Cancel

Daripada: izwan@abbmail.com Show BCC

Kepada: dashini@abbmail.com

Perkara: Haiwan Air Plain Text

Azim 12 B I U


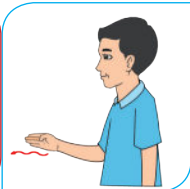

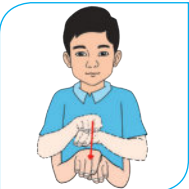

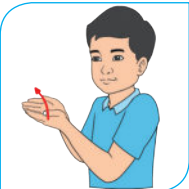
Hai, Dashini!

Saya ingin menjawab pertanyaan kamu tentang beberapa jenis haiwan air.

**Belut** yang boleh dimakan ialah **belut** sawah.

Semalam, bapa membawa saya melihat **tiram** di Muar. **Tiram** menghasilkan mutiara dan isinya boleh dimakan.

Kemudian, kami pergi ke sebuah pantai di Melaka. Kami melihat dua ekor **belangkas** di tepi pantai. Kami juga menikmati masakan asam pedas isi dan telur **belangkas**.

					
<b>belut</b>		<b>belangkas</b>		<b>tiram</b>	



### Pengukuhan

1. Buat ejaan jari dan tulis ayat mudah menggunakan perkataan yang dipelajari.
2. Tulis e-mel pertanyaan Dashini kepada Izwan.





## Beritahu Ayat



### Nota Guru

1. Guru menyediakan enam keping kad yang tertulis sepotong ayat tentang haiwan. Contoh: Haiwan yang bersisik keras itu menggulung badan.
2. Bahagikan murid kepada dua kumpulan dan minta murid berbaris mengikut kumpulan.
3. Murid pertama daripada setiap kumpulan mengambil sekeping kad dan membaca ayat daripadanya. Murid tersebut memberitahukan ayat yang dibaca kepada murid yang seterusnya.
4. Murid terakhir perlu memberitahukan ayat tersebut kepada guru.
5. Ulangi langkah tiga dan empat sehingga setiap murid berpeluang untuk menjadi penyampai pertama.
6. Berikan markah kepada kumpulan yang dapat memberitahu ayat dengan betulnya.
7. Kumpulan yang mendapat markah paling tinggi dianggap sebagai pemenang.

3.1.1(i)  
3.1.2





## Pasangan Saya



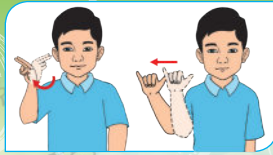
### Nota Guru

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan.
2. Lekatkan gambar haiwan pada belakang baju murid kumpulan A. Lekatkan perkataan pada belakang baju murid kumpulan B.
3. Minta murid mencari pasangan gambar dengan perkataan yang betul secara bersoal jawab.
4. Murid yang telah menemukan pasangan yang betul akan melakonkan aksi haiwan itu. Murid lain meneka haiwan yang dilakonkan.

2.1.2  
2.1.3  
3.1.1(i)







# HIJAUNYA DI KAMPUNG



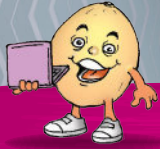
Ceritakan perihal tumbuhan dalam gambar.

Nota Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid berdasarkan gambar rangsangan.

2.1.1(ii)  
2.1.3





# Nasi Lemak Nenek



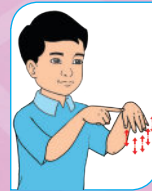
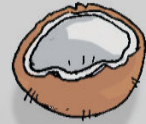
duku



kunyit



kelapa



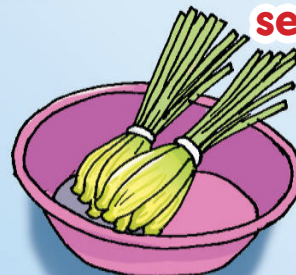
daun



pandan



serai





**halia**

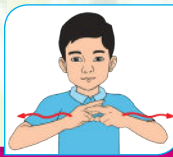
**kacang tanah**

**lengkuas**

**Pengukuhan**

1. Ceritakan pengalaman kamu menggunakan hasil tanaman dalam gambar.
2. Buat ejaan jari dan bina ayat mudah.





# Bunga Rampai Daun Pandan

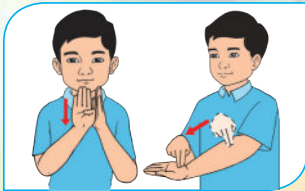


Tahukah Anda?

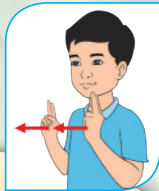
Bunga rampai daun pandan boleh dijadikan pewangi bilik, almari dan kereta.

## Kenali Daun Pandan

berwarna hijau



berurat



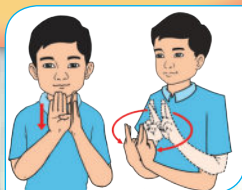
selari

wangi

**Daun Pandan**

tumbuh berumpun

berdaun panjang



## Bahan-bahan:



daun pandan



bunga



minyak wangi



uncang

## Langkah-langkah:



1. Guntingkan daun **pandan**.



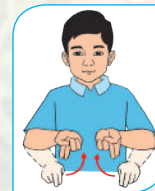
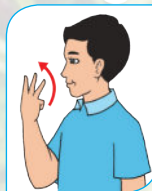
2. Tambahkan kelopak bunga.



3. Titiskan sedikit minyak wangi.



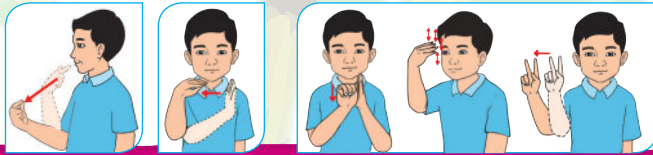
4. Masukkan bunga rampai ke dalam uncang.



## Penguksuhan

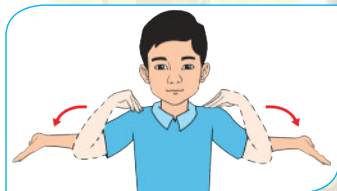
1. Bina ayat mudah berdasarkan peta i-Think.
2. Bersoal jawab dengan rakan tentang bunga rampai.



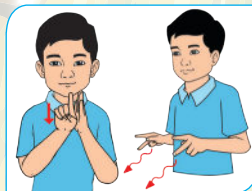


## Lazat dan Menyegarkan

Hidup subur dalam rumpun,  
Tumbuhan berbatang, berdaun selari,  
Rasanya manis lagi menyegarkan,  
Bila-bila masa lazat dinikmati,  
Diproses pula menjadi gula,  
Menambah rasa dalam masakan,  
Itulah **tebu** tumbuhan berguna,  
Pelbagai fungsi, menjadi kegemaran.



subur



diproses



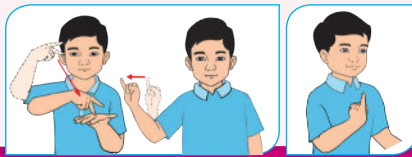
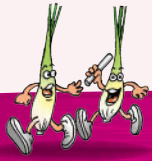
tebu



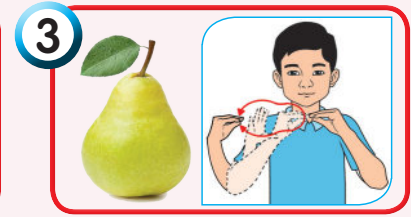
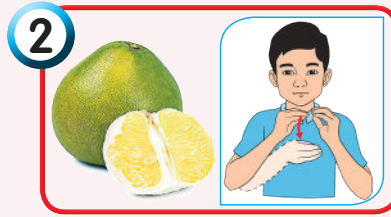
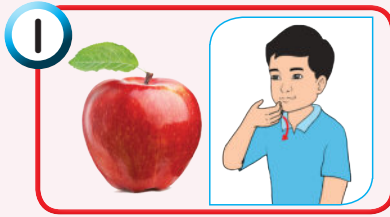
### Pengayaan

1. Ceritakan maksud puisi.
2. Deklamasikan puisi mengikut kreativiti kamu.





## Kenali Saya



1. **epal**
2. **limau bali**
3. **pear**
4. kiwi
5. **pandan**
6. **serai**
7. **halia**
8. **kelapa**
9. **tebu**
10. **duku**
11. jagung



### Penguksuan

1. Nomborkan gambar mengikut perkataan yang betul.
2. Buat ejaan jari dan bina ayat mudah.





## Resipi Bubur Keladi

### Bahan-bahan:



keladi



santan



gula



daun  
pandan



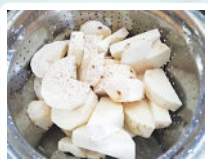
garam



### Cara memasak:



1. Rebus



hingga empuk.



2. Masukkan segelas



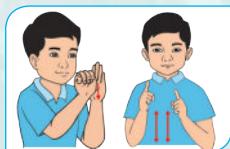
3. Masukkan sedikit



dan

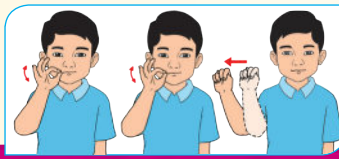


4. Setelah mendidih, tambahkan secubit



### Pengayaan

Tulis cara-cara memasak bubur keladi dengan menukarkan gambar kepada perkataan yang betul.



## Topeng Buah-buahan

### Arahan:

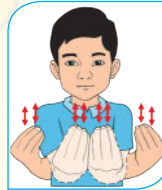
1. Mukanya berbentuk



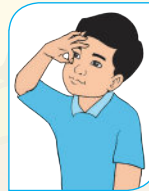
2. Mulutnya berbentuk



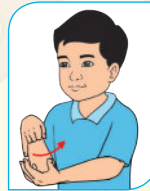
3. Telinganya berbentuk



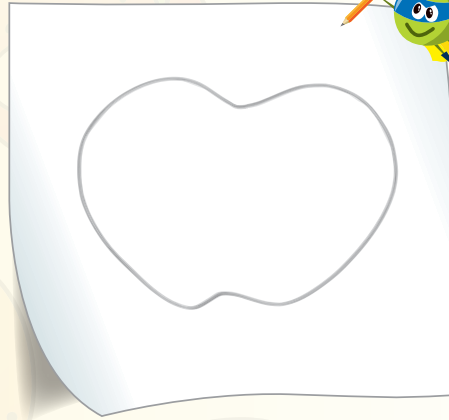
4. Rambutnya berbentuk



5. Hidungnya berbentuk



6. Matanya berbentuk



### Pengayaan

Persembahkan hasil lukisan kamu di dalam kelas.

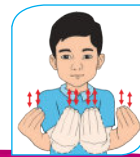
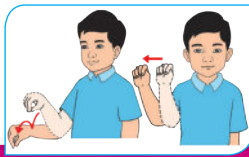


Nota  
Guru

1. Minta murid melukis di atas kertas lukisan berdasarkan arahan.

2.1.1(i)  
2.1.3





## Projek Tanaman Kacang Tanah

Cikgu Fahmi dan murid Tahun 4 Cerdas ingin memulakan projek tanaman **kacang tanah** di Taman Sains sekolah.

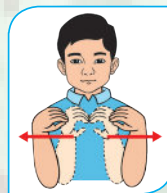
Cikgu Fahmi: Pada hari ini kita akan menjalankan projek tanaman **kacang tanah**.

Murid-murid: Wah, seronoknya!

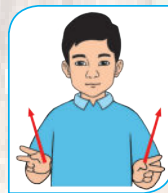
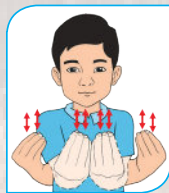
Cikgu Fahmi: Apakah yang kita perlukan?



Mohan: Benih **kacang tanah**.



Izwan: Air suam dan kapas.



Yi Min: Tanah dan pasu.

Cikgu Fahmi: Sekarang, mari kita bincangkan langkah-langkahnya.

## Langkah-langkah:



## Pengayaan

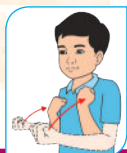
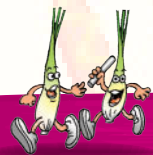
Bincangkan langkah-langkah melaksanakan projek tanaman kacang tanah.

### Nota Guru

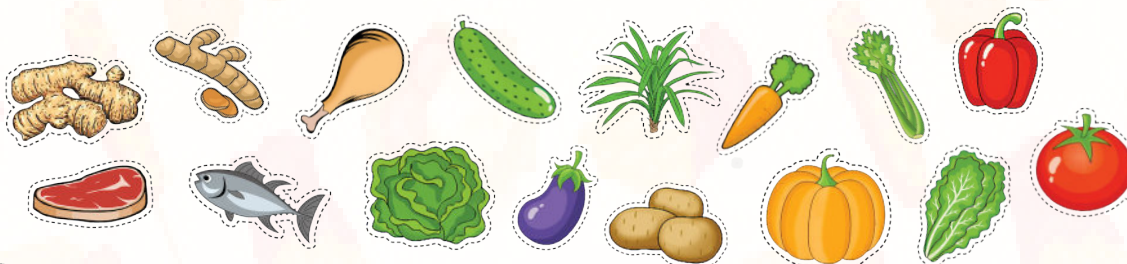
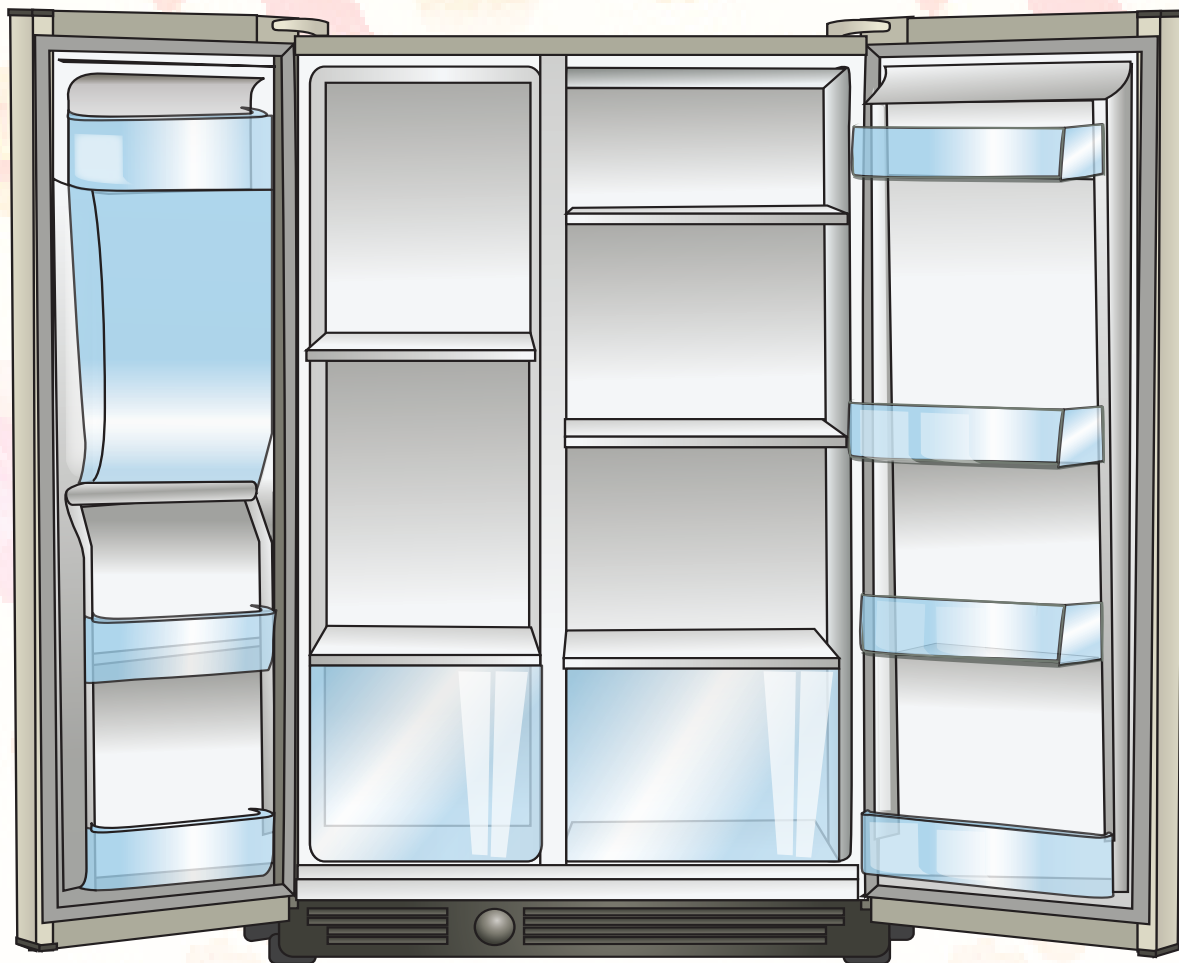
1. Bincangkan langkah-langkah menanam kacang tanah dengan murid seperti dalam gambar.
2. Bimbing murid melaksanakan projek tanaman kacang tanah.

1.1.2  
3.1.1(i)(ii)  
3.1.2





## Mari Susun



### Pengayaan

Ceritakan cara menyimpan makanan di atas.

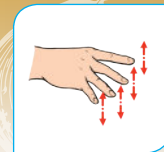
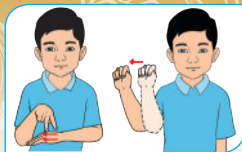
#### Nota Guru

1. Guru menyediakan templat gambar peti sejuk dan makanan seperti sayur-sayuran, buah-buahan, ayam, daging dan makanan proses.
2. Minta murid menggunting dan melekatkan gambar-gambar makanan dalam ruangan yang sesuai pada peti sejuk.
3. Minta murid membuat kod isyarat dan mengeja gambar-gambar yang telah dilekatkan di dalam peti sejuk masing-masing.



1.2.1(i)  
2.1.3

# Unit 4



## PAKAIAN DAN AKSESORI

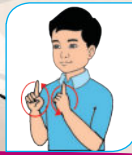
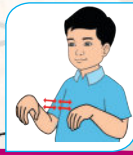
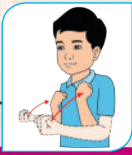
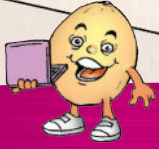


### Nota Guru

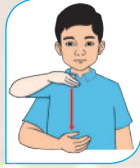
1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.
2. Bimbing murid bercerita dan membuat kod isyarat tentang gambar rangsangan secara kreatif.

2.1.3  
3.1.1(i)(ii)  
3.1.2

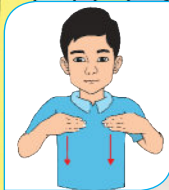




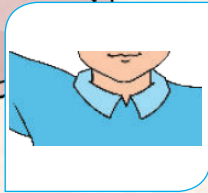
# Mari Baca dan Buat Kod Isyarat



**selendang**



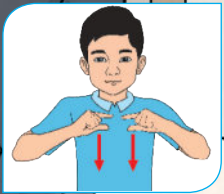
**blaus**



**skirt**







gaun



telekung



### Penguhan

Buat ejaan jari dan tulis perkataan.

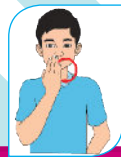


### Nota Guru

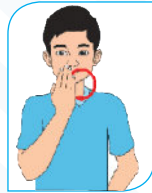
1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat.
2. Bimbing murid membuat ejaan jari.

I.1.1  
I.1.2  
I.1.3  
I.2.1(i)(ii)





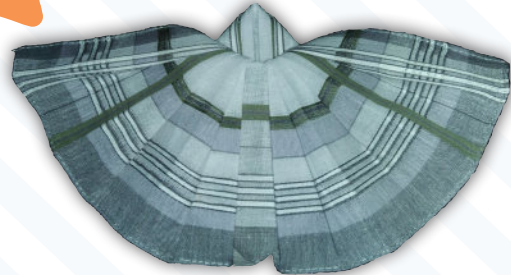
# Kraf Sapu Tangan



sapu tangan



baju



rama-rama



bunga



## Pengayaan

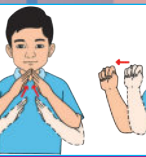
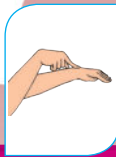
1. Ceritakan kraf yang telah kamu hasilkan.
2. Bersoal jawab dengan rakan tentang kegunaan kraf yang dihasilkan.



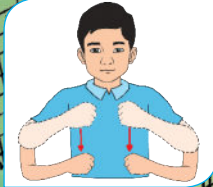
## Nota Guru

1. Bimbing murid mengenal sapu tangan dan kegunaannya.
2. Bimbing murid membuat pelbagai kraf sapu tangan dengan merujuk maklumat daripada Internet.

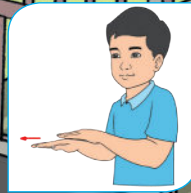
2.1.3  
3.1.1(i)



## Di Taman Perumahan



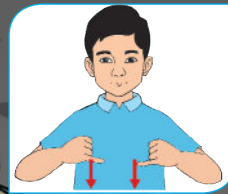
singlet



selipar



sanggul



jubah



### Penguksuhan

Senaraikan pakaian lain dalam gambar.

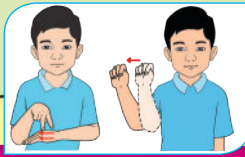
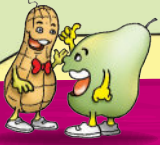


### Nota Guru

1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat.
2. Guru bersoal jawab dengan murid tentang kesesuaian pakaian di atas dalam situasi yang berlainan.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(ii)  
3.1.1(i)





# Pilih Pakaian



## Pengayaan



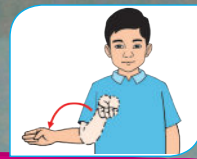
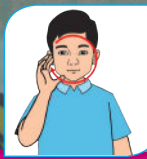
Pelbagaikan situasi dan pilih pakaian yang sesuai.

### Nota Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang pakaian yang sesuai dipakai mengikut situasi yang diberikan.

2.1.1(ii)  
3.1.1(i)





## Susun Gambar dan Cari Barang



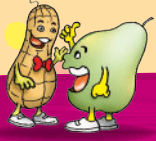
### Nota Guru

1. Guru menyediakan gambar rantai, cincin, topi, klip rambut, cekak rambut dan sikat yang dipotong kepada enam bahagian. Bimbing murid bermain permainan susun suai gambar (jigsaw puzzle).
2. Murid yang berjaya menyusun kepingan gambar perlu mencari barang yang sama di dalam kotak yang disediakan.
3. Minta murid membuat kod isyarat nama barang. Kemudian, bina frasa secara bertulis. Contoh: cincin permata.

1.2.1(ii)  
2.1.1(ii)





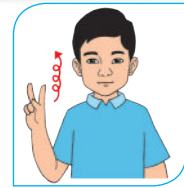


## Mari Berdialog

# Karnival Jualan Amal SKPK Harmoni

Tarikh : 8 – 9 April 20    
Masa : 8:00 pagi – 3:00 petang  
Tempat : SKPK Harmoni

Barang-barang yang diperlukan:  
Pakaian, alat tulis dan kelengkapan diri.



Safia: Sekolah kita akan mengadakan Karnival Jualan Amal.

Yi Min: Apakah tujuan karnival ini diadakan, cikgu?

Cikgu Kamala: Tujuannya adalah untuk membantu rakan-rakan kamu yang memerlukan bantuan persekolahan.

Yi Min: Cikgu, kami ingin mengumpulkan pakaian terpakai dan menjualnya semasa karnival ini.

Cikgu Kamala: Baiklah. Saya akan membantu kamu.



## Pengukuhan

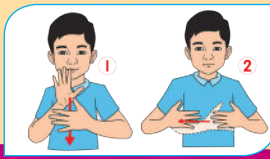
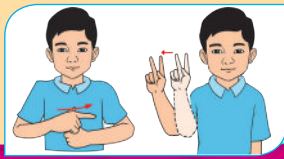
Senaraikan pakaian yang sesuai disumbangkan untuk Karnival Jualan Amal.



### Nota Guru











1. Bimbing murid membaca dialog secara bergilir.
2. Bimbing murid berbincang tentang persediaan untuk menyertai jualan amal di atas.

2.1.1(i)  
2.1.3  
3.1.1(ii)



# Lengkapkan Jadual



Bil.	Pakaian	Jumlah
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		



**Kira** jenis pakaian dan lengkapkan jadual.

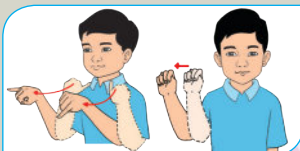
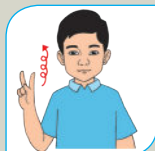


## Nota Guru

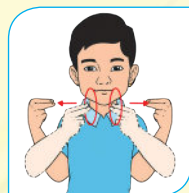
- Bimbing murid berbincang untuk melengkapkan jadual di atas.
- Minta murid mempersembahkan jawapan mereka kepada kawan-kawan.

1.2.1(ii)  
2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)

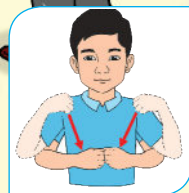




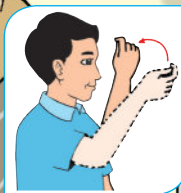
# Karnival Jualan Amal



tali leher



blazer



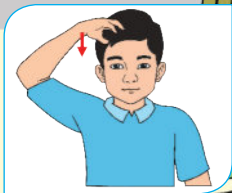
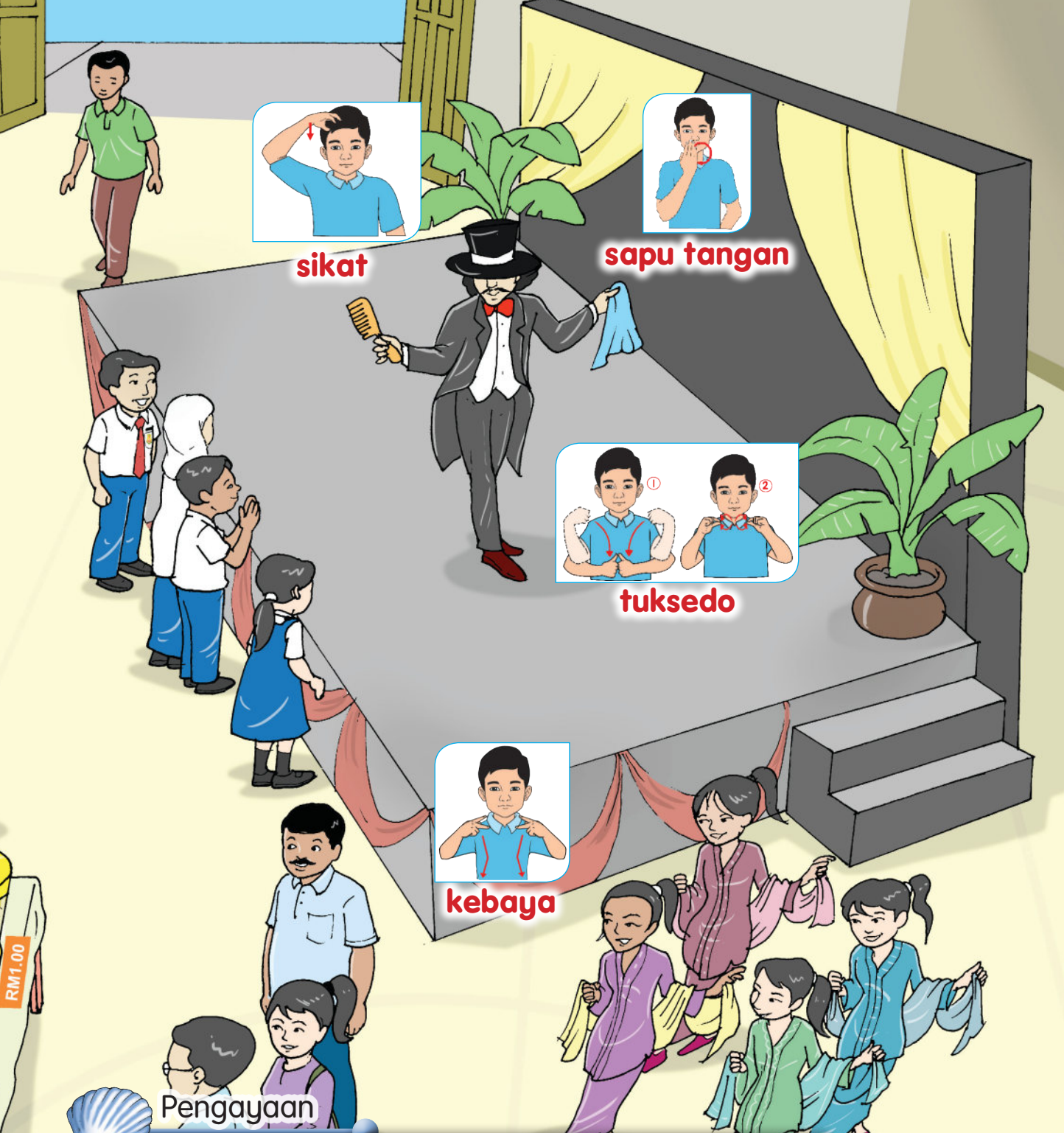
topi

KAUNTER  
PERTANYAAN

BUTIK SOLEHAH

KEDAI BUKU AMAN

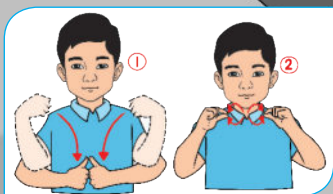
kuih = RM0.50



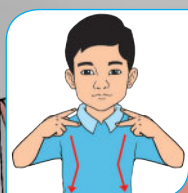
sikat



sapu tangan



tuksedo



kebaya

### Pengayaan

1. Ceritakan pengalaman kamu semasa terlibat dalam karnival jualan.
2. Lakonkan situasi jual beli semasa karnival jualan.

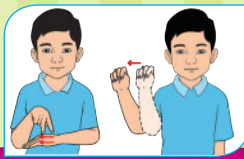
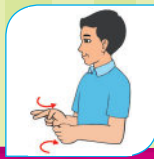


### Nota Guru

1. Bimbing murid membaca dan membuat kod isyarat.
2. Bimbing murid menyenaraikan pakaian yang terdapat dalam gambar.
3. Bimbing murid bercerita tentang gambar.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(ii)  
2.1.2  
2.1.3





## Reka Pakaian



### Nota Guru

1. Minta murid melakar dan mewarnakan pakaian yang disukai oleh mereka.
2. Tampilkan hasil kerja murid pada dinding kelas.
3. Murid bergerak dari satu lukisan ke satu lukisan dan minta murid bercerita tentang pakaian yang dihasilkan oleh mereka.
4. Bimbing murid memberikan bintang kepada hasil kerja rakan mereka.

2.1.1(i)  
2.1.3





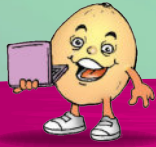


### Nota Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.
2. Minta murid membuat pilihan makanan yang disukai oleh mereka. Ceritakan sebab mereka memilih makanan tersebut.

2.1.1(ii)  
2.1.3  
3.1.1(i)





# Rumah Terbuka Hari Raya



lemang



sate



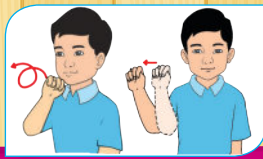
ketupat



Pengukuhan

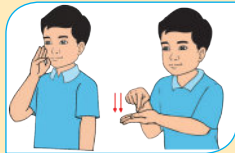
Ceritakan makanan tradisional lain yang dihidangkan ketika sambutan hari raya dan senaraikannya.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.3



# Pesanan dalam Talian

## Kafe Radin



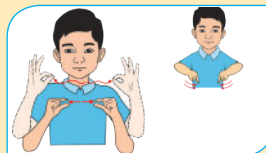
**Nasi ayam**

RM6.00



**Laksa**

RM4.00



**Kuetiau goreng**

RM5.00



**Rojak**

RM3.00



Nama: \_\_\_\_\_

Alamat: \_\_\_\_\_

Pesanan makanan: \_\_\_\_\_

Bayaran: \_\_\_\_\_



### Pengayaan

Lakukan simulasi membuat pesanan dalam talian bersama-sama dengan rakan.

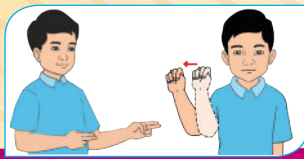
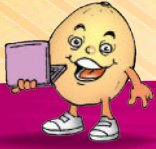


#### Nota Guru

1. Bimbing murid menulis pesanan makanan dalam talian.

1.1.1  
1.1.2  
1.2.1 (i)  
2.1.1 (ii)  
2.1.2

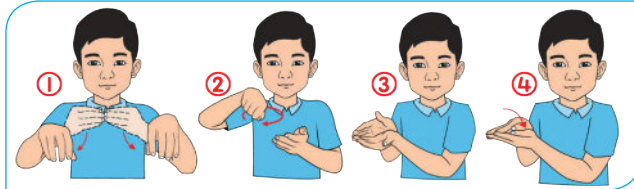




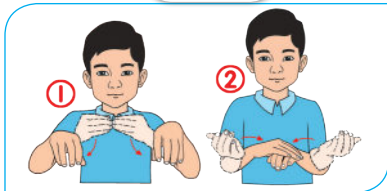
# Hidangan Telur

guru

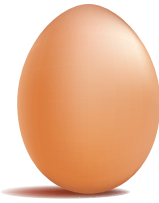
ibu bapa



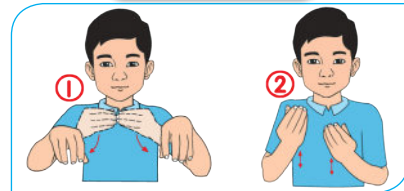
telur dadar



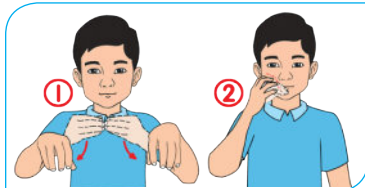
telur bungkus



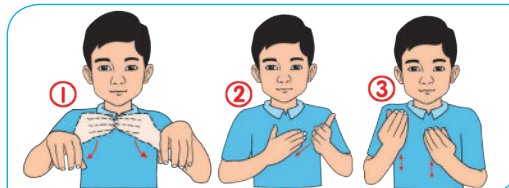
Telur



telur rebus



telur masin



telur separuh masak



Internet

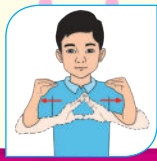
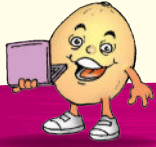
televisyen



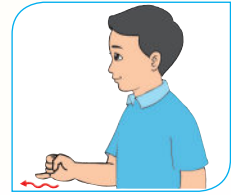
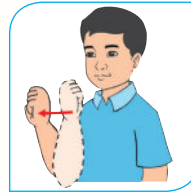
## Penguahan

Buat ejaan jari dan bina ayat menggunakan frasa di atas.





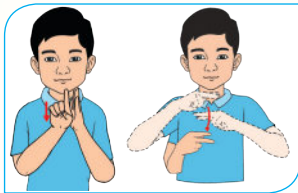
## Nasi Lemak



**Nasi lemak** dihidangkan dengan **sambal**, ikan bilis,



telur, kacang tanah dan timun. **Nasi lemak** biasanya



dibungkus dengan daun pisang. Hidangan ini digemari oleh rakyat Malaysia.



Pengayaan

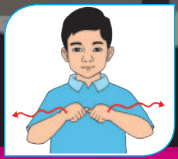
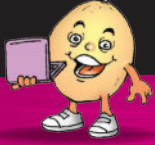
Bersoal jawab tentang hidangan nasi lemak.

Nota  
Guru

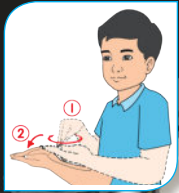
1. Minta murid membaca petikan dan membuat kod isyarat yang betul.

1.1.1  
1.1.2  
2.1.1(i)  
3.1.1(i)



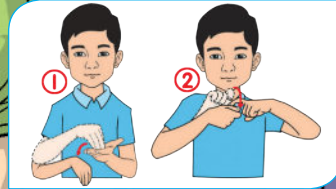


## Aneka Kuih



apam balik

apam balik  
RM3.00

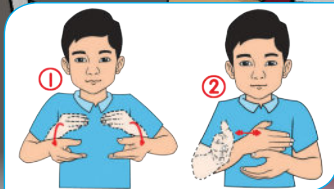


cucur udang

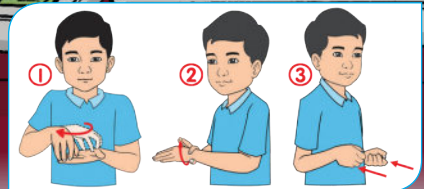
kuih-muih  
5 biji RM2.00



agar-agar



pulut panggang



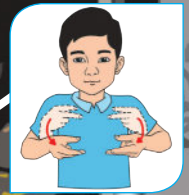
kuih keria



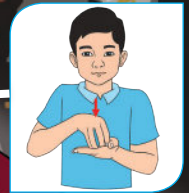


## Pengayaan

Bentukkan kuih menggunakan doh. Ceritakan cara membuat dan bentuk kuih tersebut.

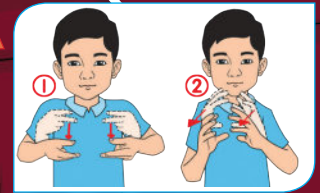


popia



pau

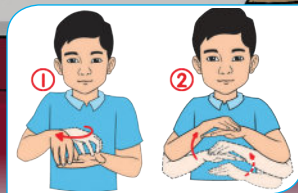
pau  
1 biji RM2.00



kuih ketayap



karpap



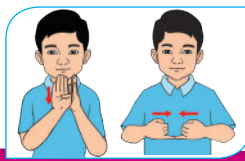
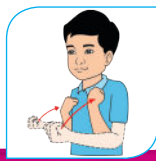
kuih lapis

### Nota Guru

1. Bimbing murid mengeja dan membuat kod isyarat perkataan berdasarkan gambar.
2. Guru bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.3  
3.1.1(i)





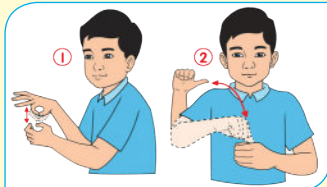
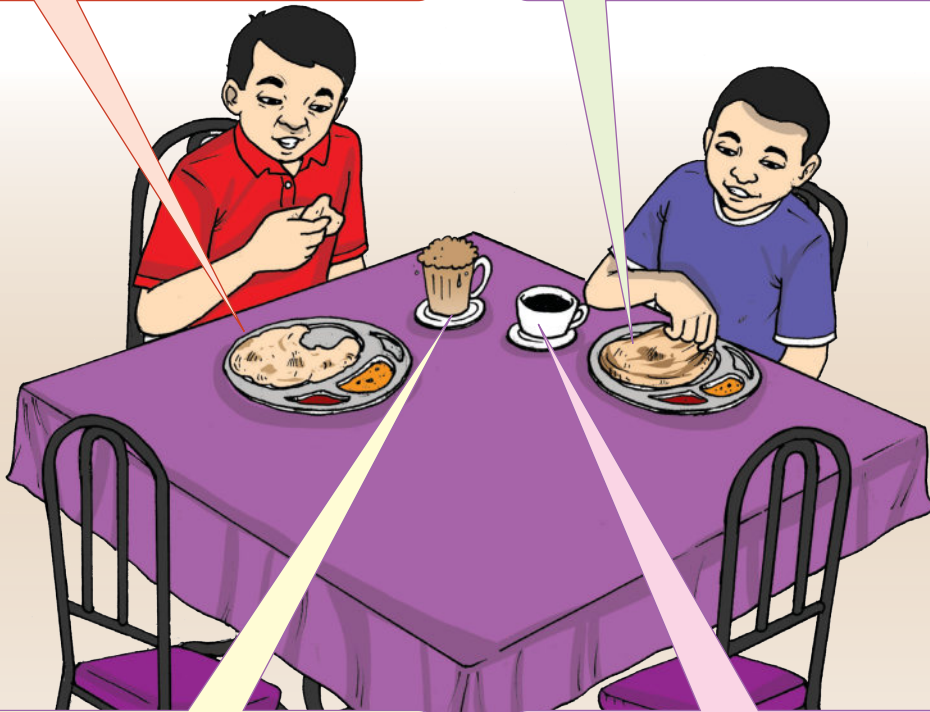
# Mari Berinteraksi



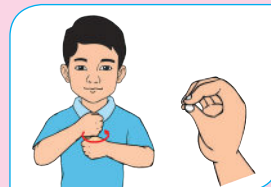
roti nan



roti canai



teh tarik



kopi O



## Pengayaan

Nyatakan menu pilihan kamu.

### Nota Guru

1. Bimbing murid bercerita dan bertukar pendapat tentang gambar.
2. Bimbing murid berkomunikasi dengan pola ayat yang betul.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.3



## Cari Kuih Tersembunyi

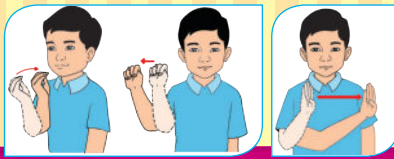


### Nota Guru

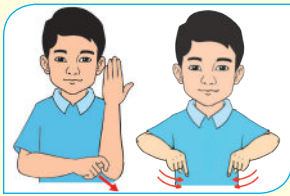
1. Minta murid mencari kuih yang tersembunyi dalam gambar. Tulis nama kuih tersebut dalam buku tulis.

1.2.1(ii)  
2.1.1(ii)

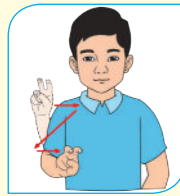




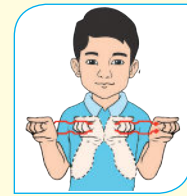
## Makanan Barat



kentang goreng



piza



sosej

### Resipi Kentang Goreng

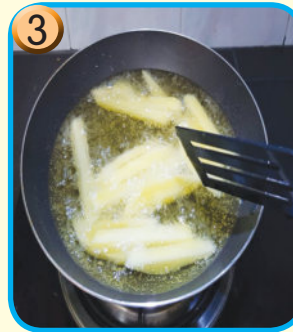
Cara penyediaan kentang goreng:



1 Kupas kulit kentang dan cuci.



2 Potong kentang dalam bentuk jejari.



3 Goreng hingga kekuningan.



4 Taburkan sedikit garam.



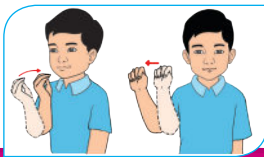
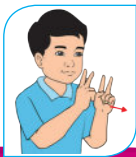
### Pengayaan

Senaraikan makanan barat yang lain.

#### Nota Guru

- Bimbing murid bercerita tentang pengalaman mereka menikmati dan menyediakan hidangan barat.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(ii)  
2.1.3  
3.1.1(i)



# Jejak Makanan Tradisional

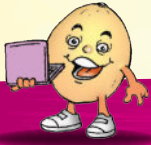


## Nota Guru

1. Bimbing murid bermain permainan di atas.
2. Minta murid membuat ejaan jari dan menulis nama makanan pada jalan yang dipilih.

1.2.1(i)(ii)

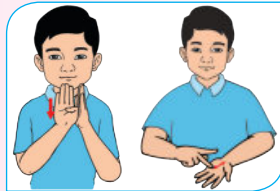




## Khasiat Kurma dan Madu

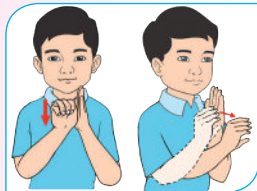
Hai, saya **kurma!**

Nama saya **madu.**



Saya sangat berkhasiat.

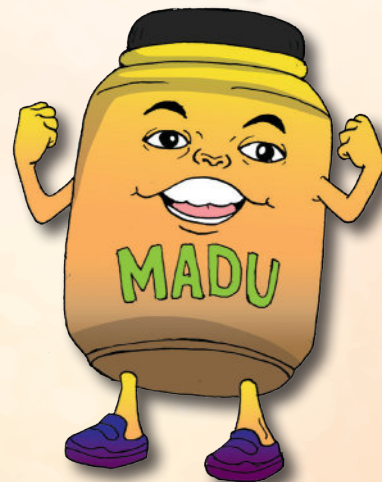
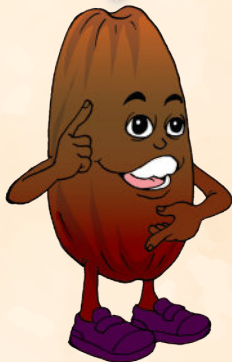
Rasa saya manis dan lezat.



Saya boleh mencegah penyakit.

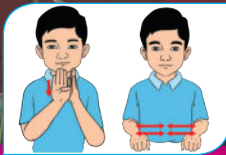
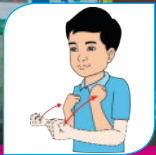


Saya memberikan tenaga.



### Pengayaan

1. Bina dialog tentang khasiat makanan lain.
2. Lakonkan watak kurma dan madu.



## Mari Beraktiviti



Lakukan aktiviti sumbang saran tentang kurma dan madu.



kurma



bentuk

rasa

warna

kegunaan



madu

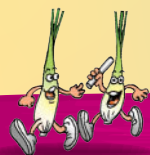
### Nota Guru

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan. Kemudian, minta murid duduk di dalam bulatan mengikut kumpulan masing-masing.
2. Minta murid menulis tajuk di tengah-tengah kertas sebak: kumpulan 1 – kurma, kumpulan 2 – madu. Setiap ahli kumpulan menulis idea dalam peta minda dengan menggunakan pen yang berbeza warna.
3. Minta murid mencari maklumat tambahan dalam Internet. Kemudian, bentangkan hasil dapatan.

2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)  
3.1.2





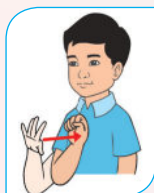


## Makanan di Pulau Pinang



Wah, cantiknya pemandangan di sini!

Kita sudah tiba di Pulau Pinang. Di sini ada banyak



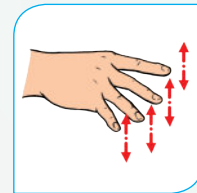
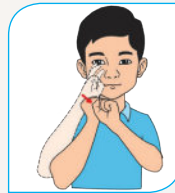
tempat menarik dan makanan yang sedap.



Apakah makanan yang sedap di sini, cikgu?

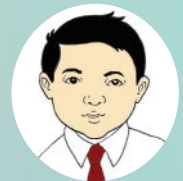


Ada banyak makanan yang sedap seperti **laksa**,



**kuetiau** goreng, nasi kandar dan pasembor.

Apakah itu pasembor?



Pasembor ialah sejenis **rojak**.



### Pengukuhan

1. Tukar dialog kepada petikan cakap pindah.
2. Lakonkan situasi di atas.

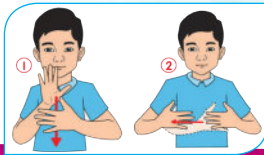
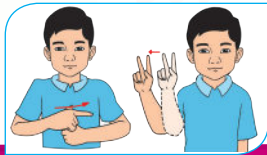
#### Nota Guru

1. Bimbing murid membaca dialog di atas dan membuat kod isyarat.
2. Minta murid berkongsi pengetahuan tentang makanan popular di negeri lain dengan rakan-rakan.



2.1.1(i)  
2.1.2  
2.1.3





## Lengkapkan Jadual

Bil.	Nama rakan	Makanan kegemaran	Minuman kegemaran
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Apakah makanan kegemaran kamu?



Apakah minuman kegemaran kamu?

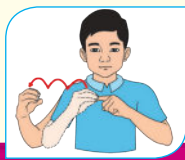
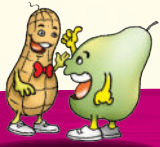


Pengayaan

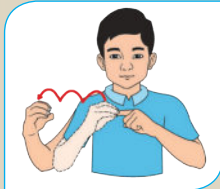


Pilih makanan dan minuman yang berkhasiat. Kemudian, nyatakan sebab kamu memilih makanan dan minuman itu.

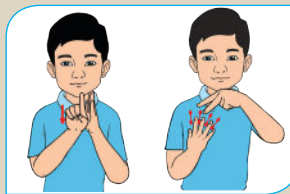
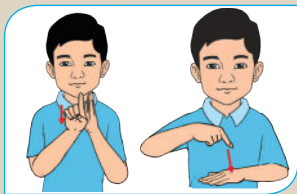
1.2.1(ii)  
2.1.3



# Kebab



**Kebab** ialah daging dan sayur-sayuran yang



dicucuk, kemudian dipanggang. **Kebab** berasal dari Timur Tengah. Di Malaysia, **kebab** biasanya dimakan dengan roti.



## Pengayaan

Tulis langkah-langkah penyediaan kebab berdasarkan video.

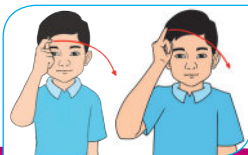
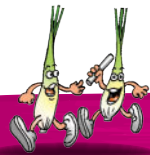


### Nota Guru

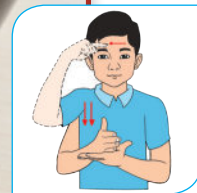
1. Minta murid membaca dan membuat kod isyarat dengan betulnya.
2. Bimbing murid melayari Internet untuk menonton cara-cara menyediakan kebab.
3. Bimbing murid berbincang tentang video yang ditonton.

2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)  
3.1.2





## Bijak Teka-teki



Agar-agar berwarna hitam.  
Dicampur air ditambah gula.  
Segar diminum ketika sejuk.  
Apakah saya?

Jawapan: **air cincau**

Jawapan:

.....



Nasi dimasak dengan santan.  
Dimakan bersama-sama  
dengan sambal.  
Kegemaran rakyat Malaysia.  
Apakah saya?

Daging dicucuk pada lidi.  
Dibakar dengan  
menggunakan arang.  
Dimakan bersama-sama  
dengan kuah kacang.  
Apakah saya?

Jawapan:

.....



Pengayaan

Bina teka-teki lain tentang makanan.



Nota  
Guru

1. Bimbing murid menjawab teka-teki. Kemudian, minta murid menulis jawapan dalam buku tulis.

1.2.1(ii)  
2.1.1(i)



# JAGA DIRI



Berikan pendapat kamu tentang kecuaiannya menjaga diri dan tindakan yang perlu dilakukan.

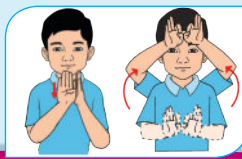
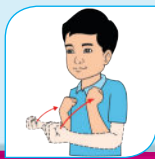


Nota Guru

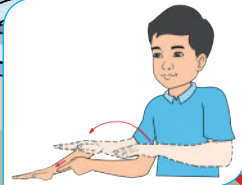
1. Bimbing murid bersoal jawab tentang gambar rangsangan.

2.1.1(ii)  
3.1.1(i)  
3.1.2

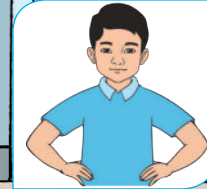




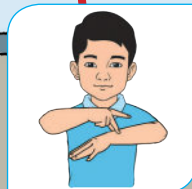
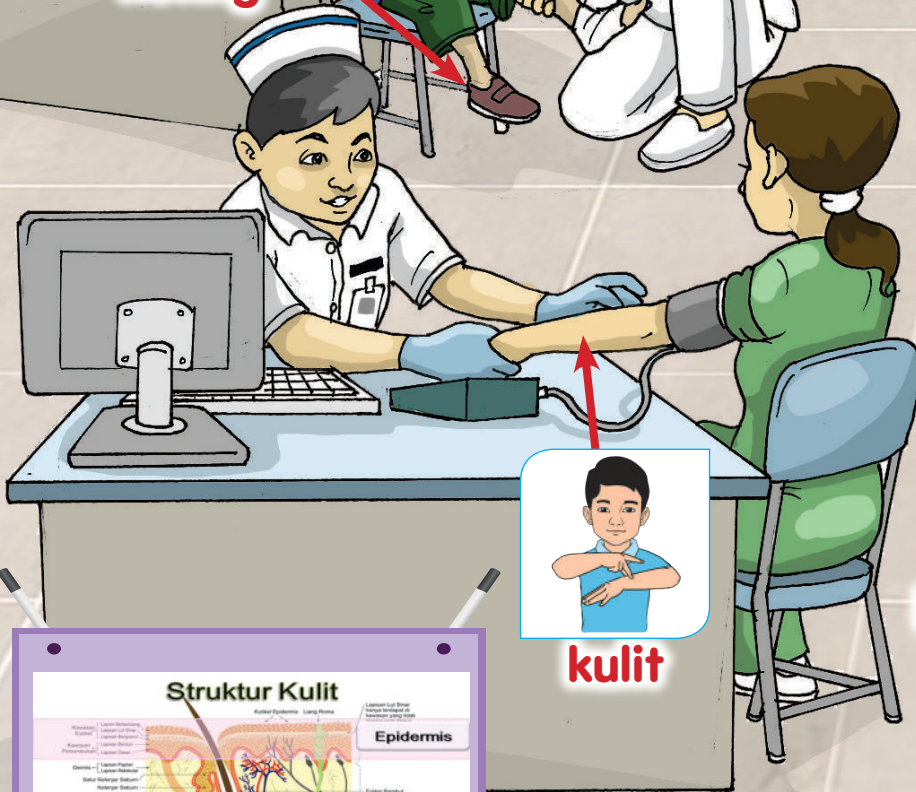
# Mari Bercerita



**keting**



**pinggang**



**kulit**



**punggung**

**Struktur Kulit**

**Epidermis**

**Dermis**

**Hipodermis**

**bulu roma**

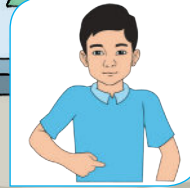


**bulu roma**

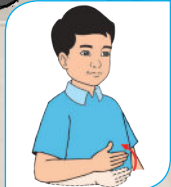




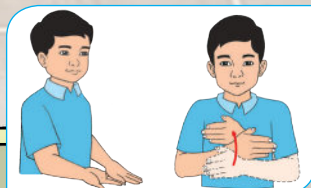
**lengan**



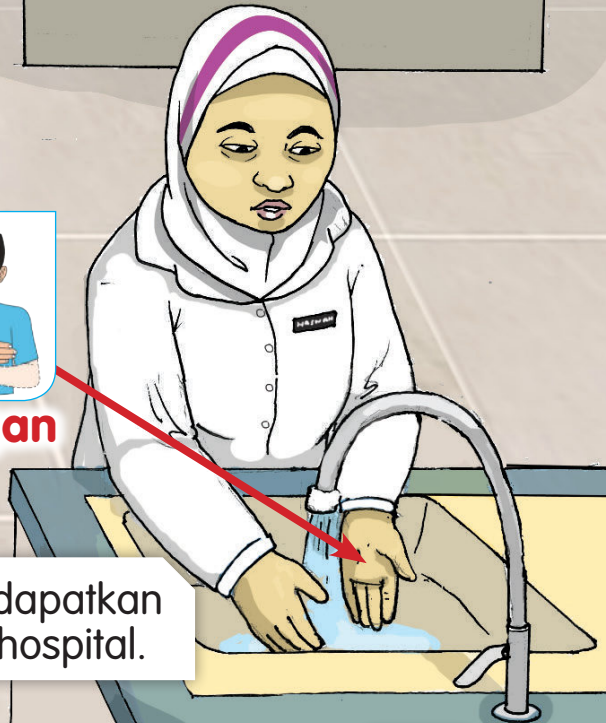
**pusat**



**perut**



**tapak tangan**



### Pengukuhan

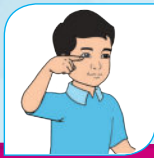
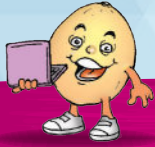
Ceritakan pengalaman kamu mendapatkan rawatan kesihatan di klinik atau di hospital.

#### Nota Guru

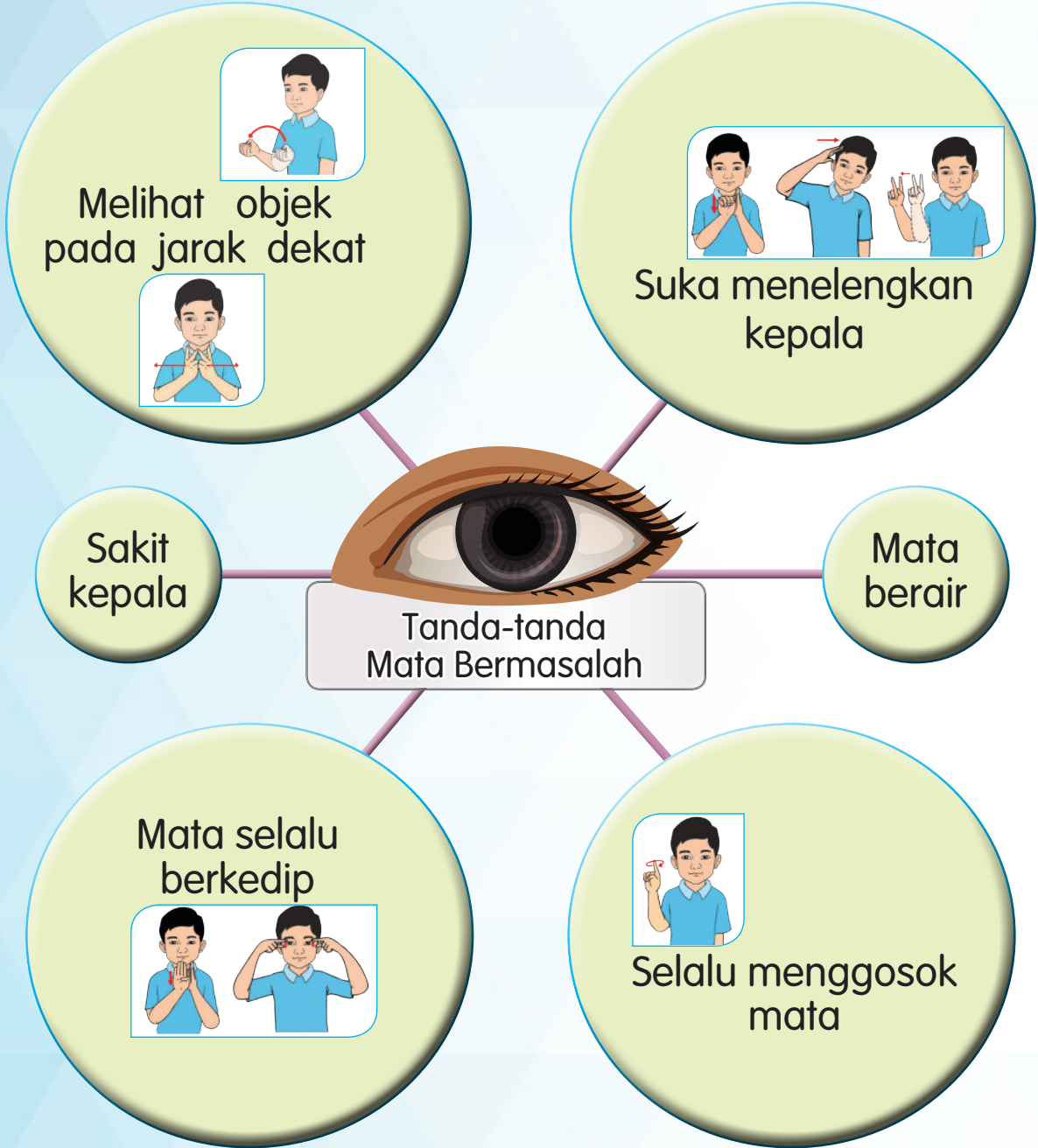
1. Bimbing murid membuat kod isyarat dan ejaan jari.

- 1.1.1
- 1.1.2
- 1.1.3
- 1.2.1(i)
- 2.1.3





# Mata Bermasalah

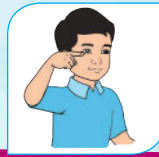
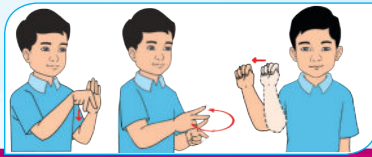
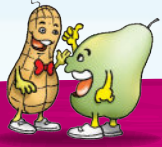


## Pengayaan

Tunjukkan cara-cara melakukan senaman mata.

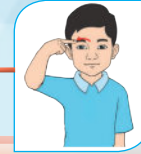
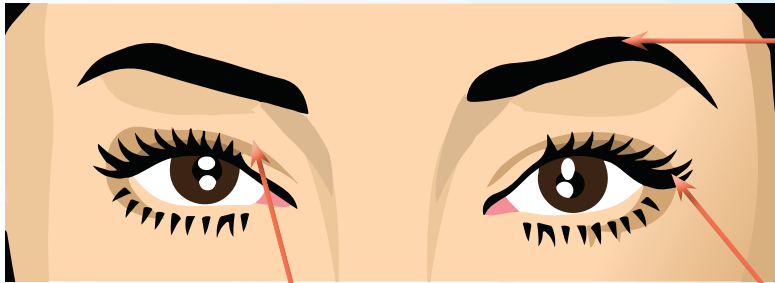


2.1.1(ii)  
3.1.1(i)

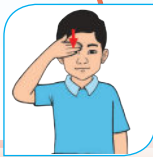


## Penjagaan

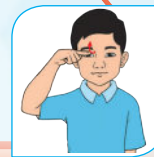
## Mata



bulu kening



kelopak mata



bulu mata

**Bulu kening, kelopak mata** dan bulu mata ialah bahagian di sekeliling mata. Bahagian-bahagian ini memastikan mata berada dalam keadaan sihat dan baik. Antara fungsinya termasuklah mengelakkan mata daripada dimasuki habuk.

### Cara-cara menjaga kesihatan mata:



makanan berkhasiat



pelindung mata



jarak penglihatan



pemeriksaan mata



### Pengayaan

Apakah yang akan berlaku sekiranya manusia tidak mempunyai bulu kening, kelopak mata dan bulu mata?

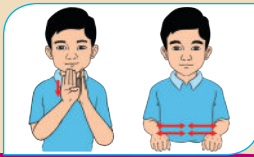
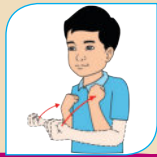


### Nota Guru

1. Bimbing murid membincangkan cara-cara menjaga mata.

1.1.1  
1.1.2  
1.1.3  
2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)





## Mari Beraktiviti

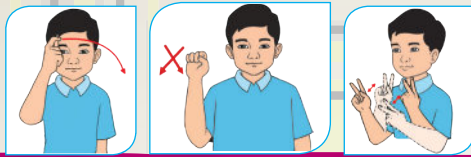


### Nota Guru

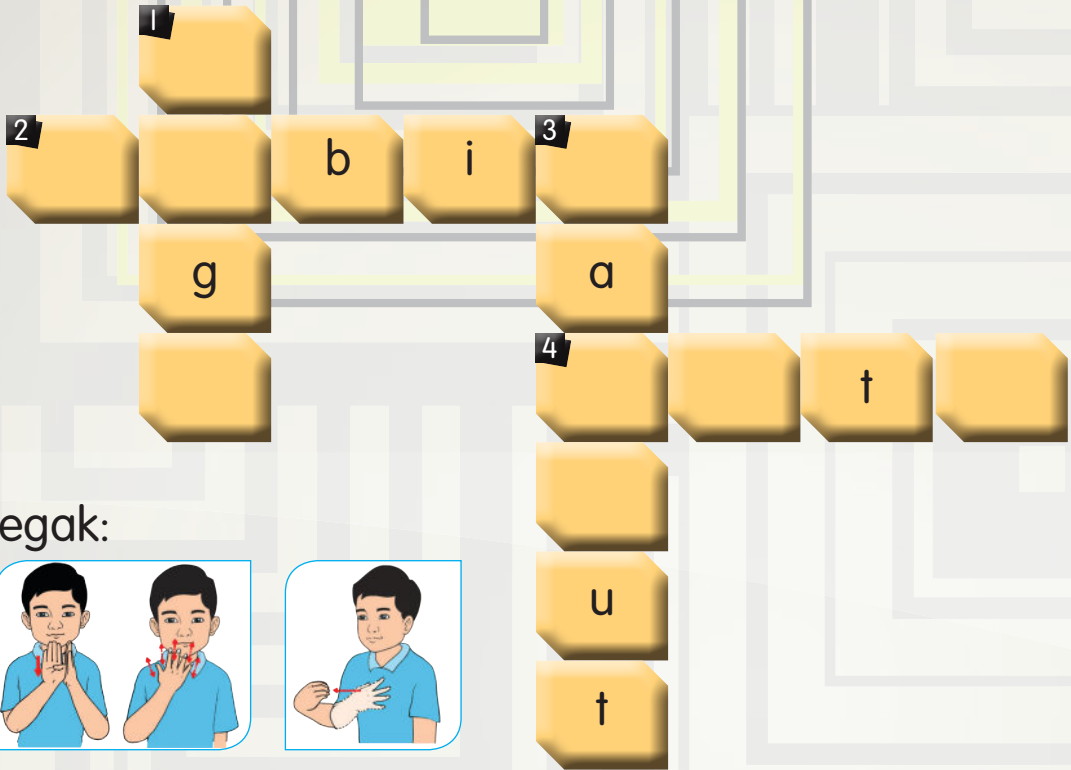
1. Guru menyediakan templat manusia tanpa anggota badan dan pancaindera.
2. Minta murid menampalkan keratan anggota badan dan pancaindera yang disediakan pada bahagian badan yang betul.

2.1.1(ii)  
3.1.2



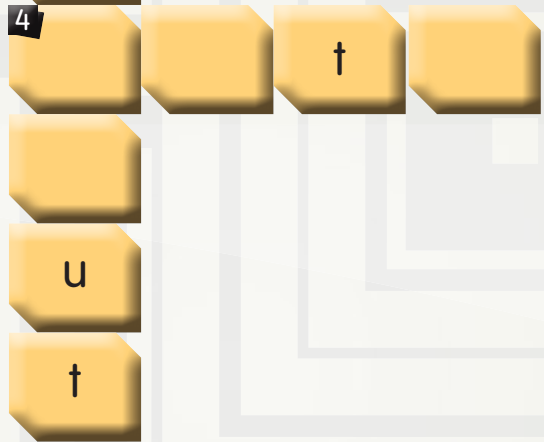
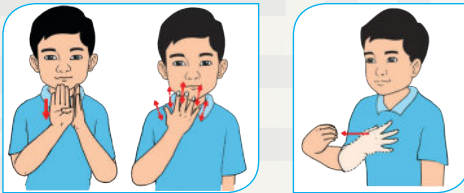


# Teka Silang Kata

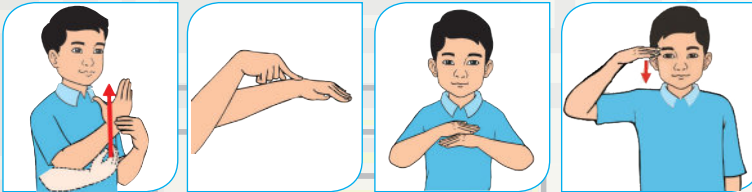


Menegak:

1

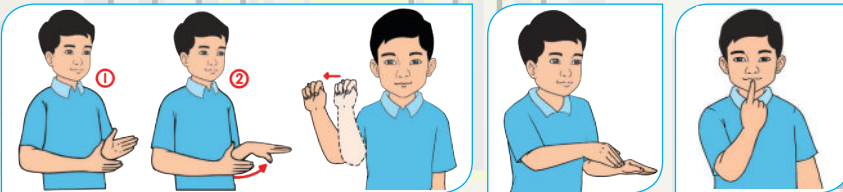


3

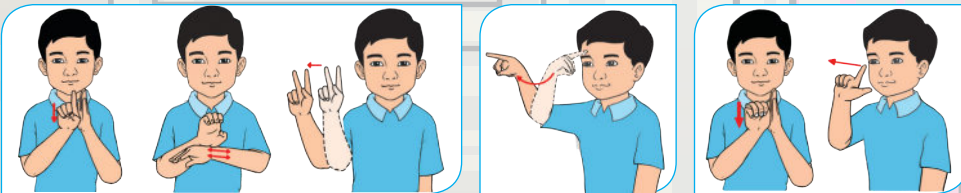


Melintang:

2



4

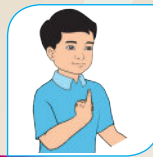
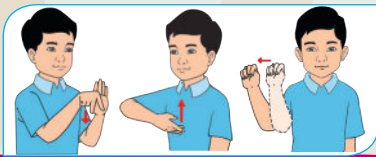


Nota Guru

1. Bimbing murid membaca pembayang teka silang kata dengan kod isyarat.
2. Minta murid melengkapkan teka silang kata di atas.

1.2.1(ii)



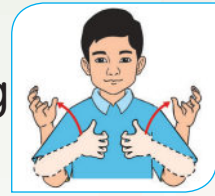


# Perasaan

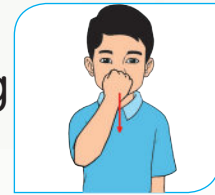
# Saya



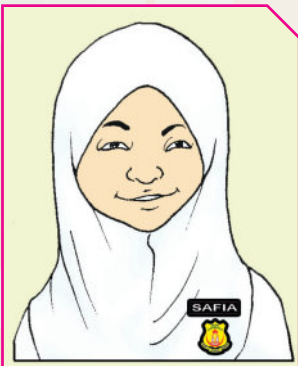
1. Saya sedang



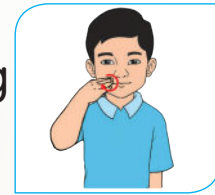
2. Saya sedang



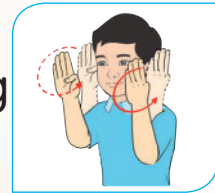
3. Saya sedang



4. Saya sedang



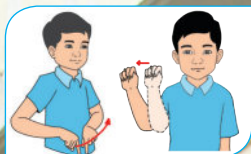
5. Saya sedang



## Pengayaan

Buat pelbagai mimik muka berdasarkan situasi yang dilakukan oleh rakan kamu.





## Gerakkan Anggota Badan

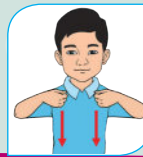
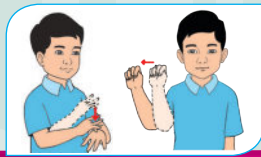


### Nota Guru

1. Bimbing murid menjalankan aktiviti di luar bilik darjah.
2. Minta murid menyatakan anggota badan yang terlibat dalam setiap permainan.
3. Guru mempelbagaikan permainan.

2.1.3  
3.1.1(i)





# Sentuhan pada Anggota Badan



## Pengukuhan

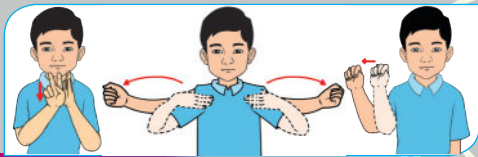
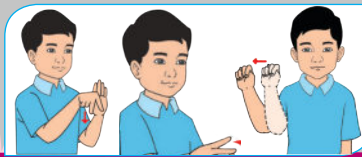


Senaraikan anggota badan yang perlu dilindungi dan yang tidak boleh disentuh oleh orang lain.

### Nota Guru

1. Bimbing murid berbincang tentang sentuhan selamat dan sentuhan tidak selamat.

2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)  
3.1.2



Penjagaan

Kesihatan



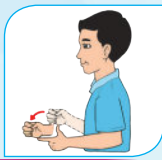
Pengayaan

Bincangkan kepentingan menjaga kesihatan dan kebersihan badan.



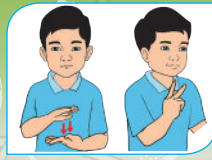
2.1.1(ii)  
3.1.1(ii)  
3.1.2





Lukis 😊 atau ☹️





# SEKOLAHKU HARMONI



Ceritakan perihal gambar secara kreatif.



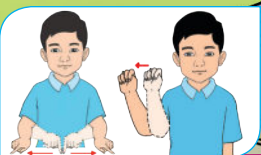
Nota Guru

1. Guru bersoal jawab dengan murid tentang gambar rangsangan.

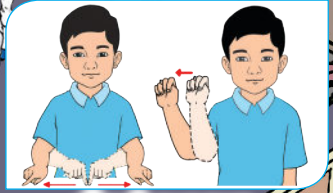
2.1.3  
3.1.1(i)



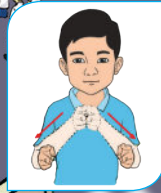
# Dataran Sekolah



garaj



dataran



pondok



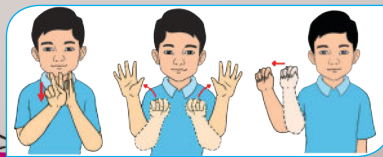
pengawal

Pengukuhan

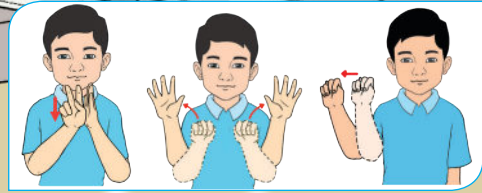
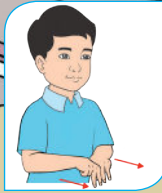
Ceritakan perihal perhimpunan di sekolah kamu.



- 1.1.1
- 1.1.2
- 2.1.1(ii)
- 2.1.3



# Hias Papan Kenyataan



papan

kenyataan



## Pengukuhan

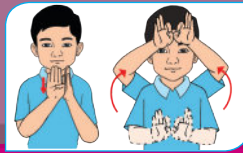
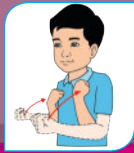
Bersoal jawab tentang objek yang terdapat di dalam kelas kamu berdasarkan gambar.

Nota Guru

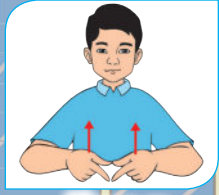
1. Bimbing murid menyediakan bahan dan menghias papan kenyataan mengikut kreativiti mereka.

2.1.1(ii)  
3.1.1(i)

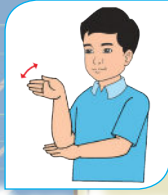




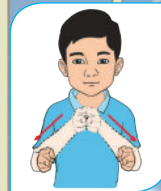
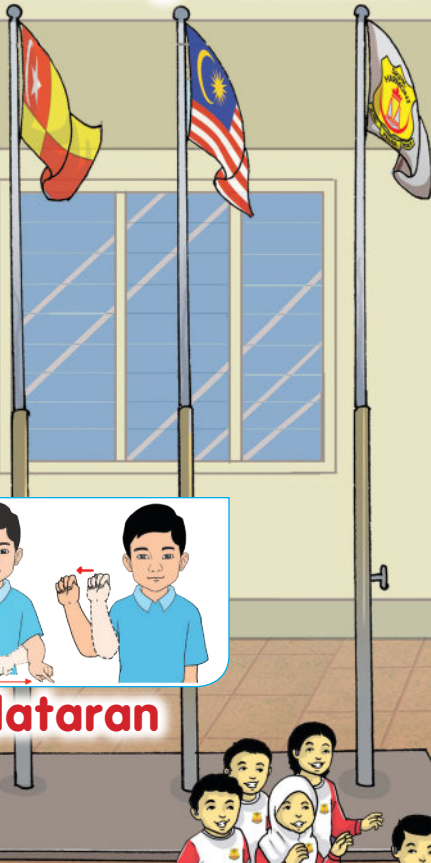
# Mari Bercerita



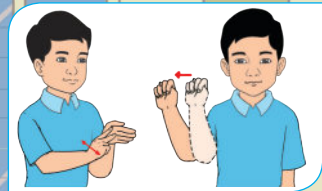
tiang



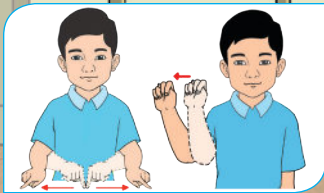
bendera



pondok



bacaan



dataran



## Pengukuhan

Ceritakan aktiviti yang pernah kamu lakukan di pondok bacaan.



1.1.1  
1.1.2  
2.1.1(ii)  
2.1.3