

**Tajuk : Warisan Negara Kita**

**Guru : Nuratiqah Binti Suhaimi**

**Tahun : 5**

**Mata Pelajaran : Sejarah**

**Tempoh Masa : 30 minit**

### **Analisis Murid**

**Umur:** Murid berumur 11 tahun. Terdapat 15 orang murid perempuan dan 10 orang murid lelaki.

**Tahap:** Murid mempunyai tahap kecerdasan yang sederhana. Seramai 20% murid mempunyai sederhana tinggi, 60% sederhana dan 20% sederhana rendah.

**Tingkatan:** Mereka sudah menguasai pengetahuan asas membaca, mendengar dan melihat.

**Latar sosioekonomi:** Mereka tinggal di luar bandar. Kebanyakan daripada mereka adalah anak petani dan penternak yang kurang pendedahan dan interaksi dengan gajet kerana mereka tidak mampu memiliki gajet tersebut berikutan pendapatan keluarga mereka yang rendah. Di sekolah juga mereka kurang didedahkan dengan penggunaan gajet seperti komputer kerana bilangan komputer yang terhad di dalam makmal sekolah untuk digunakan secara serentak dalam satu masa maka, guru perlu menempah terlebih dahulu makmal komputer sebelum digunakan. Sehubungan dengan itu, mereka perlu didedahkan dengan pembelajaran menarik dengan mengaplikasikan elemen ICT dalam PdP.

**Kompetensi khusus:** Sebagai warganegara Malaysia, kebanyakan daripada mereka sudah mengetahui secara umum mengenai Islam di Malaysia kerana majoritinya beragama Islam tetapi mereka tidak menguasainya secara mendalam. Misalnya, mereka tidak menguasai pengetahuan mengenai Islam sebagai agama persekutuan, cara hidup Islam dan kesenian Islam secara terperinci.

**Gaya pembelajaran:** Saya mendapati murid-murid lebih cenderung kepada aktiviti interaktif yang melibatkan penggunaan pelbagai deria. Murid mempunyai pelbagai gaya pembelajaran yang berbeza seperti auditori, kinestetik dan visual. Berdasarkan pemerhatian yang telah dibuat, didapati 20 % murid mempunyai gaya belajar auditori, 40% kinestetik dan 40% untuk visual.

### **Nyatakan Objektif**

1. Murid dapat menerangkan kedudukan agama Islam dalam perlembagaan dengan tepat.
2. Murid dapat menilai dua daripada tiga tentang budaya dan amalan cara hidup Islam dengan betul.
3. Murid dapat memperincikan dua daripada tiga kesenian Islam di Malaysia dengan tepat

### **Pemilihan Media, Kaedah dan Bahan**

#### **SET INDUKSI**

**Media :** visual

**Kaedah :** Belajar sambil bermain

**Bahan :** lembaran kerja (*crossword puzzle*)

**Rasional pemilihan :** Deria penglihatan murid dirangsang dengan lebih tajam yang menjadikan mereka lebih fokus dan aktif. Visual yang digunakan akan dapat menarik perhatian murid di samping menjadi medium bagi memudahkan proses mengingat. Kaedah belajar sambil bermain akan menarik minat murid untuk meneruskan sesi pembelajaran yang seterusnya. Pemilihan lembaran kerja (*crossword puzzle*) yang merupakan bahan maujud yang membolehkan murid berinteraksi dengan bahan tersebut dengan berkesan. Hal ini juga memberi peluang kepada murid untuk membuat rujukan dan membacanya berulang kali.

#### **LANGKAH 1**

**Media :** audio dan visual

**Kaedah :** berpusatkan bahan

**Bahan :** video agama Islam sebagai agama persekutuan

**Rasional pemilihan :** Pemilihan media audio dan visual akan dapat merangsang imaginasi murid dengan lebih berkesan berkaitan isi pembelajaran. Kaedah berpusatkan bahan menjadi pilihan kerana murid dapat meneroka bahan dengan menggunakan deria mereka secara aktif sekali gus membantu mereka meningkatkan pemahaman tentang sesuatu isi pembelajaran. Bahan video yang digunakan dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga murid dapat meneroka zaman dahulu walaupun dibatasi dengan ruang dan waktu sekarang.

#### **LANGKAH 2**

**Media :** audio dan visual

**Kaedah :** berpusatkan bahan

**Bahan :** video cara hidup bermasyarakat dalam Islam

**Rasional pemilihan :** Pemilihan media audio dan visual akan memberi impak kepada tiga domain utama iaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Kaedah berpusatkan bahan menjadi pilihan kerana ianya dapat membantu murid memahami konsep abstrak dengan lebih jelas di samping memupuk semangat berdikari dengan menjalankan aktiviti pembelajaran tanpa kehadiran atau pertolongan guru. Bahan video yang digunakan dapat memudahkan proses pengulangan dan sesuatu penerangan dapat dilakukan dengan lebih mudah.

### **LANGKAH 3**

**Media :** audio dan visual

**Kaedah :** berpusatkan bahan

**Bahan :** video kesenian Islam

**Rasional pemilihan :** Pemilihan media audio dan visual akan membantu melatih murid untuk meningkatkan kemahiran menganalisis bahan. Kaedah berpusatkan bahan menjadi pilihan kerana ianya dapat membantu murid belajar secara sendiri dengan menawarkan pelbagai alternatif agar objektif pembelajaran dapat dicapai. Video yang digunakan mampu mempersembahkan sesuatu imej dalam keadaan realistik dan seterusnya membolehkan murid merasakan seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan.

### **PENUTUP**

**Media :** visual dan audio

**Kaedah :** belajar sambil bermain

**Bahan :** Aplikasi permainan (Kahoot!)

**Rasional pemilihan :** Guru dapat mengukuhkan kembali ingatan dan penguasaan murid tentang agama Islam di Malaysia. Penggunaan aplikasi Kahoot! yang menarik akan merangsang pemikiran kritis murid untuk menjawab soalan yang diberikan

### **Penggunaan Media, Bahan dan Kaedah**

#### **SET INDUKSI**

*Crossword puzzle* yang digunakan akan membantu guru untuk mengetahui pengetahuan sedia ada murid tentang Islam di Malaysia.

**Bagaimana disemak/dipratonton :** Guru perlu memastikan *crossword puzzle* yang digunakan adalah jelas dan sesuai dengan tahap kognitif murid

**Persediaan persekitaran :** Guru perlu memastikan murid berada dalam keadaan selesa dan memastikan bahawa pencahayaan mencukupi supaya murid dapat menjawab *crossword puzzle* dengan selesa

**Persediaan pengalaman pembelajaran :** Pembelajaran lebih berpusatkan murid dan bahan pembelajaran. Murid akan menjawab *crossword puzzle* yang diberikan oleh guru. Guru seterusnya mengaitkan bahan pembelajaran dengan isi pembelajaran yang akan diajar.

## **LANGKAH 1**

- Tayangan video mengenai Islam sebagai agama persekutuan

**Bagaimana disemak/dipratonton :** Guru memastikan kualiti video yang disediakan dalam keadaan yang baik dan jelas dari segi visual dan audio. Pergerakan dan perjalanan video yang lancar (tidak tersekat-sekat) akan membantu murid fokus ketika menonton video.

**Persediaan persekitaran :** Murid duduk dalam keadaan yang selesa ketika menonton tayangan video. Persekitaran perlu berada dalam keadaan yang kondusif ketika tayangan video.

**Persediaan pengalaman pembelajaran :** Pembelajaran berpusatkan bahan. Murid perlu memerhatikan video dengan teliti supaya mereka mendapat gambaran tentang agama Islam yang merupakan agama persekutuan di Malaysia

## **LANGKAH 2**

-Tayangan video mengenai cara hidup bermasyarakat dalam Islam.

**Bagaimana disemak/dipratonton :** Guru memastikan kualiti video yang disediakan dalam keadaan yang baik dan jelas dari segi visual dan audio. Video juga perlulah interaksi agar sesi pembelajaran menjadi lebih aktif.

**Persediaan persekitaran :** Guru perlu memastikan semua murid selesai menjalankan aktiviti pertama. Murid duduk dalam keadaan yang selesa ketika menonton tayangan video. Persekitaran perlu berada dalam keadaan yang kondusif ketika tayangan video.

**Persediaan pengalaman pembelajaran :** Pembelajaran berpusatkan bahan dan murid. Murid perlu fokus ketika tayangan bagi memastikan mereka dapat mengetahui cara hidup Islam yang diamalkan di Malaysia.

### **LANGKAH 3**

-Tayangan video kesenian Islam di Malaysia

**Bagaimana disemak/dipratonton :** Guru memastikan kualiti video yang disediakan dalam keadaan yang baik dan jelas dari segi visual dan audio. Warna yang digunakan perlulah kontra dengan latar belakang yang dipilih supaya video dapat dilihat dengan jelas dan perkataan yang perlu difokuskan dapat dilihat dengan jelas.

**Persediaan persekitaran :** Guru perlulah memastikan murid selesai menjalani aktiviti langkah 1 dan langkah 2. Seterusnya, guru perlulah memastikan murid duduk dalam keadaan yang selesa ketika menonton tayangan video. Persekitaran perlu berada dalam keadaan yang kondusif ketika tayangan video.

**Persediaan pengalaman pembelajaran :** Pembelajaran berpusatkan bahan dan murid. Murid perlu menonton tayangan video yang disediakan oleh guru supaya mereka dapat memahami dengan lebih jelas tentang kesenian Islam di Malaysia.

### **PENUTUP**

-Guru akan memberikan soalan berbentuk Kahoot! kepada murid untuk dijawab oleh mereka. Seterusnya, guru akan memberikan rumusan mengenai agama Islam di Malaysia.

**Bagaimana disemak/dipratonton :** Guru perlu memastikan soalan Kahoot! yang diberikan sesuai dengan tahap kemampuan murid. Soalan yang diberikan juga perlulah mampu merangsang Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT). Rumusan yang diberikan perlulah jelas

dan menyeluruh meliputi tajuk yang diajar.

**Persediaan persekitaran :** Murid mempunyai ruang yang selesa untuk menjawab soalan Kahoot! yang disediakan oleh guru.

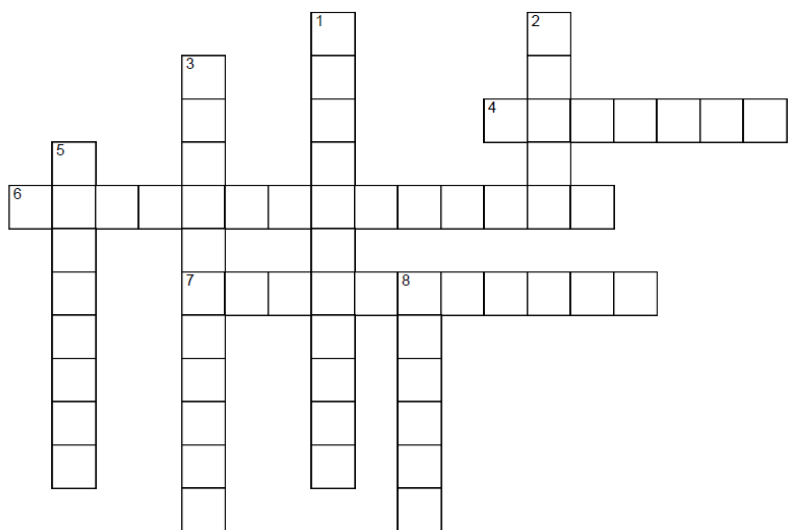
**Persediaan pengalaman pembelajaran :** Pembelajaran berpusatkan bahan dan murid. Murid akan menjawab Kahoot! yang diberikan dan guru akan membuat rumusan tentang tajuk yang telah diajar pada hari itu secara lisan.

### **Penglibatan Murid**

#### **SET INDUKSI (5 Minit)**

-Murid akan diedarkan dengan lembaran kerja (*crossword puzzle*).

Agama Islam  
O, you who believe.



**ACROSS**

4 Seni muzik Islam.  
6 Kedudukan agama lain di sisi undang-undang,  
7 Islam memelihara \_\_\_\_\_ negara.

**DOWN**

1 Aktiviti yang mendorong penyebaran Islam.  
2 Corak ukiran Islam.  
3 Agama Islam adalah agama \_\_\_\_\_.  
5 Seni kaligrafi Islam.  
8 Contoh seni bina Islam di Malaysia.

1. Murid akan diterangkan cara dan arahan untuk menjawab *crossword puzzle* yang diberikan oleh guru
2. Murid akan diberikan masa sebanyak 5 minit untuk menyelesaikan *crossword puzzle* yang diberikan.
3. Setelah selesai menjawab *crossword puzzle* yang diberikan, hasil kerja murid akan dinilai untuk mengetahui pengetahuan sedia ada yang ada pada mereka berdasarkan bilangan jawapan silang kata yang ditemui oleh murid.

### **LANGKAH 1**

1. Murid akan ditayangkan video mengenai agama Islam sebagai agama persekutuan.
2. Murid akan memerhatikan video tersebut dan menganalisis maklumat yang terdapat dalam video tersebut.
3. Proses pembelajaran berlaku melalui interaksi murid dengan bahan (video interaktif).

### **LANGKAH 2**

1. Murid akan ditayangkan video cara hidup bermasyarakat di dalam Islam.
2. Murid akan memerhatikan video tersebut dan menganalisis maklumat yang terdapat dalam video tersebut.
3. Proses pembelajaran berlaku melalui interaksi murid dengan bahan (video interaktif).

### **LANGKAH 3**

1. Murid akan ditayangkan video mengenai kesenian yang terdapat dalam Islam
2. Murid akan memerhatikan video tersebut dan menganalisis maklumat yang terdapat dalam video tersebut.
3. Proses pembelajaran berlaku melalui interaksi murid dengan bahan (video interaktif).

### **PENUTUP**

1. Guru akan memaparkan kod Kahoot! di hadapan kelas.
2. Murid akan log masuk ke dalam Kahoot! menggunakan kod yang diberikan oleh guru.
3. Guru perlu memastikan setiap murid telah berjaya log masuk Kahoot! sebelum memulakan aktiviti tersebut.
4. Murid akan menjawab soalan secara serentak pada paparan skrin komputer masing-masing.
5. Setelah selesai menjawab Kahoot!, markah akan dipaparkan di hadapan kelas.
6. Seterusnya, guru akan membuat rumusan keseluruhan tentang isi pembelajaran yang telah diajar oleh murid.

### **Menilai dan Menyemak Semula**

**PENCAPAIAN MURID:**

- Murid dapat mengikuti pembelajaran dengan rasa seronok dan penuh minat
- Murid dapat mengetahui agama Islam sebagai agama persekutuan di Malaysia.
- Murid dapat membuat penilaian tentang budaya dan amalan cara hidup Islam dalam mewujudkan masyarakat yang harmoni
- Murid dapat menzahirkan idea yang rasional tentang kepentingan kehidupan beragama.
- Murid dapat mengenal pasti kesenian Islam yang terdapat di Malaysia.
- Murid yang lemah akan diberi bimbingan sehingga mereka dapat menguasai tajuk tersebut dengan baik.

**PENILAIAN GURU:**

Guru dapat mencapai objektif dengan menilai murid berdasarkan kepada keupayaan murid menjawab lembaran kerja pada awal pembelajaran dan Kahoot! pada akhir pembelajaran

**IMPAK/KEBERKESANAN:**

- Murid dapat mengenali Agama Islam dengan lebih mendalam sama ada dari aspek perlembagaan, cara hidup bermasyarakat dan kesenian.
- Penggunaan gambar dan visual berkaitan Agama Islam akan dapat membantu murid mengenal pasti hal-hal yang berkaitan dengan Agama Islam dengan lebih mudah.
- Tayangan video dapat membantu murid memahami hal berkaitan Agama Islam dengan lebih jelas sekali gus dapat membantu murid dalam proses mengingat.
- Tugas kumpulan dapat menerapkan nilai kerjasama dalam diri murid dan mengeratkan hubungan sesama murid serta mengukuhkan kemahiran komunikasi murid