

# Contoh Rancangan Pengajaran

Bagi membantu guru menggunakan bahan Kumpulan Cerita Animasi, contoh rancangan pengajaran telah disediakan. Di dalam contoh rancangan pengajaran ini pelbagai aktiviti dan alat penilaian juga disarankan. Guru boleh dan digalakkan mengubah suai contoh rancangan pengajaran ini bagi memenuhi keperluan pembelajaran murid.

## Cerita Animasi 8 – Penemuan Singapura

<b>Tajuk Cerita</b>	Penemuan Singapura
<b>Jangka Masa</b>	1-2 Waktu
<b>Fokus Interaksi Lisan</b>	Berbual dan berbincang
<b>Aspek Bahasa</b>	Awalan 'di-' dan apitan 'di-...-an'

STRATEGI PEMBELAJARAN	BAHAN / CATATAN
<p><b>Aktiviti</b></p> <p><b>Murid:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>memberikan respons kepada pertanyaan guru mengenai cerita rakyat yang mereka tahu</li> <li>menonton cerita animasi 'Penemuan Pulau Singapura'</li> <li>menceritakan semula dan berbual tentang cerita yang ditonton menggunakan Kad Kosa Kata Awa lan di- dan Apitan di-... -kan</li> <li>berbincang tentang nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dengan panduan guru</li> <li>main peranan menggunakan skrip cerita 'Penemuan Pulau Singapura'</li> <li>menyelesaikan tugas yang disediakan dalam lampiran tugas</li> <li>melengkapkan alat penilaian.</li> </ol>	<p><b>Catatan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dalam aktiviti pembelajaran, guru menekankan aspek tatabahasa, iaitu penggunaan Awalan di-... dan Apitan di-... -kan semasa aktiviti berbual.</li> </ul> <p><b><u>Soalan Saranan (permulaan)</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Pernahkah kamu membaca cerita tentang bagaimana negara Singapura mendapat namanya?</li> <li>Berkongsilah cerita kamu dengan rakan-rakan lain.</li> <li>Adakah kamu percaya dengan cerita tersebut? Mengapa?</li> <li>Apakah yang menarik tentang cerita tersebut?</li> </ol> <p><b><u>Soalan Saranan tentang Cerita 'Penemuan Pulau Singapura'</u></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Siapakah nama raja yang menemui pulau Singapura?</li> <li>Bagaimanakah raja tersebut boleh sampai ke pulau Singapura?</li> <li>Apakah yang baginda lihat semasa di pulau tersebut?</li> <li>Mengapa baginda memilih nama 'Singapura' untuk menamakan pulau tersebut?</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menilai bacaan murid dan memberikan maklum balas.</li> </ul> <p><b>Bahan</b></p> <p>Lampiran Tugas Alat Penilaian (Guru dan Murid)</p>

# LAMPIRAN TUGASAN

## Cerita Animasi 8: Penemuan Singapura

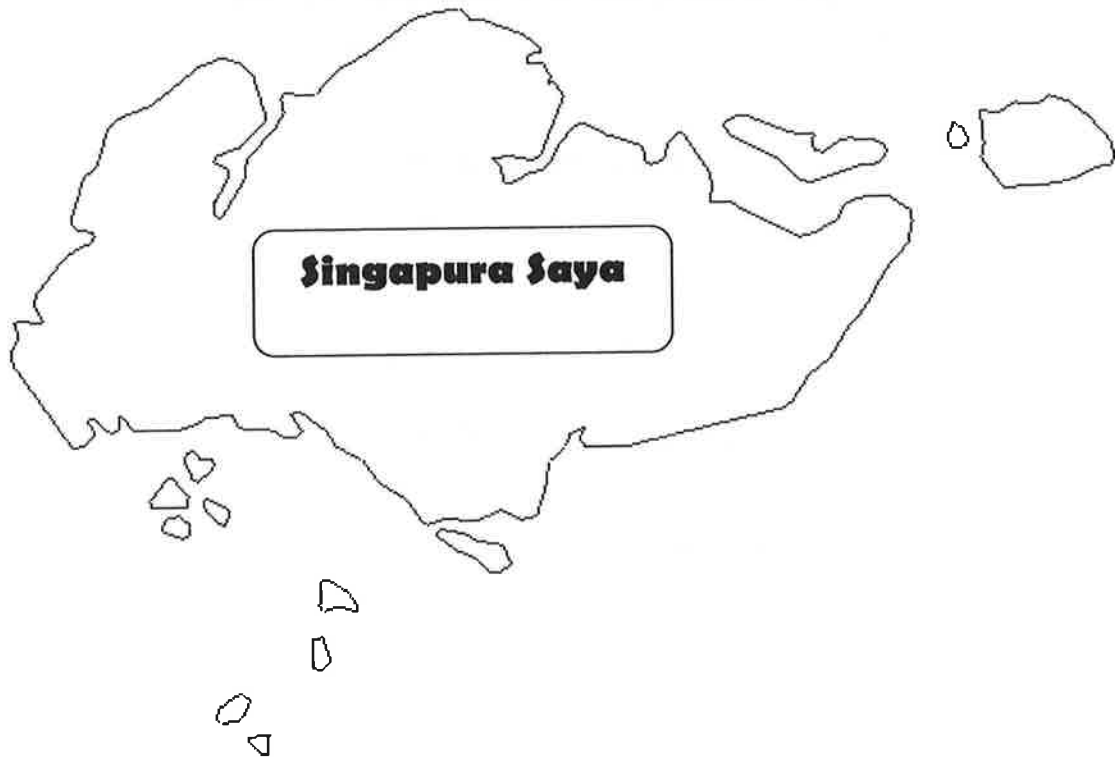
### Membina Ayat



Berdasarkan lima perkataan yang digunakan dalam cerita Penemuan Singapura, bina ayat lain menggunakan setiap perkataan tersebut.

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Membina Ayat



Tuliskan tiga potong ayat mengenai apa yang kamu paling suka tentang negara Singapura:

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# ALAT PENILAIAN

## Cerita Animasi 8: Penemuan Singapura

### Penilaian Rakan Sebaya

### RUBRIK MAIN PERANAN

Nama murid (yang dinilai) : \_\_\_\_\_ ( )

Tandakan [√]

No	PERKARA	☆ ☆ ☆	☆ ☆	☆
1	Rakan saya boleh menyebut perkataan dengan betul.			
2	Rakan saya membaca dan bercerita menggunakan suara yang kuat dan lantang.			
3	Rakan saya menggunakan intonasi yang sesuai.			
4	Rakan saya bercakap mengikut giliran.			
5	Rakan saya menggunakan sebutan baku.			

Nama murid (yang menilai) : \_\_\_\_\_ ( )

## Cerita Animasi 8: Penemuan Singapura

Penilaian (Guru)

### RUBRIK MAIN PERANAN

Nama murid: \_\_\_\_\_ (       )

Tandakan [ √ ]

No	PERKARA	★ ★ ★	★ ★	★
1	Murid saya boleh menyebut perkataan dengan betul.			
2	Murid saya membaca dan bercerita menggunakan suara yang kuat dan lantang.			
3	Murid saya menggunakan intonasi yang sesuai semasa membaca/ bercerita.			
4	Murid saya bercakap mengikut giliran.			
5	Murid saya menggunakan sebutan baku.			

Catatan guru:

---



---



---



---



---

## Cerita Animasi 8: Penemuan Singapura Penilaian Kendiri - Membaca

Nama murid: \_\_\_\_\_ (            )

Tarikh: \_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_

Tandakan [ √ ]

No	Saya dapat ...	☆☆☆	☆☆	☆
1	membaca dengan lancar			
2	menyebut perkataan dengan betul			
3	menggunakan intonasi yang betul.			
4	menggunakan sebutan baku.			

## Penilaian Guru - Membaca

Nama: \_\_\_\_\_ (            )

Tarikh: \_\_\_\_\_ Kelas: \_\_\_\_\_

Tandakan [ √ ]

No	Semasa membaca murid dapat ...	☆☆☆	☆☆	☆
1	membaca dengan lancar.			
2	menyebut perkataan dengan betul.			
3	menggunakan intonasi yang betul.			
4	menggunakan sebutan baku.			

Catatan Guru:

---



---



---



---

## CERITA ANIMASI 8: PENEMUAN SINGAPURA

<b>Tajuk</b>	Penemuan Pulau Temasek
<b>Peringkat</b>	P3B
<b>Sinopsis</b>	Mengisahkan bagaimana Sang Nila Utama menemui Singapura, bertemu seekor binatang menyerupai Singa, dan menamakan tempat itu Singapura.
<b>Watak</b>	Sang Nila Utama, Memanda Menteri dan Pencerita
<b>Nilai</b>	Sikap menghargai, kesetiaan kepada negara, keberanian, kegigihan

No	Watak	Dialog
1	Pencerita	Pada suatu hari, semasa Sang Nila Utama dan anak-anak kapalnya sedang belayar di tengah laut, bahtera baginda dipukul gelombang.
2	Memanda Menteri	Anak-anak kapal, lihat sekeliling jika ada pulau untuk kita berteduh.
3	Pencerita	Tidak lama kemudian, cuaca buruk di tengah-tengah laut pun berakhir. Baginda dan anak-anak kapal berasa gembira. Dari jauh baginda melihat ada sebuah pulau.
4	Sang Nila Utama	Sungguh cantik dan bersih pulau itu. Memanda Menteri, apakah nama pulau itu? Marilah kita berteduh di pulau itu.
5	Memanda Menteri	Ampun Tuanku. Pulau ini pulau Temasek tuanku. Baiklah, kita akan mendarat di pulau itu.
6	Pencerita	Sang Nila Utama dan rombongannya pun mendarat di pulau. Tiba-tiba, Sang Nila Utama terpancang akan seekor haiwan yang sedang berjalan di celah-celah pohon.
7	Sang Nila Utama	Pengawal! Memanda! Cepat Kejar binatang itu!  Binatang apakah itu?
8	Pencerita	Memanda Menteri serta beberapa orang pengawal segera mengejar binatang yang berlari pantas. Sang Nila Utama juga turut berlari menuju ke arah binatang itu.
9	Pengawal	Kejar! Kejar binatang itu.

10	Sang Nila Utama	Sungguh gagah dan tangkas binatang itu berlari.  Binatang apakah itu, Memanda Menteri ?
11	Memanda Menteri	Kalau tidak salah hamba, binatang itu Singa namanya, Tuanku! Itulah Singa Si Raja Rimba.
12	Pencerita	Sang Nila Utama terfikir sejenak akan kejadian siang tadi. Penemuan Singa yang gagah itu satu petanda yang baik bagi baginda. Baginda ingin menjadikan pulau Temasek tempat tinggalnya.
13	Sang Nila Utama	Memanda Menteri, apakah pandangan Memanda akan pulau ini?
14	Memanda Menteri	Pada pandangan hamba, pulau Temasek ini sungguh baik jika dijadikan tempat tinggal. Pantainya bersih dan pulau ini juga cantik.
15	Sang Nila Utama	Beta pun berasa demikian.
16	Pencerita	Awal pagi-pagi lagi, Sang Nila Utama sudah terjaga. Binatang gagah yang dilihatnya semalam mahu ditangkapnya. Singa mahu dijadikan lambang kerajaan baharunya.
17	Sang Nila Utama	Binatang itu bernama Singa... Jika dapat beta tangkap binatang itu, sudah pasti beta akan dianggap sebagai seorang raja yang gagah.
18	Pencerita	Sang Nila Utama mengarahkan Memanda Menteri agar mengumpulkan rombongannya. Baginda mahu memberitahu sesuatu kepada orang-orangnya.
19	Sang Nila Utama	Hari ini Beta ingin membuat pengumuman. Pulau Temasek ini akan beta namakan Kota Singa. Kota Singa ini beta gelar Singapura!
20	Memanda Menteri	Mari kita sorak bersama-sama. Singapura! Singapura!
21	Pencerita	Begitulah cerita bagaimana Sang Nila Utama menemukan Pulau Temasek, setelah terjumpa seekor Singa.  Kini Pulau Temasek dikenali sebagai Singapura.

