



SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

**MET3023 / A**

**PENGAJARAN SAINS KOMPUTER**

**RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (RPH)**

**ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 1**

**BAB 4.2: SUBTOPIK 4.2.3 & 4.2.4**

NAMA	MOHD IZZUL IKHWAN BIN YUSOF
NO MATRIK	D20201095609
NAMA PENSYARAH	TS. DR CHEE KEN NEE

# LAPORAN AKTIVITI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

05 JUN 2023

## RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (RPH)


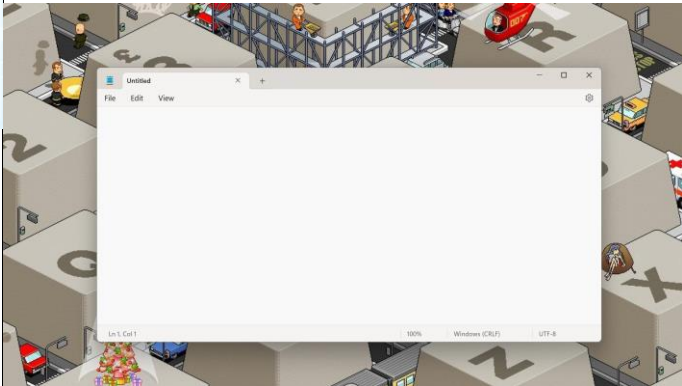
RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (RPH)				
TARIKH / HARI	05 JUN 2023	ISNIN	TINGKATAN	1 INDIGO
			KEHADIRAN MURID	6/6
MATA PELAJARAN	ASAS SAINS KOMPUTER TINGKATAN 1		MASA	8:00 am – 9:00 am
NAMA GURU	MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF			
BIDANG PELAJARAN	4.0 Kod Arahkan			
STANDARD KANDUNGAN	4.2 Kod Arahkan HTML			
STANDARD PEMBELAJARAN	4.2.3 Menggunakan <i>Paragraph Heading</i> dalam atur cara HTML yang dibina.			
	4.2.4 Menggunakan atur cara HTML untuk menghasilkan <i>Banner, Frame</i> dan <i>Menu</i> .			
OBJEKTIF PEMBELAJARAN	Selepas mengikuti pembelajaran ini, murid akan dapat: 1. Menggunakan <i>Paragraph Heading</i> dalam atur cara HTML yang dibina. 2. Menggunakan atur cara HTML untuk menghasilkan <i>Banner, Frame</i> dan <i>Menu</i> .			

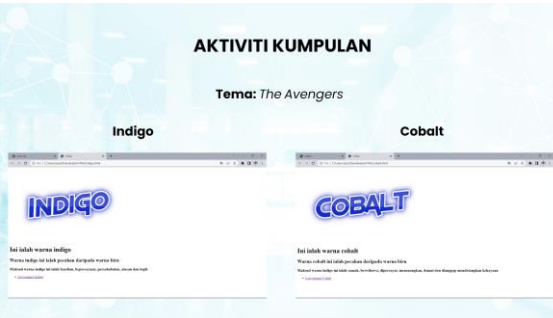
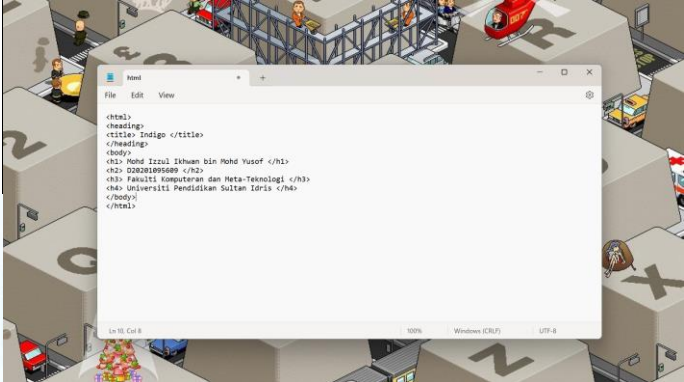
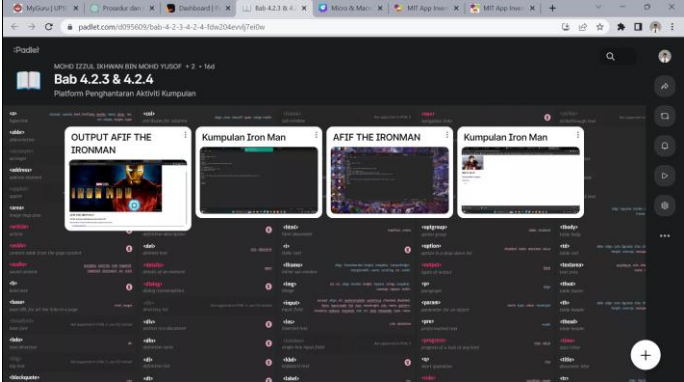
<b>PAK21</b>	Komunikasi	✓	Kolaboratif	✓	Kritis	✓	Kreatif	✓	Nilai	✓
<b>NILAI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berusaha dalam menyelesaikan tugas</li> <li>Membina keyakinan diri dalam setiap keputusan yang dilakukan</li> <li>Menggunakan teknologi secara berhemah dan bertanggungjawab</li> </ul>									
<b>EMK</b>	1. Teknologi maklumat dan komunikasi <ul style="list-style-type: none"> <li>TMK diintegrasikan mengikut kesesuaian topik yang hendak diajar dan sebagai pengupaya bagi meningkatkan lagi kefahaman murid terhadap kandungan mata pelajaran.</li> </ul>									
<b>KBAT</b>	Menganalisis									
<b>PENGETAHUAN SEDIA ADA PELAJAR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Murid mestilah mempunyai pengetahuan dalam menggunakan <i>Tags</i> dalam atur cara HTML.</li> </ul>									
<b>ABM/ BBM</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komputer</li> <li>2. Projector LCD</li> <li>3. Buku teks Asas Sains Komputer Tingkatan 1</li> <li>4. Youtube (<a href="https://youtu.be/fLeJJPxua3E">https://youtu.be/fLeJJPxua3E</a>)</li> <li>5. Canva (<a href="https://shorturl.at/ryDMV">https://shorturl.at/ryDMV</a>)</li> <li>6. Notepad</li> <li>7. Padlet (<a href="https://padlet.com/d095609/bab-4-2-3-4-2-4-fdw204evvlij7ei0w">https://padlet.com/d095609/bab-4-2-3-4-2-4-fdw204evvlij7ei0w</a>)</li> <li>8. Blooket (<a href="https://dashboard.blooket.com/set/647cb09821f52330f2ba7533">https://dashboard.blooket.com/set/647cb09821f52330f2ba7533</a>)</li> </ol>									

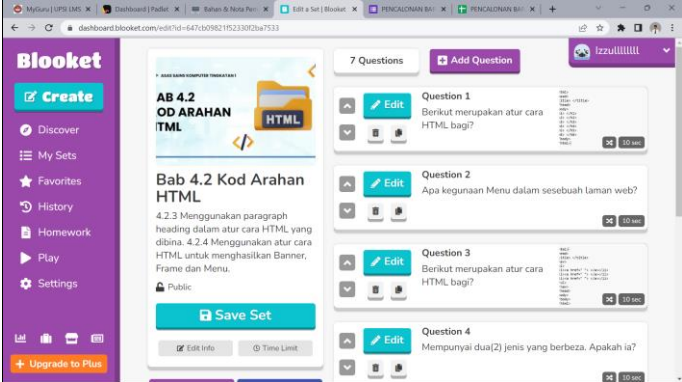
LANGKAH PEMBELAJARAN / AKTIVITI PEMBELAJARAN				
Langkah	Isi Pelajaran/ Kemahiran	Aktiviti Pembelajaran		Strategi / Teknik/ Nilai / BBM
		Aktiviti Guru	Aktiviti Murid	
<b>SET INDUKSI</b> <b>(3 minit)</b> <b>8.00 pagi – 8.03</b> <b>pagi</b>		1. Guru bertanya khabar kepada murid sebelum memulakan pengajaran.  2. Memaparkan video motivasi pendek tentang <i>24 hours</i> di youtube. <a href="https://youtu.be/fLeJJPxua3E">https://youtu.be/fLeJJPxua3E</a>	1. Murid mendengar arahan daripada guru.  2. Murid menonton video motivasi pendek tentang <i>24 Hours</i> di youtube yang ditayangkan oleh guru.  3. Murid memberi pendapat dan kefahaman secara umum tentang filem pendek tersebut.	<b>Strategi</b>  Berpusatkan guru
				<b>Teknik</b>  Penerangan
				<b>Nilai</b>  Kefahaman
				<b>BBM</b>  Komputer  Projektor  Youtube (Set Induksi)



*Gambar 1: Video motivasi pendek tentang 24 Hours*

<b>LANGKAH 1</b> <b>(35 menit)</b> <b>8.03 pagi – 8.38</b> <b>pagi</b> <b>(Pengajaran Makro)</b>	Murid dapat menggunakan <i>Paragraph Heading</i> dalam atur cara HTML yang dibina dan murid juga dapat menggunakan atur cara HTML untuk menghasilkan <i>Banner, Frame</i> dan <i>Menu</i> .	1. Guru memaparkan slide pengajaran untuk bersiap sedia memulakan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP). ( <a href="https://shorturl.at/ryDMV">https://shorturl.at/ryDMV</a> )	1. Murid menumpukan perhatian terhadap pengajaran yang dilakukan oleh guru.  2. Murid akan melontarkan sebarang persoalan jika murid tidak memahami sesuatu perkara.  3. Murid diminta untuk membuka Notepad pada peranti masing-masing untuk mengaplikasikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.	<b>Strategi</b> Berpusatkan guru
				<b>Teknik</b> Interaksi
		<p><i>Gambar 2: Slide pengajaran</i></p> 2. Guru akan memastikan kesemua murid memahami apa yang telah diterangkan melalui slide pengajaran tersebut.  3. Guru akan menerangkan satu topik lalu mengaplikasikannya secara terus dalam bilik darjah seperti menggunakan Tags dalam menghasilkan Headings.		<b>Nilai</b> Kefahaman
		4. Guru akan menjadi fasilitator dalam memberikan murid panduan untuk melaksanakan pembelajaran secara <i>Hands on</i> .		<b>BBM</b> Komputer  Projektor  Canva (Slide Pengajaran)  Notepad

<b>LANGKAH 2</b> <b>(30 minit)</b> <b>8.38 pagi – 8.58</b> <b>pagi</b>  <b>(Pengajaran</b> <b>Mikro)</b>	Murid dapat menggunakan <i>Paragraph</i> <i>Heading</i> dalam atur cara HTML yang dibina dan murid juga dapat menggunakan atur cara HTML untuk menghasilkan <i>Banner</i> , <i>Frame</i> dan <i>Menu</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengarahkan murid untuk membentuk 2 kumpulan kecil yang terdiri daripada 3 orang murid.</li> <li>2. Guru memberikan tema untuk aktiviti berkumpulan melalui platform Canva kepada murid dalam tempoh masa 10 minit. (<a href="https://shorturl.at/ryDMV">https://shorturl.at/ryDMV</a>)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid mendirikan kumpulan dengan bantuan guru.</li> <li>2. Murid menggunakan Notepad untuk menyiapkan aktiviti berkumpulan tersebut.</li> </ol>	<b>Strategi</b> Berpusatkan murid
		 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4: Aktiviti dalam Canva</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 5: Notepad</i></p>	<b>Teknik</b> Perbincangan
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru akan berperanan sebagai fasilitator dalam aktiviti berkumpulan ini untuk membimbing murid.</li> <li>4. Guru akan membuat perbincangan selepas tamat tempoh masa yang telah diberikan.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Setelah siap, murid akan menghantar jawapan ke platform Padlet.</li> </ol>	<b>Nilai</b> Berkjasama Kreatif Berkeyakinan
			 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 6: Padlet</i></p>	<b>BBM</b> Komputer Projektor Canva (Aktiviti Kumpulan)  Notepad  Padlet (Penghantaran)
			<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Guru dan murid membincangkan jawapan.</li> </ol>	

<p><b>PENUTUP</b> (5 menit) 8.58 pagi – 9.00 pagi</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi kuiz kepada murid melalui pautan Blooket sebelum mengakhiri Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) yang bertujuan menguji kefahaman murid dalam topik yang telah dipelajari. (<a href="https://dashboard.blooket.com/set/647cb09821f52330f2ba7533">https://dashboard.blooket.com/set/647cb09821f52330f2ba7533</a>)</li> <li>2. Setelah menjawab kuiz yang telah diberikan, guru meminta dua orang murid untuk membuat ulasan ringkas tentang pembelajaran yang telah dipelajari.</li> <li>3. Guru menamatkan sesi pembelajaran.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murid Menjawab kuiz yang telah disediakan oleh guru didalam pautan Blooket.</li> </ol>  <p style="text-align: center;"><i>Gambar 6: Soalan dalam Blooket</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 2 orang murid membuat ulasan ringkas tentang pembelajaran yang telah mereka pelajari pada subtopik ini.</li> </ol>	<p><b>Strategi</b> Berpusatkan guru</p> <p><b>Teknik</b> Penyelesaian masalah</p> <p><b>Nilai</b> Kefahaman Berkeyakinan</p> <p><b>BBM</b> Komputer Projektor Blooket (kuiz)</p>
---	--	--	--	--

<p><b>REFLEKSI</b></p> <p>Sesi Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) pada hari ini berjalan seperti yang telah dirancang. Komunikasi secara dua hala antara guru dan murid berlangsung seperti yang dirancang apabila murid memberi respon yang positif sepanjang pembelajaran berlangsung. <i>Slide</i> pembelajaran yang menggunakan <i>Canva</i> disediakan bagi memudahkan murid melihat nota dengan lebih ringkas agar murid lebih mudah untuk memahami isi kandungan pembelajaran. Keadaan di dalam kelas terkawal apabila pelajar memberi tumpuan sepenuhnya semasa guru mengajar. Seramai 6/6 murid telah hadir pada PdP hari ini. Pada awalnya murid kurang berminat dalam proses PdP kerana set induksi yang berbentuk video kurang untuk menarik minat murid dan kurang berkait dengan topik yang akan dipelajari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 / 6 murid mencapai objektif pembelajaran</li> <li>• - / 6 murid tidak mencapai objektif pembelajaran</li> </ul> <p><b>TINDAKAN SUSULAN</b></p> <p>Tindakan susulan untuk mengatasi masalah murid:-</p> <p>Tindakan susulan yang boleh dilakukan untuk mengatasi masalah pemilihan set induksi yang kurang menarik perhatian ini ialah saya akan menggunakan set induksi yang lebih interaktif dan mempunyai kaitan dengan subtopik yang akan dipelajari.</p>	<p>Pdp ditangguhkan kerana :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mesyuarat/Kursus Program Sekolah Guru Pengiring Aktiviti Luar</li> <li>○ Cuti Rehat/Cuti Sakit</li> <li>○ Cuti Peristiwa/Cuti Am</li> <li>○ Cuti Bencana/Cuti Khas.</li> <li>○ Lain-lain:</li> </ul> <hr/> <hr/>
---	--



## EVIDEN PELAKSANAAN/GAMBAR



Disediakan Oleh:

.....

(MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF)

Disahkan Oleh:

.....

(TS. DR CHEE KEN NEE)