

RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN (RPH)

Subjek	Geografi	Hari	Khamis
Tingkatan	4 Bijaksana	Tarikh	16/04/2020
Bilangan murid	20 Orang	Jangka masa	10.30 am - 11.30 am
Standard Kandungan	3.1 Sumber Tenaga		
Standard Pembelajaran	3.1.1 Menerangkan sumber tenaga tidak boleh baharu dan sumber tenaga boleh baharu. 3.1.2 Menjelaskan melalui contoh sumber tenaga tidak boleh baharu dan sumber tenaga boleh baharu di dunia.		
Objektif Pembelajaran:			
Pada akhir pembelajaran murid dapat:			
1.	Menyatakan contoh sumber tenaga		
2.	Menjelaskan sumber tenaga tidak boleh diperbaharui dan sumber tenaga boleh diperbaharui.		

3.	Menghuraikan dengan contoh sumber tenaga boleh diperbaharui dan tidak boleh diperbaharui
Elemen Merentas Kurikulum (EMK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelestarian alam sekitar 2. Kreativiti dan inovasi
Bahan Bantu Belajar (BBB)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Slide Powerpoint 2. Kotak ajaib (ada 4 jenis kad warna) 3. Master Minds Game (powerpoint) 4. Papan putih 5. Kad memori (gambar dan perkataan) 6. Peta pokok 7. Kertas warna

Langkah	Isi Pelajaran	Aktiviti Pengajaran dan pembelajaran	Catatan
---------	---------------	--------------------------------------	---------

<p>Induksi Set (5 minit)</p>	<p>Sumber tenaga</p>	<p>-Guru meletakkan beberapa pecahan gambar puzzle di bawah meja murid yang terpilih.</p> <p>-Murid diminta untuk melihat bawah meja masing-masing bahawa ada sesuatu yang misteri.</p> <p>-Guru memberikan arahan kepada murid.</p> <p>-Murid yang terpilih dikehendaki untuk menggabungkan pecahan 'puzzle' tersebut menjadi satu gambar yang lengkap dalam masa 1 minit.</p> <p>-Murid melekatkan gambar tersebut di papan putih.</p> <p>-Wakil murid diminta untuk menerangkan pemahaman mereka berdasarkan aktiviti.</p> <p>-Guru memberi maklum balas terhadap penerangan pelajar</p> <p>-Guru mengaitkan aktiviti dengan topik pembelajaran yang akan diajar</p>	<p>Tujuan adalah untuk memberi pendedahan kepada murid tentang tajuk yang ingin diajar.</p> <p>BBB:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar Puzzle. 2. Papan putih.
--	----------------------	---	--

<p>Langkah penerokaan 1 (15 minit)</p>	<p>Contoh-contoh sumber tenaga</p>	<p>Guru mengedarkan kotak ajaib yang berisi 4 jenis kad na.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Murid mula mencabut kad warna yang diedarkan. Semua murid mendapat kad warna. -Murid diminta untuk bergerak membentuk 4 kumpulan mengikut kad warna yang sama. -Murid membentuk kumpulan seperti yang diarahkan oleh guru. -Guru memaparkan kad memori di paparan slide di hadapan kelas. -Kad memori tersebut mempunyai gambar dan perkataan contoh-contoh sumber tenaga. -Murid boleh berbincang dalam kumpulan masing-masing. -Guru mewajibkan penyertaan semua murid dalam perbincangan. -Setiap kumpulan perlu menjawab gambar jenis sumber tenaga tersebut. -Murid akan menyemak jawapan mereka di belakang kad memori. -Penilaian diberikan oleh guru dan murid terhadap aktiviti yang dijalankan. 	<p>BBB:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kotak ajaib yang mempunyai 4 jenis warna. 2. Kad memori yang merupakan gambar dan perkataan sumber tenaga.
---	------------------------------------	---	--

<p>Langkah penerangan (15 minit)</p>	<p>2 Sumber tenaga:</p> <p>1. sumber tenaga yang boleh diperbaharui:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tenaga suria/solar -Tenaga angin -Tenaga hidro -Tenaga biomass <p>2. sumber tenaga yang tidak boleh diperbaharui</p> <ul style="list-style-type: none"> -Minyak dan hasil petroleum -Gas asli -Batu arang 	<ul style="list-style-type: none"> -Guru memberikan buah dadu yang bergambar kepada murid mengikut kumpulan -Gambar yang terdapat pada buah dadu tersebut ialah sumber-sumber tenaga -Guru memberikan arahan bahawa setiap murid perlu mempunyai 1 gambar setiap seorang -Murid akan melambung buah dadu untuk mendapatkan gambar sumber tenaga masing-masing -Guru memberikan arahan dan murid mendengar dengan teliti -Murid dikehendaki meneliti gambar mereka dalam masa 10 saat -Guru membuat penerangan kepada murid berdasarkan slide yang dipaparkan -Guru menggalakkan murid untuk bertanya soalan -Guru melibatkan murid yang fasif dengan menggunakan pendekatan berbeza seperti “main peranan” -Guru meminta murid yang pasif untuk menghidupkan atau mematikan lampu dan kipas serta 	<p>BBB:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. slide powerpoint 2. Buah dadu yang bergambar sumber-sumber tenaga 3. kertas peta minda yang kosong 4. kertas <i>Checkpoint</i> yang dilekatkan pada dinding kelas 5. kad rubrik ringkas
--	---	---	--

		<p>mengaitkannya dengan PDPC</p> <p>-Guru juga memberikan murid kertas yang mengandung peta minda kosong</p> <p>-Guru meminta murid untuk mengisi isi penting di dalam peta minda tersebut berdasarkan penerangan guru</p> <p>-Guru menayangkan video tentang jenis-jenis sumber tenaga.</p> <p>-Guru memberi rumusan terhadap penerangan murid.</p> <p>-Murid diberikan kad rubrik ringkas tentang tahap kefahaman mereka terhadap penerangan guru</p> <p>-Murid menjawab dalam masa 30 saat</p> <p>-Guru memungut rubrik ringkas tersebut sambil memberikan komen kepada murid atas penglibatan aktif mereka</p> <p>-guru memberikan peneguhan</p>	
--	--	--	--

<p>Langkah 3 pengembangan (15 minit)</p>	<p>Sumber Tenaga</p> <p>-Menjelaskan dengan contoh sumber-sumber tenaga yang terdapat di bumi</p>	<p>-Guru menyediakan satu permainan dalam bentuk Powerpoint untuk menambahkan kefahaman murid terhadap topik pengajaran</p> <p>-Guru juga menyediakan modul bagi tujuan panduan untuk pelaksanaan permainan tersebut</p> <p>-Permainan ini dinamakan sebagai '<i>Master Minds Game</i>'.</p> <p>-Guru mengarahkan murid untuk membentuk kumpulan kecil</p> <p>-Pada permulaan permainan, guru akan menentukan giliran kumpulan yang akan menjawab.</p> <p>-Guru memaparkan '<i>Master Minds Game</i>' dalam powerpoint di hadapan kelas.</p> <p>Murid diberikan masa 1 minit untuk menjawab berdasarkan pilihan jawapan yang disediakan.</p> <p>-Murid berbincang dalam kumpulan.</p> <p>-Setiap kumpulan menjawab kuiz berdasarkan pilihan jawapan yang disediakan.</p> <p>-Guru memberi peluang kepada murid untuk</p>	<p>BBB:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. '<i>Master Minds Game</i>' dalam Powepoint 2. Hadiah
--	---	--	--

		<p>membuat pembetulan jawapan jika salah.</p> <p>-sekiranya jawapan pelajar betul, gambar kemenangan akan terpapar begitu juga sebaliknya.</p> <p>-Semua kumpulan akan menjawab secara bergilir-gilir sehingga soalan kuiz tamat.</p> <p>-Pada akhir permainan, guru memberikan hadiah kepada kumpulan yang menang sebagai penghargaan.</p> <p>-Guru meminta wakil setiap kumpulan untuk memberikan refleksi ringkas berkaitan dengan aktiviti yang dilakukan.</p> <p>-Guru membuat rumusan.</p>	
--	--	--	--

<p>Penutup (5 menit)</p>		<p>-Guru memaparkan peta pokok di papan putih (<i>powerpoint</i>)</p> <p>-Guru memberikan murid kertas kosong yang berwarna-warni kepada murid.</p> <p>-Murid menerima kertas tersebut setiap seorang.</p> <p>-Guru mengarahkan untuk murid memberikan refleksi ringkas mereka di dalam kertas yang diberikan.</p> <p>-Guru mengedarkan gam untuk pelajar melekat reflesksi mereka di papan putih.</p> <p>-Guru mengambil beberapa refleksi dan membacakannya.</p> <p>-Guru memberikan rumusan terhadap sesi pengajaran dan permainan.</p>	<p>BBB:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Powerpoint</i> yang memaparkan peta pokok 2. kertas warna 3. Gam kertas
--	--	--	---