



## Struktur Unit

- Direka berdasarkan **Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP)** dan disusun mengikut **tema/unit** serta **selari dengan buku teks**.
- Merangkumi **Bahan Pengajaran dan Pembelajaran (Nota)**, **Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)**, dan **Aktiviti Berbentuk Permainan** yang bervariasi bentuk.
- Bahan pengajaran dan pentaksiran yang berkualiti, praktikal, dan mudah digunakan ini hanya perlu dilancarkan dengan **satuklik**. Hal ini dapat membantu meringankan beban guru dan meningkatkan keberkesanan serta mencapai pengalaman pembelajaran dan hasil pengajaran yang lebih baik.



## Bahan Pengajaran dan Pembelajaran (Nota)

Bahan pengajaran dan pembelajaran terdiri daripada tiga kategori, iaitu:

- **Mari Belajar Kosakata**
  - Pengenalan kepada **kosakata** baharu
- **Mari Belajar Seni Bahasa**
  - Pengenalan kepada pelbagai aspek **seni bahasa**
- **Mari Belajar Tatabahasa**
  - Pengenalan kepada pelbagai jenis **tatabahasa**

## Modul Pentaksiran Bilik Darjah (PBD)

- Modul PBD yang disediakan meliputi kemahiran **Mendengar**, **Bertutur**, **Membaca**, dan **Menulis** serta aspek **Seni Bahasa** dan **Tatabahasa**. Modul ini sesuai digunakan sebagai **Latihan Pemulihan** dan **Penguukuhan** serta **Pentaksiran Formatif** dan **Pentaksiran Sumatif**.
- Aktiviti berserta dengan elemen multimedia seperti **Audio** dan **Video** turut disediakan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.
- Setiap aktiviti disertai dengan indikator bintang mengikut **tahap kesukaran** untuk memudahkan guru memilih aktiviti yang sesuai dengan tahap murid di kelas.

## Ikona dan Fungsi

Tahap Kesukaran Aktiviti	Aktiviti dengan Elemen Multimedia
  	 
<p><b>KBAT</b> Modul dengan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT)</p> <p><b>i-Think</b> Modul dengan peta minda i-Think</p> <p>Jawapan</p>	<p>Cetak  Mencetak aktiviti</p> <p>SEMAK  Untuk murid menyemak jawapan</p> <p>Jawapan  Jawapan disediakan untuk rujukan guru</p>

## Aktiviti Berbentuk Permainan

Aktiviti didik hibur yang menggabungkan penggunaan multimedia dan digital bertujuan untuk meningkatkan minat dalam pembelajaran dan mencapai hasil pengajaran yang lebih efisien.

- **Mari Bermain - Suai Padan**
  - Permainan padanan yang menguji tahap ingatan murid dan kemahiran yang telah dipelajari mereka.
- **Mari Bermain - Harta dalam Buih**
  - Permainan yang membantu murid mengembangkan kemahiran kognitif dalam mengenal pasti dan membuat pengelasan.


 ignite  
Teaching and Learning  
Made Easy


KSSR

# BAHASA MELAYU

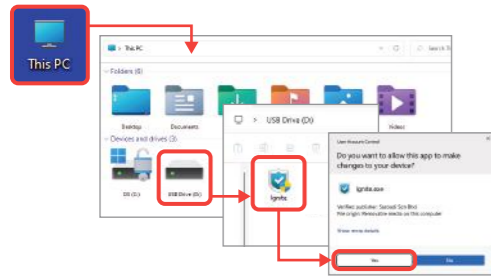
## TAHUN 3 SJKC

◀ Manual Pengguna ▶

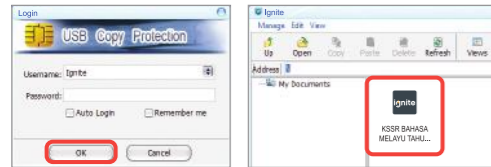


## Melancarkan Bahan Digital Melalui Pemacu Pena (Pen Drive)

1. Masukkan **pemacu pena** ke komputer anda.
2. Klik dua kali pada **This PC** atau **My Computer** di komputer anda.
3. Klik dua kali pada ikon **Pemacu Pena**.
4. Klik dua kali pada ikon **Ignite** dan diikuti dengan **Yes** untuk melancarkan bahan digital di komputer anda.



5. Klik **OK** pada tettingkap **Login**. (Tiada kata laluan)
6. Klik ikon **subjek Ignite** pada tettingkap **Ignite** untuk mengakses halaman utama.



## Keperluan Sistem Minimum

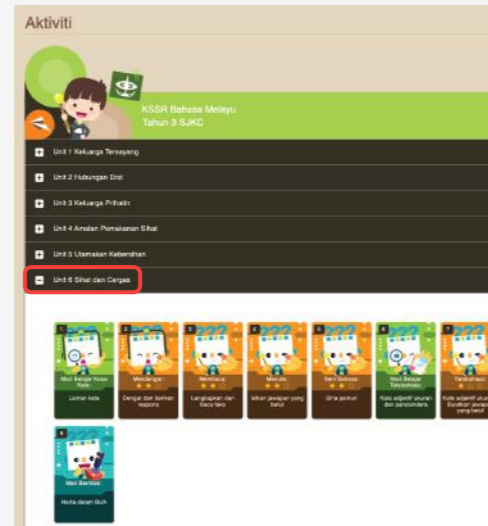
- **Sistem Operasi:** Microsoft Windows 10 dan ke atas
- **Pemproses:** 1 Gigahertz (GHz) atau ke atas
- **RAM:** 1 Gigabait (GB) atau ke atas
- **Kad Grafik:** Serasi dengan DirectX 9 atau yang terkini dengan pemacu WDDM 1.0

## Memaparkan Kandungan Modul

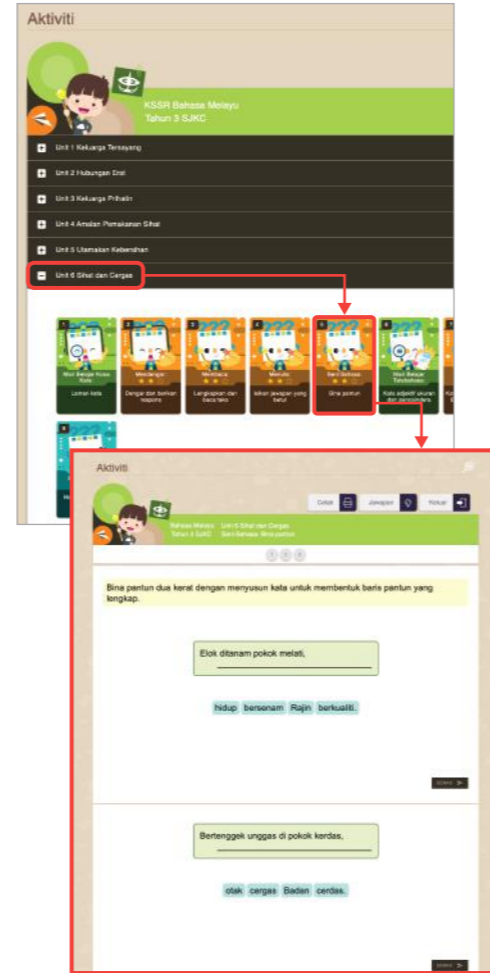
1. Pada halaman utama **Aktiviti**, anda dapat melihat senarai unit dipaparkan.



2. Pilih dan klik pada **Unit** yang dikehendaki untuk melihat modul-modul yang disediakan.



3. Klik pada ikon **Modul** untuk melihat kandungannya.



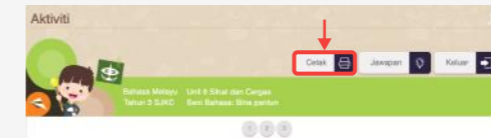
## Menyemak Jawapan

Anda dapat melihat jawapan bagi setiap soalan dalam modul dengan mengklik butang **Jawapan**.

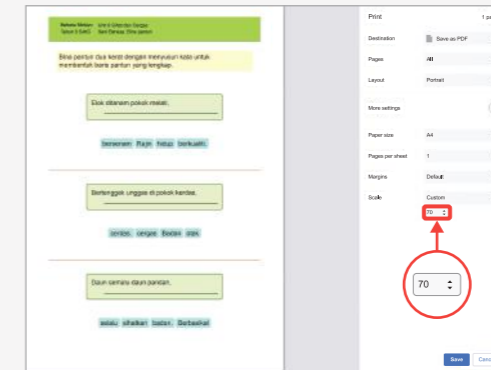


## Mencetak Aktiviti

1. Anda dapat mencetak aktiviti yang dipilih dengan mengklik butang **Cetak**.



2. Tentukan **skala** yang dikehendaki dan pilih **Save as PDF**.



3. Cetak fail **PDF** yang disimpan.

## Pengenalan

**Ignite: Teaching and Learning Made Easy** Sumber Pengajaran dan Pembelajaran Digital KSSR BAHASA MELAYU TAHUN 3 SJKC dihasilkan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan Buku Teks KSSR Bahasa Melayu Tahun 3 SJK. Kandungan pakej ini merangkumi empat Kemahiran Bahasa (Mendengar, Bertutur, Membaca, dan Menulis) serta aspek Seni Bahasa, Tatabahasa, dan Kos Kata.

### KSSR BAHASA MELAYU TAHUN 3 SJKC

Unit 1	Keluarga Tersayang
Unit 2	Hubungan Erat
Unit 3	Keluarga Prihatin
Unit 4	Amalan Pemakanan Sihat
Unit 5	Utamakan Kebersihan
Unit 6	Sihat dan Cergas
Unit 7	Fikirkan Keselamatan
Unit 8	Pastikan Murid Selamat
Unit 9	Berhemah di Jalan Raya
Unit 10	Rakan Karib
Unit 11	Hidup Bermasyarakat
Unit 12	Kejayaan Milik Kita
Unit 13	Raikan Tetamu
Unit 14	Kesenian Bangsa
Unit 15	Pelihara Warisan
Unit 16	Berbudi kepada Alam
Unit 17	Indah dan Damai
Unit 18	Sejahteraan Bumi
Unit 19	Faedah Bertani
Unit 20	Haiwan yang Berfaedah
Unit 21	Sumber Rezeki
Unit 22	Anak yang Taat
Unit 23	Murid yang Baik
Unit 24	Tanggungjawab Kita

Sokongan Teknikal +603-6157 3158  
ignite@sasbadionline.com