



**KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA**
IPG KAMPUS ILMU KHAS



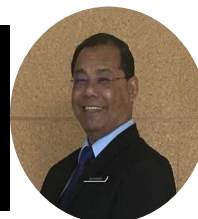
MAJLIS APRESIASI DAN KARNIVAL INOVASI PENDIDIKAN (MAKIP 2019)

Budayakan Inovasi, Tingkatkan Produktiviti

**DEWAN DATO' RAZALI ISMAIL,
IPG KAMPUS ILMU KHAS**

**26 DAN 27 JUN 2019
MASA : 8.00 PAGI - 4.30 PETANG**

KATA ALU-ALUAN PENGARAH IPG KAMPUS ILMU KHAS, KUALA LUMPUR.



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Selamat Sejahtera

Saya mengucapkan setinggi-tinggi syabas dan tahniah atas kejayaan jawatankuasa Pelaksana melaksanakan Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi Pendidikan (MAKIP) 2019. Penganjuran MAKIP 2019 tahun ini dibahagikan kepada dua iaitu Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi Pendidikan. Majlis Apresiasi adalah untuk memberi pengiktirafan kepada pensyarah, jabatan dan unit yang melaksanakan penyelidikan dan inovasi. Manakala Karnival Inovasi Pendidikan untuk melahirkan warga kampus yang berinovatif dan memberi pengiktirafan kepada inovasi yang dihasilkan. Ini sangat signifikan kepada semua warga kampus Ilmu Khas sebagai wahana menjana idea dan merealisasikan inovasi terkini dalam dunia pendidikan.

Inovasi ibarat suatu penerokaan dan pengembaraan yang tiada penghujungnya. Horizonnya begitu luas dan ukufnya tidak dapat dijangka. Oleh itu gaya berfikir kreatif dan konstruktif perlu dipraktikkan agar inovasi menjadi budaya yang berterusan. Melaksanakan inovasi memerlukan kesanggupan kita untuk melakukan sesuatu yang mungkin tidak pernah kita buat sebelum ini secara kreatif dan unik. Oleh itu dalam dunia pendidikan pelbagai kaedah dan pendekatan yang unik dan kreatif mampu kita hasilkan terutama dalam aspek pengajaran dan pembelajaran. Begitu juga dengan aspek pengurusan kita boleh menghasilkan inovasi yang dapat menambah kecekapan dan menjimatkan perbelanjaan.

Saya menyeru semua ketua jabatan dan ketua unit di kampus kita sentiasa memberi ruang, peluang dan kebebasan kepada pensyarah, staf dan siswa guru untuk mencadangkan idea-idea yang kreatif dengan pendekatan yang lebih berimpak tinggi. Jocelyn K. Glei dalam bukunya *Manage Your Day-to-Day: Build Your Routine, Find Your Focus, and Sharpen Your Creative Mind* menyatakan dua perkara penting untuk meningkatkan daya kreativiti. Pertama, *being involved in the moment* dan kedua, *disengagement from a situation*. Bagi memastikan kampus kita sentiasa kompetitif seluruh warganya perlu melaksanakan tugas dan program dengan berorientasikan outcome dan bukan hanya output. Kita mahu melihat keberhasilan yang pantas yang memberi manfaat dalam kerangka yang lebih besar dan luas.

Saya yakin MAKIP 2019 ini dapat dilaksanakan dengan cemerlang dan menjadi pemangkin kepada para pensyarah, staf dan siswa guru untuk mengintegrasikan hasil dan mengadaptasikan ciptaan. Semoga Allah S.W.T memberikan keberkatan, taufik dan hidayahNya kepada semua pihak yang telah berusaha menjayakan MAKIP 2019 Jabatan Penyelidikan dan Inovasi Profesionalisme Keguruan, IPG Kampus Ilmu Khas.

DR. MOHD SUHAIMI BIN MOHAMED ALI
PENGARAH IPG KAMPUS ILMU

**KATA ALU-ALUAN
KETUA JABATAN,
JABATAN PENYELIDIKAN DAN
INOVASI PROFESIONALISME
KEGURUAN**



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Selamat

Sejahtera

Terlebih dahulu saya ingin merakamkan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada Jawatankuasa Pelaksana melaksanakan Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi (MAKIP) 2019 atas inisiatif menjayakan program ini. Penganjuran program ini menunjukkan komitmen semua pihak untuk menyemarakkan budaya kreatif dan inovatif dalam kalangan pensyarah, staf dan siswa guru.

Pada tahun ini MAKIP 2019 terbahagi kepada dua program iaitu Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi. Majlis Apresiasi bertujuan untuk memberi galakan dan pengiktirafan kepada jabatan/unit, pensyarah dan pihak pengurusan yang berjaya melaksanakan penyelidikan dan inovasi. Dengan adanya penghargaan ini diharapkan pensyarah dan staf akan menjadikan budaya penyelidikan sebagai satu amalan dalam meningkatkan kualiti perkhidmatan dan pengurusan. Manakala Karnival Inovasi bertujuan untuk melahirkan warga IPG Kampus Ilmu Khas yang berinovatif dan memberi pengiktirafan kepada inovatif yang dihasilkan. Selain itu diharapkan MAKIP 2019 dapat memupuk dan menyemarakkan budaya penyelidikan kreatif dan inovatif dalam kalangan warga IPGKIK sejajar dengan usaha kerajaan menyuburkan aktiviti kreativiti dan inovasi dalam sektor awam.

Kita tidak boleh berasa puas dan selesa dengan kecemerlangan semasa tetapi hendaklah terus berusaha meningkatkan kecekapan dan berpegang kepada falsafah penambahbaikan yang berterusan iaitu hari ini lebih baik dari semalam dan esok adalah lebih baik dari hari ini. Jika ini menjadi pegangan saya yakin IPG Kampus Ilmu Khas akan menjadi institusi kecemerlangan inovasi yang hebat.

Akhir kata, bagi pihak jawatankuasa penganjur saya mengucapkan ribuan terima kasih atas sambutan yang menggalakkan dalam MAKIP 2019 ini. Terima kasih juga pada pihak pentadbiran yang berterusan menyokong dan menggalakkan penganjuran MAKIP 2019. Ucapan terima kasih juga pada panel hakim yang diundang untuk mengadili pertandingan ini serta pihak yang terlibat secara langsung atau tidak secara langsung dalam MAKIP 2019. Semoga Allah S.W.T memberikan keberkatan, taufik dan hidayahNya kepada semua pihak yang telah berusaha menjayakan MAKIP 2019.

**DR. SYED ISMAIL SYED MUSTAPA
KETUA JABATAN,
JABATAN PENYELIDIKAN DAN INOVASI PROFESIONALISME KEGURUAN**

ATUR CARA MAJLIS

KARNIVAL INOVASI PENDIDIKAN IPGKIK 2019 INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS ILMU KHAS

"Membudayakan Inovasi Meningkatkan Kreativiti"

25-27 JUN 2019

DEWAN DATO' RAZALI ISMAIL

25 JUN (Selasa)

9.00 pg – 10.00 pg	Pendaftaran Peserta
10.00 pg – 3.00 ptg	Persiapan Tempat
	Persediaan Pameran (1)

26 JUN (Rabu)

8.00 pg – 8.30 pg	Persediaan Pameran (2)
8.30 pg – 10.00 pg	Pendaftaran hakim pertandingan
	Taklimat kepada hakim pertandingan
10.30 pg – 12.30 tgh	Pameran dibuka untuk pengunjung
	Penghakiman pertandingan
12.30 tgh – 2.00 ptg	Rehat
2.00 ptg – 4.00 ptg	Pameran dibuka untuk pengunjung
	Penghakiman pertandingan disambung

27 JUN (Khamis)

8.00 pg – 10.00 pg	Pameran dibuka untuk pengunjung
10.30 pg – 1.30 tgh	Majlis perasmian penutup
	Lagu Negaraku
	Lagu Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur
	Lagu Inovasi
	Ucapan Dr. Syed Ismail Syed Mustapa
	Ketua Jabatan Penyelidikan dan Inovasi Profesionlisme Keguruan
	Ulasan Ketua Hakim Pertandingan Inovasi
	Ucapan perasmian penutup oleh Pengarah IPGKIK
	Penyampaian Cenderamata/hadiah dan Sijil
	- Pensyarah (PdP)
	- Pensyarah Pengurusan
	- Siswa Guru (PdP)
	- Horizon Baru KIK
	Lawatan ke reruai pameran
2.00 ptg	- Bersurai

PENGENALAN

Karnival Inovasi Pendidikan telah menjadi satu amalan dan budaya di IPGKIK sejak tahun 2007. Karnival ini telah berjaya menggalakkan bakat dan mencetuskan idea baharu, kreatif dan inovatif dalam bidang pengajaran dan pembelajaran serta pengurusan.

Penyertaan serta kualiti hasil inovasi yang dihasilkan oleh warga IPGKIK dari tahun ke tahun telah memperlihatkan peningkatan progresif yang amat membanggakan.

OBJEKTIF



Menghasilkan perkhidmatan yang berkualiti, produktif dan dapat meningkatkan perkhidmatan untuk pelanggan.



Menyediakan peluang dan mendorong warga IPGKIK menunjukkan kebolehan mereka dalam inovasi dan kreativiti dalam pengajaran dan pembelajaran serta pengurusan.



Menyemarakkan amalan inovasi dan kreativiti dalam kalangan warga pendidik, pihak pengurusan dan sisw guru.



memberi galakan dan pengiktirafan secara formal kepada Jabatan / Unit, siswa guru serta pihak pengurusan di IPGKIK yang berjaya menghasilkan projek KIK. Seterusnya hasil pertandingan dalam karnival ini akan dibawa ke pertandingan peringkat kebangsaan dan peringkat yang lebih tinggi.

KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : P 1

Tajuk : Gamel Kit

Jabatan : Pendidikan Muzik

**Nama Ahli : 1. Dr. Fauzila binti Abdul Latif
2. En. Yusri bin Hussain
3. Cik Rozaina binti Abd Razak
4. En. Rosman bin Adam**

Bagi mengembangkan aktiviti muzikal di sekolah-sekolah, satu usaha menambah jenis alat muzik perkusi telah diilhamkan bagi memberi nafas baru dan selaku *tools* kepada guru-guru menyalurkan ilmu kepada murid-murid. Alat muzik 'Gamel Kit' adalah satu set alat muzik dalam kategori perkusi yang merupakan adaptasi daripada alat muzik tradisional iaitu gamelan. Menerusi alat muzik perkusi 'Gamel Kit' ini, aktiviti kelas muzik akan dapat dikembang dan dipelbagaikan dengan berteraskan muzik tradisional Malaysia. Inovasi alat muzik 'Gamel Kit' ini diilhamkan bagi tujuan memberi pendedahan dan peluang bermain dengan alat muzik gamelan sebenar yang biasanya diperkenalkan di sesetengah sekolah menengah di Malaysia. Bagi menyesuaikan dengan keperluan semasa dan memperkayakan aktiviti muzikal di sekolah, 'Gamel Kit' dihasilkan dalam saiz yang lebih kecil, lebih ringan dan lebih murah yang mampu dimiliki oleh sekolah-sekolah. Model 'Gamel Kit' yang dicipta terdiri daripada 7 jenis alat muzik yang berbeza yang dinamakan Nang, Bang, Ron, King, Nong, Dang dan Gong. Manual pengguna dan buku skor turut disediakan bagi membantu guru-guru dan murid-murid menikmati pengalaman bermain alat 'Gamel Kit' dengan bimbingan yang terarah.



KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : P 2

Tajuk : Digital Learning Objek (DLO)
PKDK3043 Audiologi Dalam
Pendidikan

Jabatan : Pendidikan Khas

Nama Ahli : 1. Dr. Madinah bin Mohd Yusof
2. Datin Siti Muhibah binti Hj Nor

Pengaplikasian objek pembelajaran ini berasaskan *New Pedagogy Deep Learning* bagi Kursus PKDK3043: Audiologi Dalam Pendidikan untuk siswa guru sem 2 tahun 1. DLO ini dibina untuk mentaksir satu hasil pembelajaran kursus dalam RMK. Strategi yang digunakan adalah secara pembelajaran sendiri secara belajar cara belajar dan penekanan kepada konsep 6C. Alat Digital yang digunakan adalah secara web based, padlet, schoology, video, dan bahan pembelajaran secara dalam talian yang dilpautkan dengan DLO.

KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: P 3

Tajuk : ROCH @Visual Math

Jabatan : Sains dan Matematik

**Nama Ahli: 1. Pn Haslina binti Jaafar
2. Pn. Lee Lay Hwa
3. Pn. Faridah Anum binti Abdul Wahi
4. Pn. Zainun Bt Abu Bakar**

Inovasi ini dijalankan dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemahiran membundar nombor dalam kalangan murid tahap 1 melalui pendekatan kaedah Binaan Bukit (*Rounding Off, Counting Hill (CoCH) @Visual Math*). Kemahiran membundar nombor merupakan salah satu kemahiran yang penting dalam Matematik.. Hasil tinjauan menunjukkan murid-murid kurang mahir dalam membundar nombor. Kesukaran memahami konsep bundar dan tidak dapat membayangkan bagaimana membundar dengan kaedah garis nombor menyebabkan murid-murid mengambil masa yang panjang untuk menyelesaikan soalan yang berkaitan pembundaran. Inovasi ini memberi pemahaman mudah kepada murid-murid sekolah rendah untuk memahami konsep perbundaran matematik secara Binaan bukit pembundaran tiga dimensi. Visual aid ini dapat menghubungkan konsep Matematik dengan menggunakan Kaedah Pembelajaran *Rounding Off @Visual Math* merupakan kaedah memahami konsep isi pembelajaran dengan penggabungan kemahiran seni visual. Kaedah ini melibatkan murid lebih faham dengan cepat kerana visual yang dikemukakan perlu dihasilkan oleh murid. Proses P&P lebih aktif kerana setiap murid mengambil bahagian dalam proses pembelajaran ini. Oleh yang demikian, pendekatan pembelajaran visual dalam matematik dapat memudahkan murid memahami dan memberi peluang kepada murid untuk meningkatkan perkembangan pembelajaran dan kemahiran insaniah mereka. Maklumat daripada soal-selidik, ujian pra dan pos, pemerhatian dan temu bual menunjukkan terdapat peningkatan dari segi minat, sikap dan pencapaian murid dalam Matematik. Setelah bengkel dilaksanakan, keputusan ujian pasca menunjukkan peningkatan prestasi murid. Semua murid kumpulan sasaran dapat menjawab semua soalan dengan tepat dan cepat. Secara keseluruhannya, Kaedah Pembelajaran *Rounding Off @Visual Math*. ini telah dapat meningkatkan kualiti amalan pengajaran guru dan prestasi pembelajaran murid dalam kemahiran membundar.

KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: P 4

Tajuk : EduMathS

Jabatan : Ilmu Pendidikan

**Nama Ahli: 1. Dr Lee Phaik Gaik
2. Cik Lim Guat Goh**

Tujuan utama inovasi ini adalah untuk membantu murid yang sangat lemah, murid yang tercicir dan juga murid yang tidak minat dalam mata pelajaran Matematik, khususnya terhadap operasi darab. Kebanyakan murid tidak dapat menghafal sifir dan ini menyebabkan mereka lemah dalam operasi darab. Satu kaedah garisan di mana murid melukis garisan untuk menyelesaikan operasi darab telah digunakan untuk membantu murid sekolah dan kaedah ini adalah berkesan. Namun masih terdapat guru yang tidak menggunakan kaedah ini kerana beranggapan ia susah dan menggunakan banyak kertas. Maka, kaedah garisan ini diubahsuai kepada pembelajaran EduMathS. EduMathS mengandungi sekeping plet besi saiz A3, jalur-jalur magnet, dan tali. Ia menjadikan operasi darab yang abstrak kepada pengalaman konkrit serta dapat memberi pengalaman yang seronok kepada murid dan merupakan satu kaedah "fun learning". Murid dapat melihat dan menggunakan garisan-garisan berupa jalur magnet dan mencari jawapan. Ini adalah selaras dengan teori perkembangan Piaget. Murid-murid pada peringkat konkrit ini masih belum dapat berfikir secara abstrak. Mereka perlukan bahan-bahan yang konkrit untuk menguji idea mereka melalui penglibatan aktif supaya dapat berfikir secara logik tentang permasalahan yang dihadapi semasa pembelajaran. EduMathS ini amat perlu kerana murid berpeluang membuat penerokaan dan penemuan konsep dengan menggunakan daya pemikiran. Ini dapat ditunjukkan apabila mereka menyelesaikan masalah matematik. EduMathS ini membolehkan murid melakukan secara hands on semasa aktiviti pembelajaran dan pada masa yang sama mereka belajar sambil bermain. Alat inovasi ini telah dirintis di sekolah rendah. Dapatan menunjukkan EduMathS memberi keseronokan kepada mereka serta menarik minat mereka dalam mempelajari operasi darab. Murid menjadi lebih bermotivasi dalam melakukan aktiviti menggunakan EduMathS. EduMathS juga dapat meningkatkan kemahiran mendarab mereka.



KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: P 5

Tajuk : TRS 15

Jabatan : Pendidikan Islam dan Moral

**Nama Ahli: 1. Pn. Nik Asilah Nik Ali
2. Pn. Nor Raihan Mohd Nor**

Tingkah laku dilihat memainkan peranan penting bagi menentukan kejayaan seseorang murid. Wujudnya masalah tingkah laku negatif murid hiperaktif di dalam kelas seperti selalu bermain-main dengan tangan atau kaki, meninggalkan tempat duduk sebelum waktunya, berjalan atau memanjat dalam situasi yang tidak sesuai, kesukaran bermain secara senyap-senyap, sentiasa bergerak dan bertindak seolah-olah "dipacu oleh motor" dan bercakap berlebihan, mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran. Meskipun pelbagai kaedah intervensi dijalankan namun masalah tingkah laku belum dapat dipulihkan sepenuhnya. Kajian ini merupakan satu inovasi dalam bentuk terapi bercorak islamik bagi mententeramkan kanak-kanak hiperaktif menggunakan ayat-ayat suci al-Quran dan doa. Ia turut menggabungkan elemen pancaindera dan *tools* seperti modul, buku, MP3 dan air. Dijalankan selama 15 minit sebelum memulakan pdpc di dalam kelas. Terapi ini dijalankan oleh Guru Pendidikan Islam ke atas murid-murid hiperaktif selama 15 minit. Dapatan kajian menunjukkan signifikan dalam memulihkan masalah tingkah laku murid hiperaktif. Kajian ini dicadangkan perlu diperluaskan bagi menangani masalah kanak-kanak bermasalah pembelajaran yang lain.



KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: P 6

Tajuk : Tem-Ma-Tik

Jabatan : Pendidikan Muzik

Nama Ahli: 1. Pn. Rozita binti Ibrahim
2. En. Shahril bin Abdul Rahman
3. Pn. Nadiyah Hayati binti Omar
4. En. Ariputhiran a/l Narayanan

Permasalahan pembelajaran tempo dan irama di kalangan murid masalah pembelajaran pendengaran amat sukar untuk diaplikasikan apabila murid MBK (murid berkeperluan khas) ini ingin mempraktikkan tempo dan irama menggunakan alat muzik perkusi. Ini terjadi apabila saya mendapat pengalaman mengajar di sekolah berkeperluan khas iaitu SMK Syed Hassan, Kangar Perlis dimana guru kelas MBK meminta saya untuk membantunya mengajar pukulan kompang untuk nyanyian. Saya berasa agak sukar untuk mengajar beberapa irama dengan tempo yang tertentu kerana memerlukan pukulan yang pelbagai irama. Sehubungan itu, panduan pembelajaran tempo dan irama amat diperlukan untuk membantu melengkapkan beberapa pukulan irama yang serentak. Ini akan memberi panduan kepada murid tersebut untuk memukul irama dengan alat mengikut tempo yang diberikan. Oleh itu, Tem-Ma-Tik-Kit Pembelajaran Tempo, Irama dan Detik ini diharap dapat memberi panduan yang jelas kepada murid bermasalah pendengaran dan membolehkan mereka menyertai bukan sahaja permainan alat perkusi malah boleh juga diaplikasi kepada aktiviti lain contohnya pergerakan tarian, tepukan berirama.



KATEGORI PENSYARAH (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: P 7

Tajuk : Modul Celik Seni Visual (MCSV)

Jabatan : Pendidikan Seni Visual

Nama Ahli:

- 1. Cik Zaharah Binti Mohamad**
- 2. Dr. Azizah Binti Suleiman**
- 3. Pn. Nor Azizah Binti Atan**
- 4. Pn. Azlina Binti Hj Abdul Rani**

Produk Modul Celik Seni Visual (MCSV) adalah untuk meningkatkan kemahiran melukis dalam kalangan semua peringkat usia berbantuan kit inovasi yang mudah dan praktikal. MCSV memudahkan murid-murid guru-guru dan masyarakat yang cacat penglihatan membuat lukisan dengan merancang ruang pada kertas lukisan. Seterusnya membantu kanakkanak, orang dewasa dan masyarakat golongan OKU dalam menghasilkan lukisan dengan lebih inovatif dan berkesan. Ini seiring dengan Revolusi Industri 4.0 yang rancak berlaku di seluruh dunia memerlukan semua pihak bertindak pantas seiring dengan pembangunan pesat dalam produk berteknologi lebih pintar. Keunikan idea bagi kit inovasi MCSV ini merangkumi sebuah modul dan bahan aktiviti. Kit MCSV adalah mesra pengguna, mempunyai kos penyelenggaraan mudah dan ringkas. MCSV merupakan alat bantu melukis yang inovatif, mudah, murah dan praktikal digunakan oleh semua peringkat masyarakat.

KATEGORI PENSYARAH (PENGURUSAN)

Kumpulan: S 1

Tajuk : e-gimrama

Jabatan : Pendidikan Jasmani & Kesihatan

Nama Ahli:

1. En. Ch'ng Swee Ghiam
2. Dr. Aris Fazil Hj Ujang
3. En. Balkaran a/l Arumugam
4. Cik Nurhasni binti Mohd Nor

Penganjuran Kejohanan Sukan Gimrama memerlukan pemindahan data/maklumat antara Penganjuran Kejohanan Sukan Gimrama memerlukan pemindahan data/maklumat antara pelbagai borang dan jadual dengan cekap, cepat dan tepat. Pemindahan data/maklumat tersebut memerlukan sumber tenaga manusia dan masa yang banyak dan teliti. Dengan penggunaan program e-gimrama, segala pemindahan dapat dilakukan dengan efisien. Program e-gimrama yang berasaskan aplikasi perisian MS-EXCEL cuma memerlukan beberapa langkah mudah memasukkan data bagi memindahkan semua skor hakim daripada borang asas untuk menentukan pemenang bagi semua kategori yang dipertandingkan. Program e-gimrama juga dapat menentukan kedudukan peserta dalam Borang Keputusan Rasmi secara Auto-Ranking dengan cekap, cepat dan tepat. Keberkesanan program e-gimrama telah diuji semasa Kejohanan Sukan Gimrama SUKMA Perak 2018. Program yang lebih menyeluruh akan dilaksanakan sepenuhnya pada Kejohanan Gimrama Majlis Sukan Sekolah-sekolah Malaysia pada bulan Ogos 2019 nanti. Program e-gimrama telah berjaya membantu pengelolaan sukan Gimrama dengan jayanya terutama dari segi pengendalian data teknikal. Maklumat yang positif juga diperoleh daripada JK Pengelola. Program e-gimrama mempunyai potensi yang sangat baik diguna pakai di kejohanan peringkat daerah atau negeri yang kebanyakannya masih menggunakan kaedah manual untuk mengendalikan pemindahan data dalam pengelolaan kejohanan gimrama. Program e-gimrama yang berasaskan aplikasi perisian MS EXCEL memerlukan beberapa langkah asas bermula dengan memasukkan skor hakim gimrama bagi memindahkan memperoleh skor akhir gimnas yang boleh dikatakan yang paling kompleks jika dibandingkan dengan sukan yang lain.

KATEGORI PENSYARAH (PENGURUSAN)

Kumpulan: S 2

Tajuk : UPMY PPB

Jabatan : Unit Latihan Dalam Perkhidmatan

Nama Ahli: 1. En. Hairul Faiezi Bin Lokman
2. En. Munizar Bin Haji Mohamad
3. Pn. Siti Nadia Binti Abd Rahaman
4. Cik Nurul Afzan Binti Hamzah

Inovasi yang dilaksanakan ini merupakan inovasi penggunaan sistem Qr-code bagi membantu warga Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) untuk mengakses serta melaporkan setiap pelaporan berkaitan latihan pembangunan staf mahupun perkembangan profesionalisme yang telah disertai. Inovasi ini telah dapat membantu warga KPM untuk melaporkan pelaporan dengan lebih mudah, cekap dan efisien sekaligus membantu melengkapkan sistem mata merit minimum 42 setiap warga KPM di dalam pelan Pembangunan Profesionalisme Berterusan yang telah ditetapkan oleh Bahagian Pendidikan Guru KPM. Hasil daripada inovasi ini, wujudnya peningkatan ketara individu yang mencapai minimum mata merit sepanjang tiga bulan inovasi ini dilaksanakan.



KATEGORI PENSYARAH (PENGURUSAN)

Kumpulan : S 3

Tajuk : MyPPB Bag

Jabatan/ Unit: Unit Latihan Dalam Perkhidmatan

**Nama Ahli : 1.En. Hairul Faiezi Bin Lokman
2. Pn. Aiza Binti Abdul Razak
3. Pn. Zuzana Binti Mustafa
4. Cik Nor Aishah Binti Muzeni**

Inovasi yang dilaksanakan ini merupakan inovasi gabungan beberapa aktiviti yang terdapat didalam program Pembangunan Profesionalisme Berterusan (MyPPB) bagi membantu warga Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) khususnya kumpulan staf sokongan melengkapkan 42 mata kredit. Inovasi ini dinamakan MyPPB Bag. Dalam MyPPB Bag beberapa aktiviti dijalankan kepada warga bagi melengkapkan mata kredit antaranya pembacaan buku, pembacaan atas talian, sumbangan lain berbentuk profesional dan bukan profesional serta wacana ilmu. Dapatan inovasi menunjukkan kesemua peserta yang melibatkan diri dalam projek MyPPB Bag ini telah berjaya mencapai mata minimum 42 apabila berakhirnya aktiviti ini.

KATEGORI PENSYARAH (PENGURUSAN)

Kumpulan: S 4

Tajuk : UDEL DATA

**Jabatan : Penyelidikan dan Inovasi
Profesionlisme Keguruan**

**Nama Ahli: 1. Dr Sharon Lee Leh Hong
2. Pn. Aliza binti Adnan
3. Pn. Lye Guet Poh
4. En. Mohd Jim bin Hamzah**

UDEL DATA merupakan satu sistem pangkalan data yang memerlukan pensyarah memasukkan setiap hasil penyelidikan, penulisan ilmiah, pembentangan, dan sumbangan di pelbagai peringkat. Setiap data perlu disokong dengan bukti yang juga perlu dimuat naikan ke dalam pangkalan data ini. Data yang diperoleh boleh diakses secara *online* oleh sesiapa jua dan boleh dijadikan rujukan untuk meneliti kepakaran pensyarah di IPGKIK. Selain itu data ini juga boleh dijadikan sebagai CV para pensyarah. Ketua Unit, Ketua Jabatan dan Pihak Pengurusan IPGKIK boleh mengakses data ini untuk melihat sumbangan dan penglibatan pensyarah di unit dan jabatan masing-masing dalam pelbagai aspek, khususnya yang berkaitan dengan penyelidikan dan penulisan ilmiah. Dengan adanya pangkalan data ini, para pensyarah bolehlah menonjolkan kepakaran masing-masing kerana sistem ini membolehkan pihak lain mencari maklumat berdasarkan kepakaran dan bidang yang mereka perlukan. Pihak pengurusan juga boleh membuat perbandingan penglibatan pensyarah mengikut unit, jabatan dan bidang yang diperlukan.

KATEGORI PENSYARAH (PENGURUSAN)

Kumpulan : S 5

**Tajuk : TERAPI AUDIO H2A
(HYPNO TO ASMAUL HUSNA)**

Jabatan/ Unit: Unit Psikologi & Kaunseling

**Nama Ahli : 1. Pn. Zuraini Binti Idris
2. En. Nornazli Bin Ayop
3. En. S Rajanthiran A Shanmugam**

Terapi Audio H2A ini diinovasikan untuk mengatasi kekurangan hipnosis dalam kaca mata masyarakat timur yang bersifat “ethno-religio’ yang mempersoalkan tentang kekosongan minda ketika berada di tahap minda bawah sedar, dalam erti kata lain Terapi Audio H2A cuba menjawab persoalan yang berkenaan dengan menggabungkan kedua-dua terapi berkenaan. Persoalan “kekosongan” minda bawah sedar akan diisi dengan terapi Asmaul Husna dan sekali gus dapat memanfaatkan kebaikan kedua-dua terapi tersebut. Tujuan Terapi Audio H2A adalah untuk memperolehi kebaikan daripada gabungan kedua-dua terapi Hipnosis dan Asmaul Husna agar memberi manfaat kepada masyarakat timur khususnya yang bersifat Ethno-Religio.

KATEGORI PENSYARAH (PENGURUSAN)

Kumpulan : S 6

Tajuk : KIT PENGANJURAN KOT

Jabatan/ Unit: Unit Kokurikulum

**Nama Ahli : 1. Pn. Nur Diyana binti Daud
2. En. Mat Johan bin Mamat
3. En. Teo Kian Joo
4. En. Zulkifli bin Hj Zakaria**

Kit Penganjuran KOT ini merupakan panduan dan dokumen rujukan bagi JK Induk dan Teknikal. Ia merupakan rekod cara mengurus kejohanan secara sistematik. Manual Prosedur Kerja (MPK) adalah sebuah dokumen rujukan bagi peringkat Jawatankuasa (JK) Induk dan JK Teknikal, mengandungi fungsi dan objektif rasmi kejohanan, prosedur-prosedur yang jelas serta Jawatankuasa (JK) yang bertanggungjawab bagi melaksanakan tiap-tiap aktiviti yang dipertanggungjawabkan. Dokumen ini adalah rujukan utama yang akan membantu JK Induk berfungsi dengan cekap dan berkesan. Keterangan mengenai fungsi dan objektif rasmi yang sejelas-jelasnya dan diketahui secara dekat dan terperinci oleh setiap individu yang mewakili JK berkenaan melaksanakan tugas dengan lebih berkesan. Prosedur kerja yang terperinci serta penentuan tanggungjawab yang jelas pula akan juga membantu mereka yang terlibat menjalankan tugas masing-masing dengan lebih cekap dan teratur. FMK pula adalah dokumen rujukan bagi peringkat individu/ jawatan. Dokumen ini, antara lain, mengandungi carta Jawatankuasa (JK) Induk dan JK Teknikal yang menunjukkan kedudukan individu dalam JK berkenaan serta prosedur kerja yang terlibat dengan jawatan individu yang berkenaan. Apabila mereka jelas mengenai tuju arah bagi setiap JK yang diwakili dan jelas juga mengenai peranan yang perlu dilaksanakan serta mempunyai garis panduan yang lengkap bagi menjalankan kerja, tugas mereka dapat dijalankan dengan cekap dan sempurna serta mengelakkan kelewatan dalam menyelesaikan sesuatu kerja.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 1

Tajuk : MyTajwid 2.0

Jabatan : Pendidikan Islam Dan Moral

**Nama Ahli : 1. Abdatil Qoyyuum Binti Mohd Baharuddin
2. Nurnajihah Bt Azmi
3. Nurul Aida Binti Zamri
4. Muhammad Hanafi Bin Ismail**

Pensyarah Pembimbing: Dr. Zahiah Binti Haris @ Harith

Al-Quran merupakan kitab suci yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad untuk disampaikan kepada seluruh umatnya sama ada berkeperluan khas atau tidak. Semua umat Islam berhak mendapatkan didikan agama tanpa terkecuali. Oleh itu, adalah sangat wajar bagi kita sebagai umat Islam untuk menyediakan kemudahan kepada mereka yang berkeperluan khas agar mereka dapat hak yang sama seperti golongan normal yang lain. Aplikasi MyTajwid 2.0 ini merupakan salah satu inisiatif untuk membantu murid berkeperluan khas sama ada yang mengalami masalah pembelajaran mahupun masalah pendengaran untuk menguasai hukum mim sakinah dengan alat bantuan berbentuk grafik dan audio serta permainan alam maya.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 2

Tajuk : FAST LEARNING BRAILLE

Jabatan : Pendidikan Khas

**Nama Ahli : 1. Mohammad Ezwan Bin Mohd Ali Kusbari
2. Muhammad Danial Haiman Bin Mohd Shazimi
3. Muhmmad Luqman Bin Sanikafri**

Pensyarah Pembimbing: Pn Aliza binti Adnan

Pada masa kini, golongan masalah penglihatan hanya bergantung kepada mesin brailleur untuk mempelajari sistem tulisan braille ketika di sekolah. Hal ini telah menyebabkan pengajaran tulisan braille akan terganggu sekiranya bilangan mesin brailleur di sekolah tidak mencukupi. Harga mesin brailleur yang terlalu tinggi pula telah menyebabkan kanak-kanak masalah penglihatan sukar untuk memiliki mesin brailleur persendirian bagi membuat latihan di rumah. Kebanyakan kanak-kanak masalah penglihatan sukar untuk menguasai sistem tulisan braille disebabkan pengajaran guru yang bersifat "chock & talk". Sebagai kesinambungan daripada permasalahan ini, satu projek inovasi yang dikenali sebagai "Fast Learning Braille". Projek "Fast Learning Braille" (FLB) telah direka. Inovasi ini merupakan projek mempelajari sistem tulisan braille tanpa mesin brailleur dengan menggunakan teknik nyanyian dan latihan tubi. Reka bentuk projek FLB ini telah menggabungkan dua idea utama iaitu penggunaan bahan maujud dan penggunaan muzik. Terdapat 4 langkah dalam penggunaan FLB iaitu menghafal kod-kod braille menerusi lagu braille yang tersedia, membentuk huruf braille pada petak huruf braille, latihan menulis braille dan membaca ABC braille. Kesemua langkah-langkah tersebut saling berkait dan perlu dipelajari secara langkah demi langkah

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 3
Tajuk : Kit Permainan SUBEDAS
Jabatan : Pengajian Sosial
Nama Ahli : 1 Geetha A/P Periasamy
2. Utayatharani A/P Parati

Pensyarah Pembimbing: En Uthayakumaran a/l Karuppiyah

Mata pelajaran sejarah telah melalui beberapa tahap perubahan bermula zaman pemerintahan British (1900-1957), zaman selepas merdeka (1957-1979), pendidikan Sejarah dalam Kurikulum Baharu Sekolah Rendah (KBSR), Kurikulum Baharu Sekolah Menengah (KBSM) dan terkini Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Dasar Satu Sistem yang diperkenalkan dalam sistem pendidikan negara selepas merdeka meliputi mata pelajaran Sejarah (Tawarikh) menunjukkan mata pelajaran ini begitu penting sebagai alat penyatuan masyarakat, bangsa dan negara. Mata pelajaran Sejarah menjadi satu subjek di sekolah rendah dan di ajar kepada semua murid bagi Tahap II (Tahun 4, 5 & 6). Semua murid sekolah rendah wajib mempelajari Sejarah namun begitu, tiada penilaian berpusat di peringkat peperiksaan Ujian Penialian Sekolah Rendah (UPSR). Sehubungan itu, ramai murid tidak memberi keutamaan kepada pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Selain itu, ramai murid turut beranggapan bahawa mata pelajaran Sejarah adalah sukar untuk dipelajari dan membosankan. Oleh itu, Kit Permainan SUBEDAS diperkenalkan supaya dapat menarik minat dan kesungguhan murid untuk mempelajari subjek Sejarah bagi Tahun 4, 5 dan 6. Khususnya kepada golongan murid yang lemah pencapaian akademik. Kit SUBEDAS berkonsepkan permainan monopoli tetapi menggunakan isi kandungan sejarah bagi memperkenalkan fakta sejarah dari buku teks Sejarah Tahun 4, 5 dan 6. Menerusi konsep permainan isi kandungan sejarah diterapkan kepada murid.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 4
Tajuk : KUKUH AYAT
Jabatan : Pendidikan Khas
Nama Ahli : Hoshi Ooi Wei Chun
Pensyarah Pembimbing: Dr. Ramesh Rao

Produk Inovasi Digital ialah bahan maujud yang mempunyai perkataan dan gambar imbas QR code. Produk Inovasi Digital ialah kad manila. Kad manila dibentuk dalam jigsaw atau puzzle. Kad manila dibahagikan kepada 3 bahagian, iaitu siapa, buat apa dan di mana. Melalui penggunaan jigsaw, murid masalah pendengaran menyusun ayat bahasa Melayu. Kukuh Ayat merupakan bahan jigsaw yang mempunyai setiap perkataan yang berbeza untuk membina ayat bahasa Melayu berdasarkan siapa, buat apa dan di mana. Bahan ini lebih sesuai digunakan untuk mengajar kanak-kanak yang mengalami masalah pendengaran tentang ayat bahasa Melayu. Jika murid masalah pendengaran tidak tahu perkataan di atas jigsaw, murid boleh mengimbas QR code yang terletak di belakang gambar jigsaw melalui penggunaan telefon pintar. Mereka tidak perlu membawa kamus bahasa yang tebal kerana kamus ini sangat tebal dan sukar dibawa ke mana-mana. Produk ini membantu murid masalah pendengaran untuk menguasai kemahiran membina ayat bahasa Melayu dengan kukuh. Selain itu, produk ini bertujuan untuk menarik perhatian murid dalam bidang pengajaran dan pembelajaran (PdP). Produk tersebut boleh digunakan untuk meningkatkan kemahiran menyusun ayat bahasa Melayu dengan betul. Produk dapat mengurangkan kekeliruan dalam menyusun ayat bahasa Melayu.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 5
Tajuk : BRUSH CLEANER
Jabatan : Pendidikan Seni Visual
Nama Ahli : Kalaivarman A/L Subramaniam
Pensyarah Pembimbing: En Mohd Azlie bin Abdullah

Brush cleaner ini dicipta khas untuk memudahkan murid membasuh berus dengan kemas dan bersih serta mengikut tatacara yang betul. Brush cleaner juga akan dapat membantu murid menjaga berus dimana berus merupakan elemen yang penting untuk menghasilkan karya catan. Malah Brush cleaner juga boleh diperolehi daripada bahan-bahan yang terdapat di sekitar atau digunakan seharian. Pada masa yang sama penggunaan Brush cleaner ini juga dapat mengurangkan kos dalam melaksanakan PdP bidang menggambar. brush cleaner akan membantu murid untuk membasuh berus dengan lebih berkesan. Pada masa yang sama kekemasan kelas dapat ditingkatkan, dan objektif PdP dapat dicapai.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 6
Tajuk : Let's Sing With Singing Glass
Jabatan : Pendidikan Muzik
Nama Ahli : 1. Kristine Kong Shu Qi
2. Esther Yek Yi Shi
3. Crystal Lam Siew Ling

Pensyarah Pembimbing: Pn. Laura Annie Lalita Rajamoney

Produk inovasi digital "Let's Sing With Singing Glass" yang telah dihasilkan adalah untuk menggantikan alat-alat muzik yang berpic seperti piano, *glockenspiel* dan sebagainya kerana dapat menghasilkan pic-pic seperti do, re, mi, fa dan so. Tujuan penghasilan produk "Let's Sing With Singing Glass" adalah murid-murid dapat menyanyi dan membuat isyarat tangan solfa dengan pic yang betul dan tepat. Selain itu, penghasilan produk tersebut boleh menggantikan alat-alat muzik berpic. Hal ini demikian kerana penggunaan alat muzik seperti piano dan nyanyian vokal guru yang kerap akan membosankan murid-murid semasa pengajaran dan pembelajaran dalam subjek Pendidikan Muzik. Oleh itu, produk tersebut dapat menarik perhatian dan minat murid-murid semasa pengajaran tentang isyarat tangan solfa dijalankan. Di samping itu, penghasilan produk inovasi digital tersebut memperkasakan pembelajaran sendiri dengan menggunakan kemudahan teknologi maklumat seperti QR Code atau laman web untuk mengakses maklumat tentang pengajaran isyarat tangan solfa di sekolah atau rumah. Pada abad ke-19, "Glass Harmonicas" merupakan alat instrumen yang sangat popular. Hal ini dapat dibuktikan dengan kajian Phillips (2013) yang menunjukkan bahawa gelas berkaca dapat menghasilkan lagu-lagu jika dimainkan. Jari yang basah digosokkan dengan ringan di tepi gelas untuk menghasilkan pic yang berbeza. Konsep muzik seperti melodi dapat didedahkan kepada murid-murid melalui pendengaran pic-pic yang dihasilkan oleh gelas berkaca yang disimpan dengan air. Suara merupakan satu alat muzik yang semula jadi yang berkesan dan dimiliki oleh semua orang. Biasanya, murid-murid tidak dapat menguasai pic dengan betul dan tepat semasa menyanyi. Hal ini perlu diselesaikan kerana nyanyian merupakan aktiviti penting dalam pengajaran dan pembelajaran muzik dan asas yang terbaik dalam perkembangan dan kemahiran muzik. Hasil kajian telah mendapati bahawa pic-pic dapat diubah dengan mengikut ketinggian air yang terdapat dalam gelas berkaca semasa dimainkan (Anna, 2006). Tamsilnya, ketinggian air yang tinggi menghasilkan pic yang lebih rendah manakala ketinggian air yang rendah menghasilkan pic yang lebih tinggi. Melalui ini, ketinggian air yang tinggi digunakan pada anggur gelas dilabelkan dengan solfa do.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 7
Tajuk : Kit BiCorak
Jabatan : Pendidikan Seni Visual
Nama Ahli : 1. Mohamad Safiq Bin Baharudin
Pensyarah Pembimbing: En Shahril bin Awang

Kit Bi-Corak adalah merupakan ringkasan kepada kata “Bijak Mencorak”. Dalam bidang kedua PSV, Bidang Mencorak dan Membuat Rekaan, corak dibahagikan kepada 2 kategori iaitu corak terancang dan corak tidak terancang. Penggunaan Kit Bi-Corak adalah lebih berfokus untuk menghasilkan corak terancang menggunakan teknik capan. Menurut Zulkifli Yaacob dan Mohd Jamel Ismail (2008), corak terancang merupakan struktur susunan ulangan berdasarkan motif yang dibuat secara terkawal. Capan pula adalah kesan daripada gubahan yang dihasilkan pada sesuatu permukaan yang ada jalinan seperti pelepah daun pisang, kacang bendi, dan bawang. Permukaan jalinan ini dicelup dalam media basah seperti warna poster dan kemudian dipindahkan atau dicap ke atas permukaan kertas. Beberapa ulangan dan salinan imej dapat dihasilkan dengan menggunakan permukaan jalinan yang sama (Kementerian Pendidikan Malaysia, 1998). Penggunaan Kit BiCorak adalah bertujuan untuk meningkatkan kualiti karya corak terancang menggunakan teknik capan dari aspek kreativiti dan kekemasan. Ia bertujuan untuk merangsang murid supaya dapat menghasilkan corak yang kreatif, menarik dan kemas. Dengan adanya kit ini murid dapat mengolah idea, meneroka pelbagai bahan di persekitaran untuk dijadikan motif, melahirkan idea tersendiri dalam menghasilkan corak terancang dan menjaga kekemasan karya yang dihasilkan dengan lebih baik.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 8

Tajuk : Multifunction Reading Tool (MRT)

Jabatan : Pendidikan Khas

**Nama Ahli : 1. Mohd. Syazwan bin Shukri
2. Muhammad Noordin bin Abdul Din**

Pensyarah Pembimbing: Pn Lye Guet Poh

MRT merupakan sebuah alat inovasi yang menggabungkan teknologi terkini serta alat ciptaan yang dihasilkan untuk memudahkan penggunaannya. Individu masalah penglihatan merupakan salah satu golongan kurang upaya yang memerlukan bantuan serta bimbingan daripada individu tipikal dalam melaksanakan aktiviti seharian. Salah satu daripada bantuan tersebut adalah membaca risalah ataupun petikan bercetak yang tidak dicetak dalam bentuk braille. Oleh yang demikian, alat inovasi yang dihasilkan ini adalah bertujuan untuk memudahkan urusan individu masalah penglihatan untuk mendapatkan maklumat bercetak tanpa memerlukan bantuan daripada orang lain. Selain itu, kekurangan sukarelawan dalam membantu individu masalah penglihatan juga menyebabkan kami tampil untuk membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh golongan ini. Alat ini mempunyai pelbagai kelebihan antaranya adalah ianya mudah untuk digunakan. Pengguna hanya perlu mengakses perisian ini ke dalam telefon pintar mereka kemudian menggunakan alat yang kami hasilkan sebagai alat sokongan agar pengguna tidak berasa penat ataupun lenguh ketika menggunakan MRT. MRT ini juga dihasilkan memenuhi semua keperluan yang diperlukan bagi seorang individu mendapatkan maklumat daripada bahan bercetak. Contohnya, MRT dilengkapi dengan papan yang berfungsi sebagai alas kepada bahan bercetak. Ianya juga dilengkapi dengan besi pemegang yang berfungsi untuk memegang telefon pintar pengguna. Kaki MRT yang boleh dilaras ini juga menyebabkan ianya boleh digunakan oleh semua peringkat umur. MRT berfungsi dengan menggunakan bantuan daripada alat telekomunikasi telefon pintar. Alat ini mampu membaca maklumat bertulis dalam bentuk gambar. Dalam erti kata lain, individu bermasalah penglihatan sudah mampu mendapatkan maklumat menerusi gambar dokumen yang diterima sama ada melalui aplikasi "Whatsapp", "email" dan sebagainya.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 9
Tajuk : e-KTBM
Jabatan : Pendidikan Khas
**Nama Ahli : 1. Muhammad Dzull Iswary
bin Mohd Bakri
2. Muhammad Hakim bin Azhari**

Pensyarah Pembimbing: Datin Muhibah binti Nor

Satu inovasi digital iaitu aplikasi telefon pintar yang diberi nama e-KTBM. Aplikasi ini merupakan kamus Kod Tangan Bahasa Melayu (KTBM) dalam bentuk digital. Aplikasi boleh dipasangkan dan digunakan pada telefon pintar yang menggunakan sistem android. Dalam aplikasi ini disediakan gambar-gambar isyarat perkataan, isyarat huruf dan nombor serta ruang carian. Aplikasi ini juga mempercepatkan proses pencarian isyarat untuk setiap perkataan dengan adanya ruang carian.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 10
Tajuk : PIE MUSIC NOTATION
Jabatan : Pendidikan Muzik
Nama Ahli : 1. Nicky Welsh Walton
2. Orzee Ranie Januin
3. Jenny Jajira Ansuhan
4. Adiraino Meson

Pensyarah Pembimbing: Pn. Laura Annie Lalita Rajamoney

Rozmajzl dan Boyer (2006) ada menyatakan bahawa “rhythm is the most important of all musical elements”. Di sini, sistem notasi merupakan antara aspek yang terpenting dalam elemen irama muzik di samping tempo, meter dan sebagainya. Murid harus menguasai konsep notasi ini sebelum mempelajari topik-topik dalam muzik dengan lebih lanjut. Oleh itu, Pie Music Notation adalah satu inovasi maujud yang digunakan untuk mengenal lambang not, tanda rehat dan nilai not secara efektif dan realiti. Tambahan lagi, Pie Music Notation disertakan dengan elemen digital iaitu penggunaan media interaktif sebagai bahan pengukuhan.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 11

Tajuk : EZ Templat

Jabatan : Pendidikan Seni Visual

**Nama Ahli : 1. Nor Athirah Binti Jaafar
2. Aimi Aqilah Binti Mohd Jefri**

Pensyarah Pembimbing: En. Salehuddin Zakaria

EZ Templat' merupakan satu alat inovasi yang dihasilkan oleh pengkaji bagi menyelesaikan masalah menghasilkan karya anyaman kelarai siku keluang dalam aktiviti bidang Mengenal Kraf Tradisional yang dihadapi semasa menjalani praktikum fasa pertama. Perkataan 'EZ Templat' berasal daripada 'EZ' singkatan daripada Bahasa Inggeris iaitu *easy* mengikut Oxford English Dictionary 3.ed (2010) yang bermaksud mudah. Manakala, 'Templat' merupakan imitasi iaitu menurut Kamus Dewan Dwibahasa Oxford fajar (2001), imitasi adalah perkataan yang dipinjam daripada perkataan Bahasa Inggeris iaitu 'imitate' yang bermaksud peniruan atau pencontohan. Imitasi merujuk kepada konteks seni, ia boleh diertikan sebagai menghasilkan sesuatu karya melalui peniruan hasil karya terdahulu ataupun bahan maujud yang lain melalui teknik-teknik tertentu. Dalam konteks Pendidikan Seni Visual sendiri, peniruan merupakan salah satu daripada proses pembelajaran.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 12

Tajuk : Go Join !

Jabatan : Pendidikan Jasmani dan Kesihatan

Nama Ahli : 1. Nur Syuhada Bt Zainuddin

Pensyarah Pembimbing: Cik Nurhasni Bt Mohd Noor

Go Join adalah bahan maujud yang berasaskan daripada *jigsaw puzzle* yang mempunyai elemen inovasi digital seperti *QR Code*. Alatan in terdiri daripada beberapa kepingan gambar *puzzle* yang memerlukan pengguna untuk mencantumkanannya bagi membentuk gambar rajah yang lengkap dan sekaligus untuk mendapatkan rajah *QR Code* untuk diimbas bagi meghubungkan pengguna ke pautan video dan slaid yang telah disediakan.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 13

**Tajuk : HP Reveal for the Blind and Low Vision
(Auras-BLV)**

Jabatan : Pendidikan Khas

**Nama Ahli : 1. Nurul Ainaa Nabilah Binti Isa
2. Nurain Salilah Mohd Moid
3. Nur Samira Syuhada binti Sukri**

Pensyarah Pembimbing: Pn. Haslina Hassan

Produk inovasi yang dihasilkan mengandungi tiga gabungan elemen dalam pembelajaran seperti cetakan braille untuk kegunaan murid buta, tulisan rumi dalam cetakan besar untuk murid rabun dan aplikasi HP Reveal. Semasa proses PdPc berlangsung, murid boleh mendapatkan maklumat melalui bahan yang telah disediakan oleh guru. Murid hanya perlu mengimbas pada bahagian yang telah ditetapkan oleh guru. Setelah mengimbas bahagian yang ditetapkan dengan menerusi aplikasi HP Reveal melalui telefon pintar, maklumat yang telah dimuat turunkan oleh guru akan terpapar pada skrin telefon sama ada dalam bentuk gambar, audio, video atau animasi 3 Dimensi. Melalui penggunaan audio yang disediakan sama ada dalam bentuk video, animasi serta rakaman suara dapat membantu murid buta mendengar maklumat yang disediakan menggunakan deria pendengaran selain daripada membaca cetakan braille pada bahan yang disediakan manakala, bagi murid rabun pula dapat memahami maklumat dengan lebih jelas dan terperinci melalui paparan yang telah disediakan oleh guru. Produk inovasi ini juga boleh digunakan untuk semua mata pelajaran di sekolah mengikut kesesuaian topik serta bahan bantu mengajar yang disediakan oleh guru. Ianya menjadi lebih menarik dan seronok bahkan juga dapat meningkatkan motivasi murid untuk meneruskan sesi PdPc di dalam bilik darjah. Oleh itu, produk inovasi yang dihasilkan ini adalah sangat sesuai digunakan kepada murid berkeperluan khas masalah penglihatan semasa menjalani sesi PdPc di dalam kelas.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: SG 14

Tajuk : Angry Birds Shooting

Jabatan : Pendidikan Jasmani dan Kesihatan

**Nama Ahli: 1. Nurul Hanani binti Mohamad Kamal
2. Raja Dania Ateera binti Raja Azhar**

Projek ini menggunakan power point dan animasi. Objek burung (angry birds) akan bergerak (animasi) pelbagai arah untuk menguji koordinasi mata. Kemudian, peserta akan "click" burung tersebut menggunakan mouse seberapa banyak yang boleh (untuk menguji koordinasi jari). Tujuan penghasilan untuk menguji koordinasi mata dan jari seseorang individu. Keperluan inovasi adalah untuk membantu guru dalam memudahkan dalam merancang pdp. Hal ini dimana guru dapat menggunakan internet untuk menghantar projek ini melalui Google Drive dan murid hanya perlu *download* projek tersebut

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 15

Tajuk : MINI TRUNK 007

Jabatan : Pendidikan Jasmani dan Kesihatan

**Nama Ahli : 1. Pang Kai Sing
2. Vivienne Kua Yun Jen
3. Rafiq Azimuddin Bin Ramlan**

Pensyarah Pembimbing: En. Chia Chiow Ming

Alat ini merupakan satu alat ganti yang berkos rendah, berkonsep lestari, senang dibawa dan disimpan serta boleh diguna berulang kali berbanding dengan "*trunk extension meter*" yang berkos tinggi. Bagi mencapai matlamat dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015- 2025 (PPPM), iaitu melahirkan individu yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial (JERIS), alat yang direka ganti ini memudahkan proses penilaian dalam ujian ekstensi belakang dan ujian angkat belakang. Ujian- ujian ini bertujuan untuk mengukur komponen kecergasan berasaskan kesihatan iaitu fleksibiliti dan kekuatan otot belakang. "*Mini Trunk 007*" merupakan satu alatan ganti kepada "*trunk extension meter*" yang berkos RM 500.00-RM 600.00. Bagi menjimatkan kos, produk ini kebanyakan dihasilkan daripada bahan kitar semula seperti cawan kertas, *mounting board* dan *toilet paper roll* yang tidak memerlukan sebarang kos. Selain itu, alat ganti ini adalah senang dibawa dan disimpan kerana saiznya yang lebih kecil berbanding dengan alatan sebenar yang besar dan mengambil ruang yang besar. Proses untuk menghasilkan alatan ini adalah mudah dan mengambil masa yang singkat sahaja. Guru boleh menghasilkan alatan ini mengikut saiz kelas masing-masing dengan usaha diri sendiri tanpa menggunakan kos yang tinggi. Produk ini boleh digunakan pada bila-bila masa dan di mana-mana tempat yang rata sahaja mengikut permintaan guru.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 16

Tajuk : Signs 4 Science

Jabatan : Matematik dan Sains

Nama Ahli : 1. Wan Muhammad Nafiz bin Wan Nor Azli Jasmi
2. Ahmad Husaini bin Mohd Taijuddin
3. Nur Aishah binti Mohd Rujhan
4. Asma Atikah binti Aqilah

Pensyarah Pembimbing: Puan Nor Ruzaini binti Jailani

Kurikulum Sains sekolah rendah bertujuan untuk menyemai minat murid terhadap sains dan teknologi serta memberi asas pengetahuan dan kemahiran sains dan teknologi. Murid akan diperkenalkan kepada pelbagai terma saintifik dalam proses pembelajaran sains. Walau bagaimanapun, murid masalah pendengaran menghadapi kesukaran dalam mempelajari terma saintifik yang baharu ini kerana ketiadaan sumber rujukan tentang isyarat khusus untuk mata pelajaran Sains. Selain daripada sumber rujukan yang terhad, sumber rujukan yang sedia ada juga tidak dalam bentuk yang terkumpul dan mudah diakses. Justeru, murid masalah pendengaran menghadapi cabaran berganda dalam proses pembelajaran sains berbanding murid tipikal. Inovasi ini menyusun serta mengumpul isyarat, khusus untuk mata pelajaran sains supaya mudah diakses bukan sahaja kepada murid malah kepada guru. Signs 4 Science adalah satu inovasi sumber rujukan isyarat terma saintifik yang merangkumi media cetakan dan media elektronik sebagai panduan kepada murid masalah pendengaran serta guru dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Sains. Signs 4 Science mengandungi isyarat terma saintifik yang komprehensif berdasarkan kesemua tema dalam dokumen kurikulum sains tahap dua iaitu Sains Fizikal, Sains Hayat, Sains Bahan, Bumi dan Angkasa serta Teknologi dan Kehidupan Lestari.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 17

Tajuk : Spinner Quiz

Jabatan : Pendidikan Jasmani dan Kesihatan

**Nama Ahli : 1. Wan Nur Izzati binti Wan Mohamad
2. Mohammad Arif Aizat bin Tarmizi
3. Mohammad Ridzuwan bin Mat Kasan**

Pensyarah Pembimbing: Cik Nurhasni binti Mohd Noor

Projek inovasi ini adalah dengan menggunakan aplikasi “powerpoint presentation serta menggunakan roda berputar. Projek inovasi ini membolehkan pelajar bermain sambil menjawab kuiz. Sebagai contoh, kuiz Pendidikan Jasmani dan Kesihatan. Projek ini berfungsi sebagai satu penilaian di dalam kelas. Tujuan projek inovasi ini dicipta adalah untuk memudahkan guru untuk menarik perhatian pelajar di dalam kelas. Projek ini mendapat sambutan yang baik daripada rakan-rakan kelas. Kos perbelanjaan yang digunakan untuk mereka cipta projek invasi ini amatlah murah dan menjimatkan.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: SG 18

Tajuk : RAISE YOUR CUP

Jabatan : Pendidikan Muzik

**Nama Ahli: 1. Wong Kai Yi
2. Razan Hayati Binti Ramjani
3. Nur Syuhadah Binti Abadanuddin**

Produk inovasi digital “Raise Your Cup” telah dihasilkan untuk menjimatkan masa untuk mengenalpasti tahap murid, hasil pengajaran dan senang untuk menjalankan penilaian dalam kelas. Selain itu, bahan maujud dapat menarik minat murid yang sudah bosan terhadap pengajaran menggunakan Powerpoint. Di samping itu, guru dapat menggunakan produk inovasi tersebut untuk mengenalpasti murid yang lemah di dalam kelas seterusnya meningkatkan penguasaan mereka. Penghasilan produk tersebut terdiri daripada bahan maujud dengan elemen digital. Bahan maujud merupakan cawan kertas dan elemen digital pula merupakan QR Code yang dapat diimbaskan melalui aplikasi telefon bimbit. Dengan mengimbaskan QR Code yang dilekatkan pada cawan, murid dapat mengulang kaji apa yang telah dipelajari semasa di rumah. Bahan-bahan yang digunakan bagi produk tersebut adalah kertas cawan. Kertas cawan dipilih disebabkan ringan dan harga yang berpatutuan untuk menyediakannya bagi pengajaran dan pembelajaran dalam kelas.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: SG 19

Tajuk : Bas Irama Dan Media Interaktif Powerpoint

Jabatan : Pendidikan Muzik

**Nama Ahli: 1. Syed Muhammad Shafiq Bin Syed Afzarizal
2. Mohd Ayob Shah Bin Sulaiman
3. Ervin Pilin @ Mathurin
4. Muhamad Hafizuddin Bin Lapatelo**

Bas Irama adalah sebuah alat bantu mengajar yang menarik dalam membantu pengajaran corak irama dan juga mengenali jenis dan nilai not. Alat ini telah menggunakan elemen warna serta dimodifikasi daripada permainan *puzzle* supaya murid mudah membezakan jenis dan nilai not dengan tepat serta memudahkan murid dalam mencipta sebuah corak irama sepanjang dua dengan betul. Di samping itu, sebutan jenis not ikonik telah dimodifikasi mengikut bunyi gambar haiwan yang disediakan. Seterusnya, penghasilan produk ini dapat memberikan kemudahan kepada para pengguna dan khususnya kepada golongan pendidik dalam mewujudkan satu suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar unsur-unsur kelas tradisional seperti dahulu kala dapat diminimumkan. Dengan adanya produk ini, guru-guru akan lebih mudah untuk menjalankan proses pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam mahupun di luar bilik darjah. Dengan penggunaan produk ini juga dapat menguji kreativiti guru dalam memvariasikan kandungan dalam paparan QR berdasarkan media interaktif *slide powerpoint* tersebut yang dimuatkan dalam setiap *QR-code*. Hal ini membuktikan produk ini sememangnya fleksibel dan mesra pengguna. Pada masa yang sama, murid juga akan berasa teruja kerana pendekatan yang digunakan oleh guru adalah berbeza iaitu dengan menggunakan atau pengaplikasian inovasi digital dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 20

Tajuk : Music Jenga Game

Jabatan : Pendidikan Muzik

Nama Ahli : 1. Norfatin Nadzirah Binti Hamid

2. Nurul Aqilah Bt Azli

3. Prisca Stephanie Laurance

Produk inovasi Music Jenga Game ini merupakan produk inovasi bahan maujud yang dikaitkan dengan elemen digital. Fokus utama produk ini adalah berfokuskan kepada pentaksiran dalam bilik darjah (PBD) alaf baharu di mana pentaksiran secara autentik ditekankan dalam pendidikan masa kini. Selain itu, produk ini juga mengadaptasi elemen modifikasi dari pentaksiran sedia ada kerana ia bersifat interaktif kuiz yang dikaitkan dengan digital. Music Jenga Game bersifat interaktif kuiz yang dikaitkan dengan digital. Setiap jawapan telah diletakkan pada susunan kayu Jenga tersebut. Setiap nama murid akan dimasukkan ke dalam rolet digital dan akan dipancarkan menggunakan LCD. Rolet akan diputar bagi memilih murid yang bertuah untuk menjawab soalan kuiz. Murid yang terpilih melalui rolet akan menjawab soalan kuiz terlebih dahulu. Setelah menjawab, murid tersebut perlu menarik keluar kayu blok dari menara yang dibina secara rawak.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 21

Tajuk : Twister Note

Jabatan : Pendidikan Muzik

**Nama Ahli : 1. Aini Azilah binti Jemmani
2. Muhammad Iqbal bin Hashim
3. Muhammad Aslam Khan bin Ayob**

Pensyarah Pembimbing: Pn. Laura Annie Lalita Rajamoney

Twister Note adalah sebuah alat bantu mengajar yang menarik dalam membantu pengajaran nama not dalam baluk. Alat ini telah menggunakan elemen warna serta dimodifikasi daripada permainan Twister yang ditambah dengan nilai muzik iaitu nama not pada baluk di setiap warna pada tikar yang disediakan. Seterusnya, penghasilan produk ini dapat memberikan kemudahan kepada para pengguna dan khususnya kepada golongan pendidik dalam mewujudkan satu suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar unsur-unsur kelas tradisional dapat diminimumkan. Dengan adanya produk ini, guru-guru akan lebih mudah untuk menjalankan proses PdPc di dalam mahupun di luar bilik darjah. Hal ini membuktikan produk ini sememangnya fleksibel dan mesra pengguna. Bukan itu sahaja, permainan ini juga boleh diguakan sebagai aktiviti bersama keluarga dan sesama murid sendiri. Pada masa yang sama, murid juga akan berasa teruja kerana pendekatan yang digunakan oleh guru adalah berbeza iaitu dengan menggunakan atau pengaplikasian inovasi digital dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan. Perkara ini selaras dengan hasrat pendidikan negara kita yang mengangkat pendekatan Pendidikan Abad Ke 21 .



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: SG 22

Tajuk : Music Fun Box

Jabatan : Pendidikan Muzik

**Nama Ahli : 1. Aina Sofiya Binti Ahmad Fauzi
2. Jessela Biling
3. Tan Xin Yi**

Pensyarah Pembimbing: Cik Rozaina Bt Abd Razak

Inovasi ini adalah satu inovasi yang berbentuk permainan yang boleh digunakan oleh guru untuk menjalankan penilaian terhadap Modul 4 iaitu menulis dan membaca notasi. Malah inovasi ini juga direka bertujuan untuk menerapkan elemen Pendidikan Abad-21 dan elemen digital dalam PdPc di kelas. Dalam erti kata lain, inovasi ini mampu membantu guru menjalankan penilaian yang berbeza daripada kebiasaannya dijalankan bagi modul 4. Pada masa yang sama, murid dapat berseronok semasa penilaian dijalankan.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 23

Tajuk : Boardbox

Jabatan : Penyelidikan dan Profesionalisme Keguruan

**Nama Ahli : 1. Nurul Imaniah Bt Abdul Nasir
2. Yanika Pulut
3. Nurul Salikin Bt Abdul Aziz**

Pensyarah Pembimbing: En. Mohd Jim Hamzah

Inovasi ini terbit berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh murid disekolah. Kami mendapati murid Pendidikan pendengaran mengalami kesukaran dalam menguasai kosa kata. Inovasi BoardBox ini boleh menyelesaikan masalah pemahaman murid Pendidikan Khas Masalah Pendengaran dan membantu meningkatkan kosa kata 'common nouns' Bahasa Inggeris mereka. Dengan menggunakan BoardBox ini, murid akan belajar pelbagai 'common nouns' yang baharu melalui kaedah bermain (games) yang mampu menarik minat mereka. Saya menggunakan kaedah papan permainan 'Board Games' dan diaplikasikan sekali penggunaan digital bagi memudahkan guru mempelbagaikan bahan pengajaran atau 'common nouns' yang ingin diajar. Maka, guru boleh memperbaharui 'common nouns' yang ingin diajar di laman web yang disediakan, dan guru subjek lain juga boleh memodifikasikan soalan mengikut kesesuaian subjek yang ingin diajar. Inovasi ini menggabungkan bahan maujud dan digital bagi membantu pemahaman murid dengan cara yang menarik. Bahan soalan disediakan dalam bentuk 'QR code' yang boleh diakses oleh guru menggunakan kaedah 'scan' sahaja dan akan dibawa ke laman web superteachertools.com maka ia mudah dibawa dan diakses di mana-mana sahaja. Permainan tersebut dijalankan dalam bentuk 'persaingan' maka murid akan lebih bersemangat untuk belajar bersama rakan sekelas.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 24

Tajuk : Kotak Mengeja

Jabatan : Pendidikan Khas

**Nama Ahli : 1. Tuan Hanif Fakrullah bin Tuan Man
2. Puteri Nur Syuhadah bt Megat Zainuddin
3. Syaza Aqilah bt Mohd Syukor
4. Nurul Farhana bt Khamshiruddin**

Pensyarah Pembimbing: En. Mohd Jim Hamzah

Inovasi ini terbit berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh murid disekolah. Kami mendapati murid Pendidikan pendengaran mengalami kesukaran dalam membina ayat dan kesukaran dalam mengeja. Projek ini diubahsuai dari inovasi kotak pendora dengan menggabungkan kemahiran penggunaan pecs dalam Pendidikan khas. Pecs adalah satu alternatif mengajar murid dengan menggunakan kaedah gambar dan perkataan. Kotak mengeja ini dihasilkan bagi membantu murid-murid masalah pendengaran dalam mengetahui nama sesuatu benda, mengeja dan membina ayat ringkas. Sebagai contoh, dalam kotak tersebut mempunyai gambar dan beberapa abjad. Berdasarkan gambar yang dipilih, murid dikehendaki untuk mencari susunan ejaan dengan betul dan tepat. Guru juga boleh membuat aktiviti mengeja dengan menyusun abjad menjadi satu perkataan berdasarkan gambar yang diberikan. Murid hanya perlu memusingkan roda abjad itu untuk mencari abjad yang diinginkan bagi melengkapkan ejaan bagi sesuatu objek berdasarkan gambar yang diberikan. Barcode boleh digunakan oleh guru sebagai latihan dan latih tubi kepada murid-murid untuk mengeja berdasarkan gambar yang dipaparkan.

KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan : SG 25

Tajuk : Pembaris Pintar

Jabatan : Pendidikan Khas

Nama Ahli : 1. Muhammad Nur Iman bin Mazlan
2. Muhammad Nasri Safwan bin Mohd Hazan
3. Muhammad Zubair bin Azhar
4. Wan Nur Azyyati bt Wan Mohd Zulkifli

Pensyarah Pembimbing: En. Edaham bin Ismail

Aktiviti menulis merupakan salah satu aktiviti yang tidak asing lagi dalam sesuatu Pembelajaran dan Pemudahcara (PdPc). Dalam matapelajaran Bahasa Malaysia, kaedah menulis yang betul mampu membantu murid untuk menambah kosa kata dan juga sintaksis ayat. Menurut Nik Safiah (2007), kemahiran menulis merupakan kemahiran yang sukar diajar dan dikuasai oleh murid kerana penulisan melibatkan tahap literasi yang paling kompleks dan memerlukan proses kognisi yang tinggi. Ini menjelaskan bahawa setiap guru perlu mempunyai alternatif sendiri bagi membantu murid mereka bagi aspek menulis. Kebanyakan murid menulis dengan cara yang salah iaitu mereka menulis atau menyalin sesuatu perkataan dan ayat secara lajur ke bawah. Sifat murid autistik yang suka menyusun barang menyebabkannya menyusun huruf dan perkataan semasa menulis. Ini menyebabkan murid tersebut tidak dapat memahami maksud sesuatu perkataan dan ayat. Berikut merupakan kaedah menulis yang salah dan kaedah menulis yang betul. Produk pembaris pintar bertujuan untuk membantu murid tahap 1 (Tahun 1 hingga 3) menulis dengan cara yang betul, membantu murid menulis dengan lebih kemas, memudahkan murid menambah kosa kata dan menarik minat murid untuk aktiviti menulis.



KATEGORI SISWA GURU (PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN)

Kumpulan: SG 26

Tajuk : Instagram Freeze Frame

Jabatan : Pengkhususan Bahasa Inggeris

**Nama Ahli : 1. Nur Najwa Binti Mohamed
2. Sree Jothi A/P Sreenivasa Rao
3. Siti Nurfaezah Binti Kasim
4. Nurshahriani Binti Shahrudin**

Pensyarah Pembimbing: Dr Zaira Abu Hassan Shaari

According to Leask (2014), shy students seem to be having issues with a particular subject due to their reluctance to participate in class. Hence, social medias can be used as a platform to encourage shy students to participate more. Therefore, I came up with this innovation product in hope that it can address this problem by increasing their participation and engagement in the classroom .In addition, I also want my pupils to be able to express their ideas and abilities, without feeling shy or nervous when they are about to present in front of their friends. Thus, the reason why I came out with this innovation idea is to see if my pupils can express their understanding on what they have learned. For instance, if I teach them a poem, I can know their level of understanding by asking them to do a freeze frame activity using Instagram. As a teacher, I realised that it is my responsibility to make sure that all of my pupils are able to carry out the tasks. Hence, I believe that my digital innovation product will help to address the problems. As mentioned earlier, this innovation is significant to address some of the problems that usually happen during teaching and learning session such as pupils' lack of participation due to the feelings of shyness. When pupils are shy, they will lose confidence to perform in a task given and this will then lead to a lack of participation. Unfortunately, this makes the teachers unable to assess pupils' level of understanding on what they have learned, while the pupils have the potential to successfully carry out the task based on their own creativity. Hence, Instagram Freeze Frame is needed so that pupils will no longer feel hesitate to participate in the learning activities as the learning now become more fun and meaningful for them.

KATEGORI HORIZON BAHARU KIK

Kumpulan: HBKIK 1



Tajuk : PETAH

Jabatan : Pengkhususan Bahasa Melayu

Nama Ahli:

1. Pn Norani binti Abd Rahim
2. En Thahir bin Nuruddin
3. Dr Isnariah binti Idris
4. Dr Noor Hayati binti Che Mat
5. Puan Ummi Hani binti Mohamed Zaid
6. En Abu Bakar bin Hj Ahmad
7. En Amat Tarop bin Sumo
8. Pn Norliza binti Ahmad Kamal
9. Pn Haslina bin Hassan
10. Pn Aliza binti Adnan

PETAH merupakan program seni pengucapan awam alaf baharu yang merangkumi Studio PETAH dan Bintang PETAH. Aktiviti bimbingan dan pertandingan secara nyata dan maya ini dibangunkan dengan konsep baharu seni pengucapan awam yang berbeza konsep dan format dalam mana-mana pertandingan pengucapan awam di negara ini. Tujuan utama PETAH adalah untuk melahirkan murid yang berkemahiran tinggi dan lancar berkata-kata serta berkeyakinan ketika berucap di khalayak ramai secara bersemuka atau dalam talian.

Uniknya, PETAH merupakan satu program yang memberikan bimbingan dalam seni pengucapan awam alaf baharu dalam bahasa Melayu dan diakhiri dengan pertandingan dalam kategori masing-masing. Kategori tersebut ialah seni Bicara Tuntas, Bicara Interaktif Bual Cerita, dan e-PETAH. Semua kategori ini berbeza dari segi format dan perlaksanaannya kerana diubah suai agar lebih bersifat dinamik dan menepati revolusi industri 4.0 negara yang menitikberatkan teknologi digital.

Antara objektif utama pembangunan PETAH adalah seperti yang berikut :

- ♦ Membangunkan modul dan program PETAH, seni pengucapan awam alaf baharu berteraskan PAK21 yang boleh diguna pakai di peringkat kebangsaan.
- ♦ Menyebarkan aktiviti kemahiran PETAH, seni pengucapan awam alaf baharu di peringkat kebangsaan.
- ♦ Meningkatkan atribut diri murid melalui aktiviti dalam penyampaian pengucapan awam alaf baharu.

Elemen Inovasi dan Kreativiti

- ♦ Memperkenalkan konsep dan komponen seni pengucapan awam alaf baharu yang tiada dalam mana-mana program dan pertandingan lain.
- ♦ Menyediakan aktiviti pengucapan awam terkini yang lebih interaktif, santai, dan bersesuaian dengan perubahan keperluan pendidikan semasa.
- ♦ Menggarap elemen seni berkomunikasi beraras tinggi dan PAK21 yang berfokus kepada amalan berimpak tinggi
- ♦ Aktiviti bersifat *unpack curriculum*.
- ♦ Menggunakan Teknik KHAS untuk mengupaya pengucapan awam PETAH.

PETAH menjadi platform baharu dalam membentuk kemenjadian murid berkomunikasi seperti yang dihasratkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM 2013-2025).



HAKIM PERTANDINGAN INOVASI PENDIDIKAN

No	Nama	Alamat Surat Menyurat
1	Dr NOR ANIZA BT AMAD	Fakulti Pengajian Pendidikan Universiti Putra Malaysia 43400 UPM Serdang Selangor
2	Dr NORFADHILAH BINTI NASRUDIN	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Melayu Lembah Pantai 59990 Kuala Lumpur
3	Dr SITI HALIMAH BINTI MD YASSIN	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Melayu Lembah Pantai 59990 Kuala Lumpur
4	Dr MALATHI BALAKRISNAN	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Antarabangsa Lembah Pantai 59200 Kuala Lumpur
5	Dr SITI ROSNI BT YUSOFF	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Antarabangsa Lembah Pantai 59200 Kuala Lumpur
6	Dr ROSLINA BINTI SURATNU	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Melayu Lembah Pantai 59990 Kuala Lumpur
7	Dr JEYA VELU	Mantan Pensyarah Gred Khas C, IPGKIK
8	PN KOK MONG LIN	Mantan Pensyarah Kanan, IPGKIK
9	CIK SITI AQILAH KASSIM	Agensi Inovasi Malaysia
10	ENCIK FAIZAL ABDUL HAMID	Agensi Inovasi Malaysia

HAKIM HORIZON BAHARU KIK

No	Nama	Alamat Surat Menyurat
1	DR ANG CHOOI KEAN	Institut Pendidikan Guru Kampus Bahasa Antarabangsa Lembah Pantai 59200 Kuala Lumpur
2	PN ROZILA BINTI RAFIE	Kolej Matrikulasi Selangor Mukim Jugra 42700 Banting, Selangor

SENARAI PENYERTAAN PERTANDINGAN INOVASI PENDIDIKAN (MAKIP) 2019

Bil	Kategori	Kum- pulan	Tajuk	Bidang
1	Pensyarah (PdP)	P1	Gamel Kit	Muzik
2		P2	Digital Learning Object (DLO): PKDK3043 Audiologi	Pend Khas
3		P3	ROCH @Visual Math	Matematik
4		P4	EduMathS	Matematik
5		P5	TRS 15	Pend Islam
6		P6	Tem-Ma-Tik	Muzik
7		P7	Modul Celik Seni Visual (V)	Seni visual
8	Pensyarah (pengurusa n)	S1	e-gimrama	Pend Jasmani
9		S2	UPMyPPB	LDP
10		S3	MyPPB Bag	LDP
11		S4	UDEL DATA	PIPK
12		S5	TERAPI AUDIO H2A	Kaunseling
13		S6	KIT PENGANJURAN KOT	KoKu
14	Siswa Guru (PdP)	SG1	MyTajwid 2.0	Pend Islam
15		SG2	FAST LEARNING BRAILLE	Pend Khas/TMK
16		SG3	Kit Permainan SUBEDAS	Sejarah
17		SG4	KUKUH AYAT	Bahasa Melayu
18		SG5	BRUSH CLEANER	Seni Visual
19		SG6	Let's Sing With Singing Glass	Muzik
20		SG7	Kit BiCorak	Seni Visual
21		SG8	Multifunction Reading Tool (MRT)	Pend Khas
22		SG9	e-KTBM	Pend Khas
23		SG10	PIE MUSIC NOTATION	Muzik
24		SG11	EZ Templat	Seni Visual
25		SG12	Go Join !	Pend Jasmani Kesihatan
26		SG13	HP Reveal for the Blind and Low Vision (Auras-BLV)	Pend Khas
27		SG14	Angry Birds Shooting	Pend Jasmani Kesihatan

SENARAI PENYERTAAN PERTANDINGAN INOVASI PENDIDIKAN (MAKIP) 2019

Bil	Kategori	Kumpulan	Tajuk	Bidang
28	Siswa Guru (PdP)	SG15	MINI TRUNK 007	Pend Jasmani
29		SG16	Signs 4 Science	Sains
30		SG17	Spinner Quiz	Pend Jasmani
31		SG18	RAISE YOUR CUP	Pentaksiran Muzik
32		SG19	Bas Irama Dan Media Interaktif Powerpoint	Muzik
33		SG20	Music Jenga Game	Muzik
34		SG21	Twister Note	Muzik
35		SG22	Music Fun Box	Muzik
36		SG23	Boardbox	Pend Khas/Bahasa Melayu
37		SG24	Kotak Mengeja	Pend Khas/Bahasa Melayu
38		SG25	Pembaris Pintar	Bahasa Melayu
39		SG26	Instagram Freeze Frame	Bahasa Inggeris
40		SG27	Hit It Up	Pendidikan Jasmani
41		SG28	Splash KAPPU	Pendidikan Seni Visual
42		SG29	Print More	Pendidikan Seni Visual
43	KIK		Petah	Bahasa Melayu



UCAPAN PENGHARGAAN

Dr. Mohd Suhaimi bin Mohamed Ali

Pengarah Institut Pendidikan Kampus Ilmu Khas

Dr. Norherani binti Moning

Pensyarah Kanan, Institut Pendidikan Kampus Ilmu Khas

Dr. Ismail bin Raduan

Pensyarah Kanan, Institut Pendidikan Kampus Ilmu Khas

Ketua Jabatan dan Ketua Unit

Jabatan Penyelidikan dan Profesionalisme Keguruan

Jawatankuasa Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi Pendidikan

Hakim Jemputan Karnival Inovasi Pendidikan

Peserta Karnival Inovasi Pendidikan

Pensyarah-Pensyarah

Siswa Guru





**JABATAN PENYELIDIKAN DAN INOVASI
PROFESIONALISME KEGURUAN
IPG KAMPUS ILMU KHAS, KUALA LUMPUR**