



**INSTITUT PENDIDIKAN GURU
KAMPUS ILMU KHAS**

MAJLIS APRESIASI & KARNIVAL e-INOVASI PENDIDIKAN (MAKIP) 2021

Inovasi Pemangkin Kecemerlangan Pendidikan

**MAKIP
2021**

**MAKIP
2021**

**MAKIP
2021**

**26 OGOS 2021
IPG KAMPUS ILMU KHAS
KUALA LUMPUR**



KATA ALU-ALUAN TIMBALAN PENGARAH

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Selamat Sejahtera.

Ucapan tahniah dan penghargaan ditujukan kepada Jabatan Perancangan, Penyelidikan dan Inovasi serta jawatankuasa pelaksana atas kejayaan melaksanakan Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi Pendidikan (MAKIP III) 2021. Seperti yang kita sedia maklum, penganjuran MAKIP 2021 pada tahun ini dibahagikan kepada dua iaitu Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi Pendidikan. Majlis Apresiasi diadakan khusus untuk memberi pengiktirafan kepada pensyarah, jabatan dan unit yang tidak pernah mengenal erti jemu dalam melaksanakan penyelidikan dan inovasi. Karnival Inovasi Pendidikan pula adalah untuk memberikan pengiktirafan kepada warga kampus yang sentiasa kreatif, kritis, dan inovatif dalam menghasilkan inovasi.

Sememangnya, penganjuran program seumpama ini menjadi platform yang sangat bermanfaat kepada semua warga kampus Ilmu Khas untuk menterjemahkan idea-idea baharu yang kreatif dan inovatif. Saya percaya MAKIP 2021 ini akan menjadi pemangkin kepada para pensyarah, staf dan siswa guru untuk menghasilkan ciptaan yang berimpak tinggi dan dapat merealisasikan inovasi terkini dalam dunia pendidikan. Lantaran itu, budaya inovasi tidak akan ada titik noktahnya kerana sudah menjadi fitrah bahawa pemikiran manusia sentiasa berubah selari dengan perubahan masa dan teknologi.

Sehubungan dengan itu, gaya berfikir secara kreatif dan konstruktif perlu dipraktikkan kerana inovasi merupakan budaya yang memberi manfaat kepada semua. Dalam dunia pendidikan yang serba mencabar ini sistem pendidikan negara memerlukan idea-idea baharu untuk diaplikasikan di sekolah atau di institusi pengajian tinggi agar mampu berdaya saing di peringkat global dan global. Dalam membudayakan amalan inovasi ini, kita seharusnya sentiasa berfikiran positif supaya inovasi yang dihasilkan memberi manfaat dalam aspek pengurusan pengajaran dan pembelajaran.

Akhir kalam, budaya berfikir secara kreatif, kritis dan inovatif hendaklah terus diamalkan kerana matlamat pendidikan kita adalah untuk melahirkan modal insan yang seimbang selaras dengan Falsafah Pendidikan Negara dan Pelan Pembangunan Pendidikan 2016-2025. Selamat maju jaya.

PUAN AZLINA BINTI AHMAD
TIMBALAN PENGARAH



KATA ALU-ALUAN KETUA JABATAN PERCANCANGAN, PENYELIDIKAN DAN INOVASI

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh dan Selamat Sejahtera

Bersyukur ke hadrat Ilahi saya panjatkan kerana dengan limpah kurnia-Nya, kita dipertemukan lagi dalam Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi (MAKIP 2021). Setinggi-tinggi penghargaan dan tahniah saya rakamkan kepada semua Ahli Jawatankuasa Pelaksana atas kesungguhan dan komitmen untuk menjayakan majlis ini. Dengan kerjasama yang kukuh, majlis ini telah dapat direalisasikan mengikut perancangan yang telah ditetapkan. Seperti tahun sebelumnya, MAKIP 2021 juga sentiasa komited untuk memberi pengiktirafan kepada jabatan atau unit, pensyarah dan pihak pengurusan yang telah bertungkus lumus menghasilkan penyelidikan dan inovasi.

Saya berasa kagum dan bangga apabila seluruh warga kampus Ilmu Khas menunjukkan komitmen yang tinggi untuk menyemarakkan budaya kreatif dan inovatif. Dengan kesungguhan yang ditunjukkan oleh pensyarah, staf dan siswa guru majlis ini dapat dilaksanakan dengan lancar. Penglibatan seluruh warga kampus membuktikan bahawa pandemik bukan halangan untuk kita bersama-sama menjana idea yang kreatif, kritis, dan inovatif demi membangunkan sistem pendidikan negara.

Dengan adanya pengiktirafan dan penghargaan seumpama ini sedikit sebanyak memberi motivasi kepada pensyarah, staf, dan siswa guru untuk membudayakan amalan inovasi dan penyelidikan. Hal ini secara tidak langsung dapat menyuburkan pemikiran kritikal dalam kalangan warga pendidik selaras dengan matlamat pengajaran dan pembelajaran abad ke-21.

Besarlah harapan saya agar MAKIP 2021 ini menjadi platform terbaik kepada seluruh warga IPGKIK untuk berkongsi idea-idea baharu sejajar dengan perkembangan sains dan teknologi. Saranan pihak Kementerian Pendidikan Malaysia untuk membudayakan amalan inovasi dan penyelidikan seharusnya kita sahut demi memartabatkan kualiti pendidikan negara. Sesungguhnya, pendidikan yang berkualiti akan melahirkan generasi muda yang berminda kelas pertama.

Akhir bicara, saya bagi pihak jawatankuasa penganjur mengucapkan ribuan terima kasih atas sambutan yang menggalakkan, sokongan yang berterusan daripada pihak pentadbiran, panel hakim yang bertugas, dan semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam menjayakan MAKIP 2021.



DR. SYED ISMAIL SYED MUSTAPA

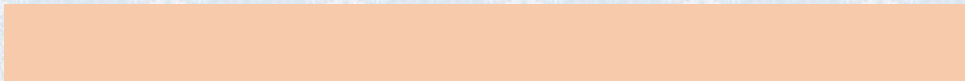
KETUA JABATAN

JABATAN PERANCANGAN, PENYELIDIKAN DAN INOVASI

INSTITUT PENDIDIKAN GURU KAMPUS ILMU KHAS

ATUR CARA MAJLIS MAKIP III IPGKIK 2021

MASA	AKTIVITI
12.30 TGH	LAGU NEGARAKU LAGU WILAYAH PERSEKUTUAN BACAAN DOA UCAPAN KETUA JABATAN PPI UCAPAN PERASMIAN PENUTUPAN TIMBALAN PENGARAH LAGU MALAYSIA INOVATIF PENGUMUMAN ANUGERAH APRESIASI PENYELIDIKAN DAN INOVASI PENGUMUMAN PEMENANG PERTANDINGAN INIOVASI PENDIDIKAN PENUTUP





SENARAI TAJUK PERTANDINGAN e-INOVASI PENDIDIKAN 2021

KATEGORI PENSYARAH

NO. KP	TAJUK INOVASI
1	BoM On Time
2	INOVASI KAEDAH PENTAKSIRAN - VALUE INTEGRATION SOCMED
3	D-MEET
4	PIAPLAY11: PENYATUAN TEKNOLOGI DAN TRADISI
5	CPD-GO
6	MyINSANIAH
7	MODUL PIMPINAN TEM-MA-TIK
8	e CANVAS



**SENARAI SINOPSIS e-INOVASI IPGKIK 2021
KATEGORI PENSYARAH**

KP1

BOM ON TIME

**Dr. Lisa Yip Shukye
Lim Guat Goh**

Jabatan Sains Teknologi, Kejuruteraan, Kesenian dan Matematik

Dr. Noor Hayati Che Mat

Jabatan Pengajian Melayu

Projek inovasi ini bertujuan memperkenalkan BoM on Time untuk membantu murid sekolah rendah menguasai konsep masa dalam sejarah. BoM on Time terdiri daripada kad-kad fleksibel yang digantung di atas seutas tali yang mewakili garis masa bagi membantu murid memahami dan mengingat peristiwa-peristiwa penting sejarah. Kad-kad ini menarik dan mudah dimanipulasi untuk merangsang pemikiran murid. BoM on Time ini sesuai digunakan oleh murid sekolah rendah. Inovasi BoM telah dilaksanakan di sebuah sekolah rendah zon Pudu. Hasil pelaksanaan inovasi ini menunjukkan bahawa BoM on Time memudahkan murid menguasai konsep kronologi, konsep tahun sebelum masihi dan tahun masihi, konsep kalendar masa serta konsep konversi masa. Selain itu, BoM on Time juga mampu mengubah persepsi murid daripada negatif kepada positif terhadap mata pelajaran Sejarah. Projek Inovasi BoM on Time dapat menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran sejarah lebih hidup dan menarik serta menjana pemikiran murid.

KP2

INOVASI KAEDAH PENTAKSIRAN - VALUE INTEGRATION SOCMED

Dr. Hairul Faiezi Bin Lokman

Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan

Jainudin Bin Ngah

Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Pentaksiran Subjek pendidikan moral (GPM 1083) mengandungi satu aktiviti kempen berkenaan dengan kesedaran amalan nilai yang pada kebiasaannya dilaksanakan secara bersemuka. Kesemua perancangan ini telah dibuat sejak dari pada bulan Januari di dalam lembaran kerja kursus kepada pelajar. Kempen yang sepatutnya dilaksanakan pada 21 sehingga 28 April 2020 terpaksa ditukar perlaksanaannya secara drastik, corak serta kaedah pelaksanaannya kerana Kerajaan Malaysia telah mengumumkan pelaksanaan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bermula 18 Mac 2020. Hal ini yang demikian, penginovasian terhadap pentaksiran telah dilakukan agar para pelajar dapat terus melaksanakan kempen kesedaran amalan nilai ini walaupun secara dalam talian pada ketika itu. Maka tercetuslah inovasi yang dikenali sebagai Value Integration SocMed. Value Integration SocMed adalah program pengintegrasian penggunaan medium media sosial dan projek kempen yang dilaksanakan oleh pelajar kursus GPM1083 ini. Inovasi ini telah memberikan pelbagai manfaat berguna kepada sebuah proses pentaksiran iaitu melaksanakan sebuah pentaksiran yang dapat menepati aspek Ringkasan Maklumat Kursus (RMK) yang telah diberikan dan menerapkan amalan nilai-nilai moral kepada pelajar walaupun dilaksanakan dalam keadaan norma baharu



KP3

D-MEET

Dr. Masitah Binti Taib
Dr. Madinah binti Mohd Yusof
Siti Muhibah Binti Hj. Nor
Jabatan Pendidikan Khas

Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dilaksanakan akibat wabak pandemik Covid-19. Situasi ini telah mengubah landskap pendidikan di seluruh dunia daripada pembelajaran secara bersemuka kepada pembelajaran atas talian. Di Malaysia, Institut Pendidikan Guru Kampus (IPGK) juga tidak terkecuali melaksanakan pembelajaran secara atas talian samada secara segerak atau tidak segerak dengan menggunakan pelbagai medium teknologi dan aplikasi. Salah satu aplikasi google yang boleh digunakan adalah *jamboard*. Penggunaan *jamboard* dapat membolehkan semua siswa guru terlibat untuk memberi idea dalam bentuk bertulis atau grafik, atau perbincangan dalam kumpulan. Walaubagaimana pun, medium *jamboard* ini kurang sesuai digunakan semasa aktiviti berkumpulan kerana sistem *jamboard* itu sendiri tiada privasi dan dapat dilihat oleh rakan-rakan lain semasa perbincangan berkumpulan. Malah, hasil perbincangan kumpulan akan mudah disaksikan oleh kumpulan lain sebelum pembentangan berlaku. Oleh hal yang demikian, inovasi D-Meet (*Double Meet*) dihasilkan bagi menyelesaikan masalah yang dihadapi. D-Meet atau dikenali sebagai *Break Rooms* merupakan satu platform perbincangan pelajar dalam kumpulan kecil bagi proses PdP atas talian dengan menggunakan aplikasi Google Meet. Aplikasi Google Meet juga adalah salah satu medium yang menyediakan perkhidmatan komunikasi video secara atas talian. Aplikasi ini sangat membantu, terutamanya dalam keadaan di mana pelajar diminta untuk menyelesaikan aktiviti berkumpulan selain menjaga jarak untuk mengelakkan virus Covid-19. Di samping itu juga, aplikasi ini sangat membantu kerana pelajar dapat bergabung dengan mudah melalui video langsung atau persidangan video walaupun mereka berada di rumah masing-masing.

KP4

PIAPLAY11: PENYATUAN TEKNOLOGI DAN TRADISI

Edna Shamani Wellington
Nik Rozalind bt. Nik Hassan
Rozaina bt. Abd Razak
Jabatan Pendidikan Muzik

PiaPlay11 yang bermaksud *Piano Playing* bersama sebelas orang siswa guru Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan (PISMP) Pendidikan Muzik merupakan projek yang direka khas untuk membantu siswa guru yang tiada asas dalam permainan piano untuk mempelajari teknik bermain piano secara atas talian semasa dunia dilanda Pandemik Covid-19. Strategi pembelajaran secara imersif *blended learning* dilaksanakan berpandukan 40 peratus pembelajaran atas talian secara segerak bersama pensyarah muzik dan 60 peratus secara tidak segerak melalui sumber bahan amali yang dimuat naik dalam tapak *Google Classroom*. Siswa guru mempelajari cara mengaplikasikan teknik permainan piano yang betul pada tahap asas berpandukan penggunaan teknologi iaitu video *YouTube* dan skor lagu yang ditulis dengan perisian muzik. Projek PiaPlay11 telah menunjukkan bahawa penyatuan teknologi dan tradisi berjaya mempamerkan kebolehan





siswa guru dalam pembelajaran piano serta menunjukkan impact yang positif melalui pencapaian cemerlang dalam peperiksaan amali Trinity College London.

KP5

CPD-GO

Dr. Hairul Faiezi Bin Lokman
Abu Bakar Bin Ahmad
Rosman Bin Adam

Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan

Semasa tempoh Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) bermula, ketika fasa satu sehinggalah Perintah Kawalan Pergerakan Bersyarat (PKPB), tiada sebarang aktiviti berhimpun dibenarkan, termasuklah program Pembangunan Profesionalisme Berterusan (CPD) kepada Pegawai Pendidikan dan Ahli Kumpulan Pelaksana (AKP). Hal ini yang demikian sebagai sebuah Jabatan yang menguruskan CPD, Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan (JPPK) mengambil inisiatif untuk melaksanakan inovasi CPD GO yang menggabungkan pelaksanaan CPD mengintegrasikan aplikasi Media Sosial, Google Meet dan Google Form dalam melaksanakan CPD kepada komuniti Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Inovasi modul ini telah memberi banyak impact antaranya sehingga kini sebanyak 103 CPD telah berjaya dilaksanakan dengan sejumlah 143,052 jumlah capaian CPD berjaya dilaksanakan. Inovasi ini juga telah mewujudkan kerjasama IPGKIK dengan pelbagai agensi dalam dan luar negara. Disamping pernah dijemut dalam pembentangan utama (Keynote Speaker) peringkat nasional.

KP6

MyINSANIAH

Maizatul Suraya Binti Muhammad Nor (Ph.D)

Jabatan Hal Ehwal Pelajar

Zahiah Binti Haris@Harith(Ph.D)

Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Salmah Binti Salleh

Unit Peperiksaan dan Penilaian

Kemahiran Insaniah merupakan kemahiran nilai tambah yang perlu ada dalam diri pelajar/mentee. Terdapat 8 konstruk KI yang perlu dipenuhi oleh mentee setiap kampus iaitu kepimpinan, kerohanian, kesukarelawan, kemahiran asas, kejurulatihan, kepegawaian, kepengelolaan dan kenegaraan (MySMP IPGM 2021; Pusat Kecemerlangan Akademik 2019). Justeru, setiap mentee sepatutnya melengkapkan e-insaniah sehingga mereka berada di semester 8 dengan cara memenuhi konstruk kesukarelawan sebanyak 2 kali, kerohanian 16 kali, kepimpinan sebanyak 4 kali dan 5K sebanyak 4 kali. Apabila mentee telah memenuhi kesemua konstruk KI yang diisi di dalam e-pelajar, mereka telah memenuhi keperluan dan kesempurnaan kemahiran insaniah sebelum dipostingkan ke sekolah kelak.





KP7

MODUL KIT PEMBELAJARAN TEM-MA-TIK

Rozita binti Ibrahim
Shahril bin Abdul Rahman
Ariputhirah a/l
Jabatan Pendidikan Muzik

Merupakan satu projek modul kit pembelajaran Tem-Ma-Tik yang dikaitkan dengan Pimpinan (conducting). Kit Pembelajaran Tem-Ma-Tik merupakan bahan bantu mengajar berasaskan metronom digital iaitu alat elektronik yang digunakan untuk mengenal tempo, irama dan detik lagu. Metronom ini mempunyai siri lampu-lampu LED bagi memudahkan murid kurang upaya pendengaran melihat detik lampu yang dimainkan dalam tempo lambat dan laju. Segala metronom, lampu LED, carta irama dipaparkan di atas impre board. Setelah murid memahirkan penggunaan Tem-Ma-Tik, dan mahir menepuk menggunakan aplikasi Lampu LED, maka kemahiran itu dipindahkan kepada Pimpinan (Conducting) Tem-Ma-Tik. Murid tidak perlu lagi melihat lampu LED Tem-Ma-Tik. Mereka hanya melihat pimpinan guru di hadapan mereka untuk memainkan alat dengan mengikut detik yang betul. Dengan berpandukan modul ini, diharap guru-guru Pendidikan Khas boleh menggunakan kaedah ini untuk memudahkan pengajaran dan pembelajaran murid-murid kurang upaya Pendengaran.

KP8

e CANVAS

Faridah Anum binti Abdul Wahid
Dr Ardiana bt Aziz
Salbiyatun Binti Abd Rashid @Shaari
Jabatan Pendidikan Seni Visual

e Canvas adalah papan putih digital yang dibina untuk membolehkan kolaboratif antara pelbagai pihak. Ini membolehkan pelajar menunjukkan kreativiti mereka di mana sahaja pada bila-bila masa. Fungsi e Canvas melalui Google meet menggantikan white board pdp tradisional di Google meet untuk aktiviti sumbangsaran, aktiviti kumpulan, gallery walk dan lain-lain. e Canvas dapat dikategorikan kepada dua bentuk, iaitu Jamboard dalam bentuk papan putih maujud berbentuk interaktif dan dalam bentuk aplikasi mudah alih. Jamboard yang berbentuk papan putih maujud berinteraktif berukuran 55 inci manakala dalam bentuk aplikasi atau maya dapat dimuat turun, iaitu aplikasi Google Jamboard melalui Play Store untuk Android manakala App Store untuk iOS atau pelayar web yang menggunakan komputer riba. Aplikasi e Canvas merupakan satu alat digital yang berguna dan sesuai dengan pembelajaran abad ke-21 kerana penggunaan alat digital dapat mentransformasikan kaedah pengajaran dan pembelajaran bagi membina kemahiran menyelesaikan masalah, literasi, berkomunikasi, pemikiran kritikal, kreativiti dan kemahiran berkolaboratif dalam kalangan pelajar. Ini sejajar dengan Chung dan Sara Beden (2020), Jamboard ialah alat interaktif papan putih daripada Google Jamboard yang merupakan edisi terbaharu yang ada pada G Suite untuk Google Classroom (GC). Pada asasnya, apa-apa yang ditulis pada papan tersebut akan kelihatan seolah-olah waktu sebenar 'real-time' oleh para pelajar, walaupun guru sedang mengajar para pelajar melalui Google Meet.





SENARAI TAJUK PERTANDINGAN e-INOVASI PENDIDIKAN 2021
KATEGORI GABUNGAN

NO KG	TAJUK INOVASI
1	CELIK KATA ADJEKTIF
2	ACE NET
3	MEMBINA AYAT MENGGUNAKAN TEKNIK K. A. Ca
4	VWU BOX
5	Ka-Send-D'-D'
6	EZLP
7	TIKTEACH
8	FunLearning
9	SING & SPIN
10	FORMULA IS5
11	CARA MUDAH MENGENALI PENJODOH BILANGAN
12	MURNI
13	JOM MEMBACA SUKU KATA
14	MENGENALI PENJODOH BILANGAN
15	BBM KATA ADJEKTIF
16	E-MUBA
17	BINA & TULIS
18	E-CONJUNCTION
19	METER DONUT
20	FunEdu
21	GABUNGAN ALAT PERKUSI DIGITAL (Ga.La.Si.Di)
22	SR
23	KIT CAB





24	KIT LIDEBA SERONOK
25	SUKU KATA PINTAR
26	CELIK IN-ASA
27	2B: BOTOL BINGO
28	FARMTOPIA
29	LIINI
30	MODUL HIBRID 18 NILAI PENDIDIKAN MORAL SEKOLAH
31	WOOHOO
32	INOVASI DANCING LIGHT
33	DEARest@
34	AKU, KAU DAN DIA
35	FUN CARD E-LEARNING
36	MEMBINA AYAT TUNGGAL MENGGUNAKAN TEKNIK SPM
37	KUMPULAN SEA CEOL
38	18 BAC
39	IMNANO (BELAJAR IMBUHAN BERSAMA NANO)
40	I CAN PLAY
41	e-iAM
42	LET'S MEASURE
43	FONFIL
44	POMPOM FLIP NUMBER
45	HEARING IMPAIRED LEARNING HUB (HIL-Hub)
46	POP UP SOLFA BOOK
47	ePOSTER





**SENARAI SINOPSIS e-INOVASI IPGKIK 2021
KATEGORI GABUNGAN**

KG1

CELIK KATA ADJEKTIF

**Farah Izzati Binti Mustaza
Nur Lisa Salsabila Binti Khairon
Sarah Irdina Binti Abd Rahim
Puan Norliza Binti Ahmad Kamal**
Jabatan Pengajian Melayu

Kata Adjektif ialah kata yang menjadi inti dalam frasa adjektif. Kata-kata dalam golongan kata adjektif menerangkan keadaan atau sifat sesuatu nama atau frasa nama. Oleh itu, pentingnya untuk murid supaya boleh menamakan sifat atau benda sesuatu tersebut. Inovasi ini dibina untuk memudahkan murid mengenal kata adjektif dengan lebih mendalam. Bukan sahaja mereka dapat mengenal apa itu kata adjektif malah murid dapat membezakan jenis kata adjektif. Terdapat banyak kata adjektif dan ini akan menyebabkan murid menjadi keliru. Dengan hasil inovasi “Celik Kata Adjektif” ini murid lebih peka dengan keadaan sekeliling kerana mereka dapat mengaplikasikan Kata Adjektif ini bukan sahaja dalam lisan mereka tetapi dalam bukan lisan juga. Cara penggunaan inovasi ini sangat mudah dan praktikal. Murid hanya perlu menunggu guru memberi pautan untuk mereka akses. Di dalam pautan tersebut murid bukan sahaja dapat memelajari apa itu Kata Adjektif tetapi juga dapat membuat latihan dan kuis daripada pelbagai platform yang menarik.

KG2

ACE NET

**Muhammad Raimi Bin Che Mohd Rozi
Mohd. Shafie Bin Burhanuddin
Wong Seng Khen
Kamal Bin Ahmad**
Jabatan Pendidikan Jasmani & Kesihatan

Ace Net merupakan satu kit pembelajaran tentang kemahiran dan undang-undang di dalam sukan jaringan seperti permainan badminton, ping pong dan tenis. Melalui penghasilan kit alat inovasi ini, murid berpeluang merasai permainan badminton, ping pong dan tenis sebenar walaupun dilaksanakan secara digital. Dengan menekankan elemen pembelajaran berasaskan permainan, sukan berasaskan jaringan telah dipilih sebagai sukan yang dijadikan bahan uji kaji di dalam melaksanakan alat inovasi yang futuristik.



KG3

MEMBINA AYAT MENGGUNAKAN TEKNIK K. A. Ca

Ahmad Najmie Shaifullah Bin Rosalin
Nur Hanan Nasriah Binti Mohamad Rafiai
Jabatan Pendidikan Jasmani dan Kesihatan

Akmal Hayat Bin Abd Razak
Jabatan Pengajian Melayu

Inovasi yang diberi nama Membina Ayat Menggunakan Teknik K. A. Ca ini direka khas adalah bertujuan untuk memudahkan murid-murid dalam membina ayat. Hal ini demikian kerana, membina ayat adalah amat sukar khususnya kepada murid-murid yang mendapat pencapaian yang rendah dalam Bahasa Melayu. Selain itu, Teknik K. A. Ca ini amatlah bertepatan dengan keperluan untuk murid-murid membina ayat kerana dalam kemahiran bahasa mempunyai lima kemahiran, jadi antaranya ialah kemahiran menulis. Jadi dengan bantuan ciptaan inovasi ini dapat membimbing dan membantu murid-murid dalam membuat ayat ketika melakukan penulisan. Akhir sekali, inovasi ini amatlah bertepatan dengan keadaan semasa pandemik ini. Hal ini demikian kerana murid akan mudah memahami sesuatu pembelajaran dengan mudah kerana inovasi ini amatlah membantu mereka.

KG4

VWU BOX

Nur Hanim binti Amran
Nur Siti Aisyah binti Mohd Nor
Farrah Iwanina binti Azman
Laura Annie Lalita Rajamoney
Jabatan Pendidikan Muzik

VWU Box adalah singkatan kepada 'Vocal Warm Up Box' yang dicipta khas bagi latihan pemanasan suara yang berfungsi secara kuasa bateri (*battery-powered*). Alat ini mengandungi audio permainan piano bagi latihan pemanasan suara mengikut jenis lapisan suara soprano, alto, tenor dan bes. Latihan pemanasan suara adalah sangat penting bagi menyumbang kepada kualiti dan ton suara yang baik semasa menyanyi sekali gus dapat mengelakkan dari kecederaan pada kotak suara. Dalam subjek Pendidikan Muzik sekolah rendah, nyanyian adalah salah satu aktiviti yang terdapat dalam Modul Kemahiran Muzik. Oleh yang demikian, VWU Box direka khas bagi membantu guru menjalankan latihan pemanasan suara tanpa menggunakan piano atau memerlukan kemahiran memainkan piano. Ketiadaan piano dan kekurangan kemahiran memainkan piano bukan lagi menjadi suatu masalah bagi guru untuk menjayakan proses pengajaran dan pembelajaran nyanyian mereka dengan adanya alat inovasi VWU Box ini. Alat yang berfungsi secara kuasa bateri ini juga memudahkan pengguna kerana tidak memerlukan akses elektrik mahupun internet.





KG 5

Ka-Send-D'-D'

Muhammad Haikal bin Abd Rahman
Abu Zar bin Noh
Syafa Atikah binti Kamarul Ariffin
Jabatan Pengajian Melayu

Inovasi Ka-Send-D'-D' merupakan satu laman inovasi pembelajaran digital yang menggunakan Google Site sebagai medium pengantara bagi memudahkan kefahaman murid terhadap pembelajaran dua jenis kata sendi nama bagi subjek Bahasa Melayu yang seringkali menjadi kekeliruan dikalangan iaitu 'Dari' dan 'Daripada'. Inovasi ini merupakan satu inisiatif pembelajaran secara atas talian memandangkan sekolah ditutup akibat pandemic covid-19, dan dengan itu pembelajaran murid adalah sepenuhnya berlaku dari rumah. Dalam hal ini, elemen pembelajaran digital kata sendi nama ini dapat memudahkan kefahaman kepada murid kerana ianya bersifat interaktif, mudah untuk diakses kerana terdiri daripada panel menu-menu pada laman web tersebut yang mudah untuk dicapai serta dapat diakses pada bila-bila masa serta bersifat menghiburkan. Menerusi Inovasi Ka-Send-D'-D' ini, murid akan mempelajari kata sendi tersebut menggunakan formula yang telah direka iaitu 'BOSA' dan 'MAT'. Sejurus mempelajari kedua-dua kata sendi menggunakan formula tersebut, murid akan menjawab soalan yang disediakan secara atas talian dimana soalan yang disediakan adalah bersifat menghiburkan tetapi pada masa yang sama dapat menilai tahap penguasaan murid dalam memahami kedua-dua kata sendi nama tersebut.

KG 6

EZLP

Aisyah Aqilah Binti Mohd Nafi
Anis Nabila Binti Zulkiffli
Aina Binti Abdul Mani
Dr. Nik Asilah Binti Nik Ali
Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Rancangan Pengajaran Harian atau RPH merupakan panduan asas kepada semua guru. Setiap guru perlu menyediakan RPH sebelum memulakan sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) bagi menjamin murid untuk mencapai objektif pengajaran secara berkesan. Penyediaan RPH yang lebih awal sebelum memasuki kelas dapat dijadikan sebagai panduan yang sistematik kepada para guru untuk mengendalikan kelas. Dengan ini, ia dapat membantu meningkatkan keyakinan guru tersebut untuk mengajar di dalam kelas. Oleh itu, guru perlu menyediakan RPH setiap hari bagi memudahkan penyampaian isi kandungan pelajaran. Kebiasaannya, guru menyediakan RPH secara bertulis. Namun, dalam situasi pandemik ini proses pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan secara atas talian. Sehubungan itu, guru perlu menyediakan RPH tersebut secara digital. Maka dengan itu, tercetuslah satu inovasi yang dapat memudahkan guru untuk menyediakan RPH iaitu ezLP.



KG7

TIKTEACH

Wan Nor Adriana Amani Binti Azman
Nur Azyan Binti Mohd Dahran
Anis Binti Ahmad Nizar
Dr. Nik Asilah Binti Nik Ali
Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Media sosial merupakan satu platform yang kini menjadi wadah utama dalam kalangan masyarakat kita bagi menjalinkan hubungan sosial terutamanya ketika pandemik Covid 19 ini. Antara aplikasi media sosial yang kian tular penggunaannya adalah aplikasi TikTok. Penggunaan aplikasi ini tidak mengenal peringkat umur. Hal ini demikian kerana, aplikasi TikTok ini menawarkan variasi kandungan yang bermanfaat. Justeru, para pendidik juga tidak melepaskan peluang untuk memanfaatkan aplikasi ini untuk mengasah pelbagai kemahiran yang dapat digunakan dalam pengajaran. Melalui kesempatan ini, tercetuslah satu alternatif baru melalui aplikasi TikTok untuk menghasilkan projek TikTeach. Projek ini menerapkan pelbagai unsur seperti muzik, seni, dan pergerakan. Penerapan unsur-unsur ini sangat memberi impak terhadap kelancaran dan keseronokkan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. TikTeach ini juga memudahkan siswa guru untuk membezakan setiap strategi pengajaran iaitu berpusatkan guru, murid dan bahan. Di samping itu, TikTeach ini juga sangat membantu siswa guru dalam melancarkan proses menghasilkan Rancangan Pengajaran Harian (RPH). Inovasi ini telah diuji kepada siswa guru IPG dan ia terbukti keberkesannya.

KG8

FunLearning

Faiq Redzkhandar bin Redzuan
Muhammad Suffian bin Zainul Anzaid
Nurun Hajar binti Mohd Ali
Nik Asilah binti Nik Ali
Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Satu inovasi digital berupa penghasilan sebuah muzik video ini adalah antara alternatif paling berkesan untuk membantu pelajar mencintai dan mudah mengingat kalimah-kalimah Arab. Hal ini difokuskan kepada pelajar tahap satu yang mana mereka masih baru dalam dunia pendidikan. Oleh itu, kami memilih untuk menghasilkan sebuah muzik video yang mana liriknya tertumpu kepada alatan dalam bilik darjah. Kaedah yang digunakan dalam muzik video tersebut adalah berupa animasi gambar alatan-alatan seperti pensel, pembaris dan sebagainya beserta kalimahnyanya dalam Bahasa Arab dan maksud juga disertakan cara sebutannya mengikut ejaan rumi. Bukan itu sahaja, muzik video tersebut juga adalah hasil nyanyian daripada ahli kumpulan kami sendiri. Pendekatan cara ini adalah paling sesuai untuk usia pelajar yang masih muda kerana mereka lebih gemar bermain dari belajar. Jadi, situasi pembelajaran yang santai akan melengkapi proses pembelajaran yang mana murid-murid dapat berhibur namun tetap memperoleh input berguna daripada muzik video ini.





KG9

SING & SPIN

Amalin Athirah Binti Ab Kadir

Wan Aqilah Binti Wan Rosli

Syifaa' Binti Mohd Nasir

Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Proses pembelajaran dan pengajaran secara digital kini telah menjadi suatu keperluan dalam dunia pendidikan. Oleh hal yang demikian, cara penyampaian juga turut berubah dimana guru perlu menghasilkan suatu alternatif lain untuk menyampaikan ilmu supaya pelajar mampu memahami dan menguasai apa yang dipelajari dan bukan sahaja untuk mengejar dan menghabiskan sukatan pelajaran semata-mata. Maka dengan itu tercetuslah satu inovasi dan alternatif baru dalam dunia pendidikan secara digital ini yang menggunakan aplikasi Power Point untuk menghasilkan satu tayangan yang dinamakan Sing and Spin. Cara ini mengandungi kepelbagaian unsur seperti muzik, nyanyian dan permainan yang berupaya untuk menarik minat pelajar dalam mengingat dan menghafal nombor dalam bahasa Arab dengan lebih mudah, cepat dan berkesan. Tayangan yang disediakan ini akan dikawal oleh guru semasa proses PdP berlangsung dan dalam masa yang sama interaksi antara guru dan pelajar juga akan turut berlaku. Inovasi ini telah diuji kepada murid berkeperluan khas dan juga murid biasa.

KG10

FORMULA IS5

Nurul Filzah Farhana Binti Ghazalee

Nur Shahirah Binti Abd Rahman

Nur Fazlin Najwa Binti Muhamad

Dr. Nik Asilah binti Nik Ali

Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Solat adalah ibadat yang tinggi kedudukannya dalam Islam. Seandainya seseorang muslim itu taat dalam mendirikan solat fardu sebanyak lima kali dalam sehari bermakna dia seolah-olah menegakkan agamanya. Justeru, mendirikan solat juga memberi makna kita berusaha untuk menjadi mukmin yang berpegang kepada amanah dan menepati janji kepada Allah SWT. Oleh itu, kami telah membuat sebuah projek yang merupakan satu inovasi memfokuskan tentang solat 5 waktu dalam kehidupan seharian iaitu formula iS5 yang merupakan singkatan daripada 'Saya Solat 5 waktu' ataupun '1 solat 5 waktu'. Projek ini menggunakan kaedah *numbering* iaitu menyenaraikan nombor 1 hingga 5. Inovasi menggunakan iS5 adalah satu formula mudah bagaimana cara untuk mengingat rakaat dalam setiap solat 5 waktu bagi memudahkan murid dapat mengingatinya dengan senang dan pantas. Oleh hal demikian, murid tidak akan mengalami pertukaran atau keliru dengan bilangan rakaat bagi setiap 5 waktu solat yang berbeza. Tambahan pula, tuntutan solat fardhu 5 waktu sehari merupakan rukun islam kedua yang wajib dilaksanakan oleh individu muslim. Maka, penerapan tuntutan solat perlu dititikberatkan seawal usia kanak-kanak bak kata pepatah melentur buluh biarlah dari rebungunya.





KG11

CARA MUDAH MENGENALI PENJODOH BILANGAN

**Nor Amirul Bin Awang Noor
Zulaikha Binti Mohamad Zulkifli
Siti Farah Diyana Binti Md Said**

Jabatan Pengajian Melayu

Projek ini dicipta menggunakan perisian powerpoint dimana menggunakan pelbagai animation, hyperlink bagi menjadikan projek tersebut lebih menarik dan menyeronokkan dan sesuai digunakan oleh murid-murid sekolah rendah. Selain itu, projek ini juga dicipta untuk memudahkan murid bagi mengenali dan mempelajari jenis-jenis penjodoh bilangan. Hal ini bertujuan membantu mereka menggunakannya secara lisan dan juga bukan lisan. Bukan itu sahaja, inovasi ini adalah untuk kegunaan semua murid dan mudah diakses dengan menggunakan pelbagai peranti seperti telefon, komputer riba dan sebagainya. Cara penggunaan projek ini digunakan dimana terdapat beberapa gambaran bagi membantu murid-murid untuk membezakan pelbagai jenis penjodoh bilangan tersebut. Projek ini dapat membantu murid-murid menjadikannya sebagai rujukan semasa melakukan latihan. Dengan cara ini, mereka akan lebih mudah faham dengan apa yang telah dipelajari iaitu penjodoh bilangan

KG12

MARI MEMURNIKAN AYAT

**Siti Faradilla Binti Subri
Fatin Nadirah Binti Mohamad Yusof
Muhammad Nadzrun Najmi Bin Muhrim**

Jabatan Pendidikan Jasmani dan Kesihatan

Encik Abu Bakar Bin Ahmad

Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan

Bahan inovasi ini dibina bagi murid tahun dua dengan standard kandungan ialah 3.3 Menghasilkan penulisan dan standard pembelajaran, 3.3.2 Mengedit dan memurnikan hasil penulisan daripada aspek (ii) tanda baca. Inovasi ini adalah untuk membantu murid menguasai penggunaan tanda baca agar dapat membina ayat yang harmoni. Hal ini kerana didapati murid tahun dua masih tidak dapat menguasai penggunaan tanda baca dengan baik dalam pembinaan ayat kerana tidak memahami fungsi-fungsi tanda baca dan kesesuaian semasa hendak meletakkan tanda baca dalam ayat. Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2010), tanda merupakan lambang atau simbol yang digunakan dalam tulisan yang mempunyai erti tertentu seperti koma, noktah dan seruan. Jadi, penguasaan tanda baca adalah penting bagi murid membina ayat dengan murni, menyampaikan makna dengan berkesan seterusnya mengedit hasil penulisan. Oleh itu, inovasi ini dapat membantu murid belajar serta menguasai penggunaan tanda baca dengan cara yang menyeronokkan.





KG 13

JOM MEMBACA SUKU KATA

Queenie Ting Heng Bing
Muhamad Hilmi Bin Mohd Lazim
Siew Shi Wei
Jabatan Pendidikan Khas

Encik Abu Bakar Bin Ahmad
Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan

Bahan inovasi yang telah dicipta oleh kumpulan kami merupakan salah satu inovasi yang berbentuk digital. Kumpulan kami telah menggunakan aplikasi “microsoft power point” untuk menghasilkan bahan inovasi ini. Bahan inovasi ini dihasilkan terutamanya untuk murid-murid tahap 1. Bahan inovasi ini bertujuan untuk membantu murid-murid tahap 1 menguasai kemahiran membaca dalam topik suku kata. Topik utama dalam bahan inovasi ini adalah tentang anggota badan. Melalui penggunaan bahan inovasi ini, murid-murid dapat menguasai kemahiran membaca seterusnya mengenali suku kata tentang anggota badan diri sendiri secara tidak langsung. Hal ini dikatakan demikian kerana bahan inovasi ini yang berbentuk digital dapat menarik perhatian murid untuk belajar dalam keadaan yang seronok dan menarik.

KG14

MENGENALI PENJODOH BILANGAN

Nur Fatin Azira Binti Md Sabri
Siti Nur Asyilah Binti Samsudin
Fadhlin Nasuha Binti Mohammad Nor Effendi
Jabatan Pengajian Melayu

Encik Abu Bakar Bin Ahmad
Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan

Tujuan ciptaan bahan inovasi ini adalah untuk memudahkan murid-murid untuk belajar mengenai penjodoh bilangan. Selain itu, projek ini adalah bertujuan untuk memastikan murid-murid berasa seronok sepanjang mengikuti sesi pengajaran dan pembelajaran yang diajar oleh guru. Dengan adanya inovasi ini, murid akan menjadi lebih semangat dan seronok mengikuti sesi PdP.





KG15

BBM KATA ADJEKTIF

.Aiman Darwisy Wok Bin Azman
Muhammad Azfar Bin Jazlan
Muhammad Faris Izham Bin Mohd Fadzil
Fadilah Binti Idris
Jabatan Pengajian Melayu

Slaid interaktif yang menggunakan visual dan audio sebagai langkah membantu murid menjawab soalan. Murid berasa bosan dengan sekadar menjawab soalan tanpa warna atau bunyi. Objektif projek ialah mengalakkan murid untuk melibatkan diri bagi memenuhi gaya pembelajaran mereka.

KG16

e-MuBa

Nurul Hannan binti Mohd Adha
Ummu Izzah binti Shamsudin
Wan Nur Salwani binti Wan Salmizan Azha
Jabatan Pendidikan Khas

Puan Norani binti Abd Rahim
Jabatan Korporat dan Komunikasi

Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pemudahcaraan bagi murid masalah pembelajaran belum digunakan secara meluas. Hal ini kerana masalah utama murid masalah pembelajaran ialah menguasai kemahiran membaca. Murid-murid masalah pembelajaran kebanyakan masih berada di tahap yang sederhana dalam menguasai kemahiran membaca terutamanya yang melibatkan suku kata KVKVK. Akibatnya, murid masalah pembelajaran mempunyai kekangan dalam memahami dan menginterpretasikan sesuatu maklumat yang berbentuk teks sama ada secara *hard copy* atau *soft copy*. Lantas, mereka hanya bergantung kepada gambar atau video memahami sesuatu perkara yang akhirnya menghadkan perkembangan murid untuk meneroka. Dalam konteks projek ini, kami telah membangunkan satu aplikasi yang mampu untuk membantu murid masalah pembelajaran yang mempunyai masalah dalam menguasai kemahiran membaca terutamanya suku kata KVKVK. Aplikasi ini merupakan pendekatan yang sesuai untuk murid menguasai kemahiran membaca di rumah. Bahan-bahan yang terdapat di dalam aplikasi ini lebih memfokuskan kepada membatangkan dan menggabungkan suku kata KVKVK berdasarkan tema tertentu seperti buah, sayur, haiwan dan benda. Melalui bantuan audio, murid masalah pembelajaran dapat mengenalpasti sebutan dan ejaan yang betul hasil daripada gabungan dua suku kata tersebut. Aplikasi ini mengumpulkan pelbagai latihan dan pendekatan yang bertujuan untuk membantu murid masalah pembelajaran dalam menguasai kemahiran membaca di mana-mana sahaja.



KG17

BINA DAN TULIS

Haris Aiman Bin Hadi
Hafizzul Hakim Bin Firdaus
Syazani Hakim Bin Suliman
Fadilah bt Idris
Jabatan Pengajian Melayu

Inovasi digital ini merupakan salah satu bahan bantu mengajar khususnya kepada subjek Bahasa Melayu. Inovasi ini direka hanya melalui "Powerpoint" ataupun dikenali sebagai slide interaktif sahaja. Isi pelajaran yang terkandung di dalam inovasi ini memfokuskan kepada kemahiran membina dan menulis ayat bagi murid Tahun 2 sesuai dengan Dokumen Standard Kandungan Pelajaran (DSKP) Bahasa Melayu Tahun 2. Inovasi ini dibina dengan mempelbagaikan penggunaan grafik seperti audia, video, imej dan juga warna bagi menarik minat murid untuk mengeksplorasi inovasi ini sendiri. Tambahan lagi, inovasi ini juga menggunakan perwakilan simbol dan terdapat juga manual pengguna sebagai panduan kepada murid ataupun guru. Inovasi ini juga direka sebagai pentaksiran alternatif terhadap penguasaan murid terhadap objektif pembelajaran Bahasa Melayu. Melalui inovasi ini juga, diharap dapat mendatangkan impak yang positif terhadap perkembangan idea murid khususnya dalam membina dan menulis ayat.

KG18

E-CONJUNCTIONS

Nurul Haifa Athirah Binti Yusoff
Nur Syazwani Fazliana binti Osman
Julia anak Regie
Anita Sapura binti Shaari
Jabatan Pendidikan Khas

Inovasi yang dihasilkan merupakan sebuah aplikasi yang boleh dimuat turun di telefon android bagi tujuan pembelajaran kata hubung secara digital. Aplikasi tersebut dinamakan sebagai 'E-Conjunctions' yang berfokuskan pembelajaran kata hubung dan juga ulangkaji pelajaran bagi meningkatkan penguasaan murid dalam aspek tatabahasa bahasa Melayu





KG19

METER DONUT

Chau Hui Kie
Chew Ee Lyn
Toh Roxanne
Nik Hartini Blnti Nik Latif
Jabatan Pendidikan Muzik

Meter Donut ini dicipta bagi membantu penyelesaian masalah kepada murid yang lemah dalam memahami tentang elemen meter dalam konsep muzik. Elemen meter merupakan satu pengetahuan asas yang perlu diperkukuhkan supaya kemahiran ini dapat diperluaskan dan dipraktikkan seperti dalam ciptaan corak irama dan mengenal pasti jenis meter dalam satu skor lagu. Meter Donut ini terdiri daripada dua objek yang sangat signifikan, iaitu balang yang mewakili meter dan donut yang mewakili nilai-nilai not kuaver, not krocet, not minim dan not semibrif. Terdapat tiga balang meter yang digunakan, masing-masing mewakili meter $2/4$, $3/4$ dan $4/4$. Meter Donut merupakan satu alat inovasi yang berbentuk bulat dan mempunyai beberapa jenis saiz dan warna yang berlainan yang mewakili not yang tertentu. Terdapat satu pelindung yang mengelilingi balang tersebut, pelindung yang lutsinar ini hanya digunakan pada meter $2/4$ dan $3/4$, ini adalah untuk mengelakkan murid meletakkan not semibrif ke dalam meter tersebut. Meter Donut ini bertujuan untuk membantu murid yang lemah untuk belajar meter serta mencipta corak irama melalui pendekatan belajar sambil bermain dan juga pembelajaran kooperatif menjana kepada kaedah sumbangsaran di mana murid membantu sesama sendiri semasa sesi penerokaan di bawah bimbingan guru.

KG20

FunEdu

Nur Jiehan Binti Mohd Ramli
Maazinah Izzati Binti Mohd Ismail
Dr Nik Asilah Binti Nik Ali
Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Proses pembelajaran dan pengajaran masa kini telah berubah dan berbeza berbanding dengan pembelajaran dan pengajaran dahulu. Penggunaan teknologi tidak asing lagi dalam proses P&P kerana kuasa teknologi mampu memberi impak yang positif dalam meningkatkan prestasi murid. Oleh demikian, para guru perlu mencari inisiatif dalam menyampaikan ilmu agar murid mampu memahami dan menguasai apa yang dipelajari bukan sahaja untuk mengejar dan menghabiskan sukatan pelajaran semata-mata. Maka dengan itu tercetuslah satu inovasi baharu dalam dunia pendidikan secara digital yang menggunakan aplikasi Tik Tok bagi menghasilkan satu video menarik yang dinamakan FunEdu. Cara ini mengandungi kepelbagaian unsur seperti muzik, nyanyian dan permainan yang berupaya untuk menarik minat pelajar dalam mengingat dan menghafal rukun solat dengan lebih mudah, cepat dan berkesan. Video ini akan dimuat naik dalam aplikasi Tik Tok dan semua peringkat umur dapat menontonnya. Video ini dapat menarik





minat murid untuk menontonnya kerana hasil gabungan daripada animasi dan muzik yang tidak asing bagi mereka dan telah diuji kepada murid biasa.

KG21

GABUNGAN ALAT PERKUSI DIGITAL (GA.LA.SI.DI)

Siti Nor Aisyah binti Ismail
Nurain Najlaa Nazihah binti Seruji
Zulaikha binti Zulkifle
Jabatan Pendidikan Muzik

Dr. Lee Leh Hong
Jabatan Perancangan, Penyelidikan dan Inovasi

Projek inovasi ini merupakan salah satu cetus idea baru yang dibina bagi memenuhi keperluan masa kini terutamanya dalam mata pelajaran Pendidikan Muzik Sekolah Rendah. Perancangan projek inovasi ini juga dirangka sesuai dengan keperluan peralatan dan kemudahan yang diperlukan oleh pihak sekolah. Cadangan projek inovasi digital yang dibina adalah melibatkan bahan maujud dan berbantuan Teknologi Maklumat dan Komunikasi. Projek inovasi ini dinamakan Ga.La.Si.Di kerana adanya enam jenis gabungan alat perkusi serta ditambahkan unsur digital seperti audio. Alat perkusi seperti kastenet, kerencing, drum, tamborin, loceng dan kayu tik tok digabungkan menjadi satu alat sahaja dan dibuat menggunakan bahan kitar semula dan bahan alam semula jadi. Alat ini digunakan untuk mempelajari topik irama dan tempo. Dalam pada itu, ia digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran seperti “murid menguasai teknik permainan pelbagai jenis alat perkusi, menguasai irama dan mengaplikasi tempo cepat serta tempo lambat”.

KG 22

SR (STICKY RHYTHM)

Wesly Yong Hua Zeng
Pascaliala Joy Paulus Laison
Edna Shamani Wellington
Jabatan Pendidikan Muzik

SR atau Sticky Rhythm merupakan sebuah produk inovasi yang digunakan sebagai bahan bantu mengajar yang berfokuskan kepada pengajaran tepukan corak irama dalam sebutan Cheve. Produk ini dihasilkan dalam bentuk digital dan ia juga melibatkan penggunaan bahan maujud seperti *sticky note* atau kertas warna. Ianya berbentuk seperti permainan digital yang memerlukan pengguna untuk menjawab soalan-soalan berdasarkan corak irama dan meter yang dipilih. Terdapat lebih dari 20 soalan yang tersedia untuk membantu pengguna menguasai tepukan corak irama. Produk “Sticky Rhythm” dihasilkan sebagai BBM yang digunakan dalam aktiviti pengukuhan. Lazimnya, aktiviti ini dilakukan tanpa penglibatan digital. Produk ini tersedia dalam dua versi iaitu dalam bahasa Inggeris dan bahasa Melayu. Dengan adanya produk ini di mana terdapat kombinasi bahan maujud dan bahan digital, ia akan menarik minat murid dan membantu mengukuhkan kefahaman murid.





KG23

KIT CAB

Muhammad Nail Israr Bin Roshidi
Nur Hanan Nasriah binti Mohamad Rafiai
Adnan Fikri Bin Ahmad Mahayuddin
Jalaluddin bin Abd Latif
Jabatan Pendidikan Jasmani & Kesihatan

Inovasi KIT CAB merupakan alatan gabungan diantara bahan maujud dengan bahan digital yang diinspirasi daripada permainan softball. Produk ini diberi nama KIT CAB kerana pitcher digantikan kepada alat inovasi berbentuk Meriam dimana memerlukan pengguna untuk menarik penarik bagi menembak bola ke sasaran yang ingin dituju. Produk ini juga dihadirkan dengan alat inovasi digital seperti QR Code yang disediakan pada alat maujud. QR Code tersebut akan membawa pengguna ke pautan yang telah ditetapkan iaitu laman sesawang yang mempunyai nota berkaitan softball dan pautan ke soalan pelbagai aras iaitu aras rendah, sederhana dan tinggi. Menurut Noor Awanis Muslim, Abidin dalam Vespanathan Supramaniyam (2015) yang menggambarkan PdP yang menggunakan multimedia seperti komputer, video, radio, televisyen, camera digital, pemancar cristal cecair (LCD) dan sebagainya sering dikatakan amat berkesan berbanding dengan kaedah tradisional. Selain itu, menurut Che Suriani Kiflee & Siti Aishah Hassan (2017), penggunaan teknologi maklumat dalam pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan seterusnya prestasi pelajar. Inovasi yang dijalankan bertujuan memberikan nafas baru dalam pdp tradisional yang mengintegrasikan sistem digital di dalam proses pengajaran guru dan pembelajaran murid. Selain itu, KIT CAB ini dapat meningkatkan kefahaman murid dalam memahami topik yang diajar khususnya softball serta meningkatkan keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran. Sememangnya inovasi ini dapat menarik perhatian dan minat murid dalam proses PdPc.

KG24

KIT LIDEBA SERONOK

Siti Nazihah Binti Mat Nayam
Siti Nur Hanan Binti Che Ahmad
Rabbani Izzian Binti Idris
Pn Norliza Binti Ahmad Kamal
Jabatan Pengajian Melayu

Kit LIDEBA SERONOK (Lihat+Dengar+Baca) merupakan sebuah inovasi yang dicipta khusus sebagai bahan pembelajaran tambahan Bahasa Melayu untuk kemahiran membaca bagi murid-murid tahun 2 di bawah tema kekeluargaan yang turut disertakan dengan penerapan elemen-elemen lain seperti kemahiran mendengar serta terdapat penggunaan grafik dari pelbagai animasi popular tanah air sebagai watak untuk bahagian tertentu dalam kit ini. Kit ini 5 bahagian utama iaitu Manual Pengguna, Mari mengeja: Keluarga Saya, Jom Membaca!, Ayuh Menyanyi Bersama, dan Kuiz Seronok.





KG25

SUKU KATA PINTAR

Muhamad Irsyadudin Safaraz Bin Salimi
Muhammad Ammar Al-Hafiz Bin Mohd Sukri
Fadhlan Minallah Bin Abdullah
Puan Norliza Binti Ahmad Kamal
Jabatan Pengajian Melayu

Murid bermain secara individu. Setiap pelajar harus bergilir memilih nombor mereka mahukan yang terpapar di skrin. Bahagian gambar haiwan akan di didedahkan pada setiap petak nombor yang dipilih. Murid harus meneka gambar haiwan tersebut. Jika jawapan betul, murid akan beralih ke slide seterusnya. Murid akan menekan butang biru dan merah untuk mendengar suku kata perkataan tersebut. Murid akan mengulang perkataan yang didengari. Murid akan menekan butang kuning untuk mendengar perkataan itu disebut dan menyebit kembali perkataan tersebut. Jika jawapan salah, murid akan diberi peluang untuk kembali meneka gambar haiwan. Kemudian, permainan akan diteruskan dengan tahap yang lebih tinggi.

KG26

CELIK IN-ASA

Nur Jannah Binti Noorashkin
Sylvie Lau Li Yan
Maazidah Izzati
Mohd Yusoff Bin Mohd Noor
Jabatan Pendidikan Khas

Dasawarsa ini, bidang pendidikan semakin berkembang maju seiring dengan kemodenisasi teknologi seantero dunia. Ini dapat dibuktikan dengan penggunaan teknologi seperti *Google Meet*, *Kahoot* dan *PowerPoint* ke dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran yang menyebabkan PdP lebih menarik dan dinamik. Tambahan lagi dengan situasi dunia sekarang yang dilanda pandemik Covid-19 membataskan aktiviti dan sentuhan fizikal. Maka terbinanya sebuah inovasi digital iaitu sebuah perisian bertajuk Celik Kata Pemerri IN-ASA sebagai sebuah medium pemantapan kemahiran kata pemerri. IN-ASA merupakan singkatan daripada lalah kata Nama dan Adalah kata Sendi nama dan kata Adjektif. Perisian ini mengandungi bahagian nota secara terperinci tentang kata nama, kata sendi nama dan kata adjektif yang dilengkapi dengan visual dan bunyi sebutan. Tambahan lagi, terdapat dua kuiz yang menggunakan program Coding sebagai peneguhan kepada nota-nota terdahulu. Impak daripada itu, pengguna lebih ingat, kuasai dan menggunakan kata pemerri dengan betul. Inovasi ini boleh dikendalikan oleh pengguna sendiri kerana penggunaannya yang mudah dan dilengkapi dengan manual penggunaan. Inovasi ini tidak terhad pada murid sahaja kerana kata pemerri digunakan secara meluas oleh setiap lapis masyarakat.





KG 27

2B: BOTOL BINGO

Farah Aqilah Binti Zulkifli
Amni Annasuhah Binti Awang Ibrahim
Farzana Syuhada Binti Ahmad Sabri
Jabatan Pendidikan Khas

Haslina Binti Hassan
Jabatan Jaringan Korporat dan Komunikasi

Inovasi 2B: Botol Bingo ini khususnya adalah bagi membantu meningkatkan kemahiran mengenal bentuk asas secara sendiri dalam kalangan murid Pendidikan Khas Masalah Pembelajaran Tahun 1 dengan menggunakan kaedah permainan Bingo. 2B: Botol Bingo ini adalah merupakan sebuah projek inovasi bahan bantu mengajar yang berbentuk maujud. Projek inovasi ini secara asasnya menggunakan kaedah permainan Bingo tradisional yang telah di tambah baik, konsep pengulangan dan konsep persaingan secara berpasangan antara murid dengan murid. Projek inovasi yang dihasilkan ini mampu meningkatkan motivasi serta menarik minat murid untuk belajar dengan lebih aktif melalui kaedah belajar sambil bermain. Bukan itu sahaja, malahan inovasi 2B: Botol Bingo ini juga dapat membantu mempelbagaikan lagi kaedah pengajaran guru supaya lebih menarik dan mudah mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran melalui kaedah dan teknik yang lebih moden serta bertepatan dengan matlamat pembelajaran abad ke-21.

KG 28

FARMTOPIA

Ammar bin Genari @ Azhari
Ivy Wong Sheue Wei
Jong Xiao Wei
Dr Masitah binti Taib
Jabatan Pendidikan Khas

“FarmTopia” merupakan projek inovasi yang bermatlamat untuk memperkenalkan tajuk haiwan ternakan di ladang kepada MBP. “FarmTopia” telah menggabungkan unsur pengajaran, permainan, aktiviti latihan dan aktiviti hands-on bagi mewujudkan suasana pembelajaran yang santai serta seronok. “FarmTopia” terdiri daripada buku kain “Haiwan Ternakan”.





KG 29

LIINI

Badrul Amin Bin Zulkifli
Maisaratul Syabrina Izzati Bt Mohamad Shukri
Esther Ngooi Lee Lee
Jabatan Pendidikan Muzik

Berdasarkan inovasi yang bernama Liini iaitu merupakan sebuah 'stave ruler' merupakan sebuah inovasi yang baru ciptaannya. Hasil produk tersebut diperbuat daripada akrilik yang agak cerah dan jelas, namun idea tersebut diadaptasi daripada sebuah laman web iaitu 'mimomusic'. Di samping itu, nama lain bagi Liini juga boleh dipanggil sebagai pembaris baluk ringkas dan bahannya boleh tahan lasak dan bersifat kos rendah. Seterusnya, sifat yang lain yang boleh dilihat adalah ia merupakan konsep yang ringkas, dapat menjimatkan masa apabila ingin melukis baluk dengan cepat dan mudah dibawa ke mana sahaja. Jika dilihat, Liini juga berwarna legap dan mudah untuk melihat garis yang dibuat pada buku tulis. Caranya begitu senang untuk membuat iaitu yang pertama gunakan pensel dan gariskan setiap ruang garisan pada Liini untuk membentuk baluk yang kemas. Selain itu, setelah melukis anda dapat lihat lukisan baluk yang kemas dan sempurna. Sekian, terima kasih.

KG 30

MODUL HIBRID 18 NILAI PENDIDIKAN MORAL SEKOLAH

Nicole Wrynn Walton
Cornie Tompiris
Jabatan Pendidikan Seni Visual

Aaron Bil Nigel
Jabatan Pendidikan Khas

Dr. Hairul Faiezi Bin Lokman
Jabatan Pengembangan Profesionalisme Keguruan

Inovasi pembangunan modul ini dibangunkan bagi membantu para murid, pelajar, guru dan para pendidik untuk menguasai 18 nilai Pendidikan Moral Sekolah yang mula digunakan dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) yang baharu diperkenalkan. Kaedah yang digunakan boleh dijadikan sebagai rujukan dan panduan berdasarkan aras kecenderungan visualisasi, audio dan perkataan (VAP) dalam membantu ingatan. VAP diterjemahkan melalui Lagu, Mnemonik dan Gambar bermakna (LMG). Modul ini adalah secara hibrid, iaitu gabungan elemen nilai diintegrasikan bersama medium teknologi maklumat, dan ianya sangat sesuai dalam situasi semasa dunia massa (era pandemik). Modul ini telah mendapat kesahan empat orang pakar sebelum ianya diperkenalkan. Bagi menguji keberkesanan inovasi modul, ia telah disebar luaskan ke seluruh sekolah di Malaysia secara dalam talian. Penerangan berkenaan modul telah disebarluaskan kepada beberapa sekolah di negeri rintis iaitu Pahang, Selangor, Putrajaya, Kuala Lumpur, Pulau Pinang dan Sabah. Borang maklum balas dan keberkesanan modul juga telah diberikan serta dianalisis. Dapatan tinjauan berkenaan MODUL HIBRID 18 NILAI PENDIDIKAN MORAL SEKOLAH menunjukkan bahawa majoriti sampel menyatakan modul sangat menarik serta dapat membantu mereka untuk mengetahui nilai-nilai moral. Sampel juga menyatakan bahawa modul ini telah dapat membantu ingatan mereka berkenaan senarai nilai dalam Pendidikan Moral



KG 31

WOOHOO

Muhamad Arif Bin Hashim
Lim Zhi Qian
Joanna Su Leh Hui
Ummi Hani Binti Mohamed Zaid
Jabatan Pengajian Melayu

Woohoo, Seronoknya Belajar Jenis Ayat merupakan satu bahan inovasi tentang pembelajaran jenis-jenis ayat secara TMK. Penggunaan slide Powerpoint digunakan sebagai platform membina bahan inovasi tersebut. Bahan inovasi ini merangkumi beberapa bahagian iaitu nota, latihan dan permainan. Objektif bahan inovasi ialah murid dapat menyenaraikan ayat penyata, ayat tanya dengan kata tanya, ayat perintah dan ayat seruan mengikut konteks. Melalui bahan inovasi ini dapat membantu murid untuk membina kefahaman sendiri tentang jenis ayat. Hal ini kerana, inovasi ini merangkumi 3 bahagian iaitu nota, latihan dan permainan. Murid boleh menggunakan bahan inovasi ini tanpa bimbingan guru. Seterusnya, murid dapat meneroka matlamat baru. Bagi rasional bahan inovasi pula, bahan inovasi ini dapat membantu guru mempelbagaikan kaedah pengajaran. Hal ini kerana, murid-murid telah membosankan dengan kaedah pengajaran “chalk and talk” dan bahan inovasi ini dapat meningkatkan minat murid untuk belajar. Selain itu, bahan inovasi ini mempunyai kos yang rendah kerana murid hanya perlu menggunakan platform powerpoint sahaja. Akhir sekali, bahan inovasi ini dapat membantu murid lebih memahami topik ini iaitu jenis ayat. Hal ini kerana, bahan inovasi ini merangkumi 3 bahagian iaitu nota, latihan dan permainan.

KG 32

Dancing Light

Nur Nadhirah binti Mohd Shaqowi
Nur Aliya Sofhia binti Rosli
Nor Shahidah binti Ahmad
Datin Siti Muhibah binti Hj Nor
Jabatan Pendidikan Khas

Dancing Light adalah inovasi yang boleh digunakan oleh guru untuk pembelajaran bersama murid. Namun, ibu bapa juga boleh turut gunakannya untuk sesi pengajaran bersama anak-anak. Inovasi ini telah menggunakan konsep cahaya iaitu pantulan cahaya yang dipantulkan untuk menjadi sebuah hologram yang bermanfaat bagi pendidikan. Tujuan utama inovasi ini dibina adalah bagi meningkatkan fokus murid dan menenangkan emosi murid. Inovasi ini sesuai digunakan bagi semua peringkat umur. Namun, sasaran utama kami adalah individu atau kanak-kanak yang mudah hilang fokus atau tumpuan serta individu atau kanak-kanak yang mengalami masalah emosi. Dancing Light ini melibatkan penggunaan telefon pintar yang terdiri daripada pelbagai saiz untuk memancarkan gambar yang akan dipaparkan menjadi paparan hologram. Inovasi ini mampu menarik minat murid untuk lebih fokus pada topik yang diajar menggunakan Dancing Light. Paparan hologram yang bergerak-gerak itulah yang membolehkan murid tertarik pada pengajaran guru yang diajar.





KG33

DEARest@ (DROP EVERYTHING AND READ AS TRY)

**Geetha Periasamy
Utayatharani Parati**
Jabatan Pendidikan Khas

Kugashini Shammi
Jabatan Muzik

Uthayakumaran Karuppiah
Jabatan Pendidikan Islam dan Moral

Mata pelajaran Pendidikan Moral Tahun 3 KSSR mengandungi 14 nilai murni yang perlu dikuasai oleh murid aliran Murid Berkeperluan Khas (MBK). Modul DEARest@ berfokus kepada penguasaan 14 nilai murni berdasarkan dimensi moral (Penaakulan, Perasaan & Perlakuan). Modul DEARest direka bentuk dengan 14 unit latihan sendiri yang mengandungi 5 soalan setiap unit (3 soalan penaakulan, 1 soalan perasaan & 1 soalan perlakuan). Maka, terdapat 70 soalan dalam modul ini untuk diterokai oleh murid MBK secara sendiri dan kondusif. Sewaktu penggunaan modul ini, murid MBK akan meninggalkan semua urusan lain dan hanya menumpukan perhatian kepada latihan modul ini. Masa tidak melebihi 10 minit. Murid akan menguji soalan modul dengan menggunakan gajet pilihannya. Murid akan dapat mengetahui jawapan yang tepat pada setiap kali percubaan. Murid menggunakan modul ini dengan bimbingan guru atau ibu bapa. Penggunaan digital, animasi, ilustrasi dan warna yang sesuai dapat menarik minat murid untuk menerokai modul secara tertib dan berfokus.. Pada akhir sesi penggunaan modul ini, murid MBK dapat menguasai 14 nilai murni. Murid MBK akan seronok belajar Pendidikan Moral apabila latihan berbentuk digital digunakan sebagai sokongan kepada latihan di buku teks MBK.

KG 34

AKU, KAU DAN DIA

**Muhammad Hafizi Haziq bin Hapandi
Abdul Firdaus bin Nassir Hassan
Ahmed Qustum Bil' Arief bin Muhamad Nasir
Encik Amat Tarop bin Sumo**
Jabatan Pengajian Melayu

Slaid pembelajaran Bahasa Melayu yang interaktif dan dipenuhi bahan grafik bagi memastikan kepelbagaian gaya pembelajaran murid dapat dipenuhi. Projek ini ditubuhkan bagi mencari penyelesaian kepada permasalahan di mana murid kurang memberi tumpuan terhadap pembelajaran guru yang kurang menarik oleh kerana setiap murid mempunyai gaya pembelajaran yang berbeza. Objektif projek ini ialah dapat memastikan murid-murid akan lebih fokus dalam sesi pdp melalui kemahiran teknologi maklumat yang ditampilkan oleh guru dalam menghasilkan slaid pengajaran yang menarik dan interaktif. Inovasi ini sangat ringkas dan berkesan kerana hanya perlu menyediakan peranti yang mempunyai Internet. Kemudian, slaid pembelajaran ini boleh dibuka dengan cara menekan link yang disediakan. Bukan itu sahaja, penggunaan yang efisien juga kerana bilangan perkataan yang ringkas dan mudah difahami.





KG 35

FUN CARD E-LEARNING

Nor Ezzah Kauthar binti Abdullah
Lai Jia Shiuen
Wiena Francisca Tony
Encik Mohd Sabrinordin bin Mohd Yusoff
Jabatan Pendidikan Khas

FuN Card E-Learning yang merupakan singkatan bagi Fruity Number E-Learning (F untuk Fruity, N untuk Number) merupakan sebuah aplikasi yang memfokuskan kepada nombor-nombor asas daripada nombor 1 sehingga nombor 10 seperti mengenal simbol nombor, menyebut nombor dan menyebut nombor secara tertib menaik atau secara tertib menurun. Inovasi ini mengandungi kod QR pada kad untuk memudahkan para guru atau ibu bapa dapat mengakses aplikasi ini secara atas talian. Inovasi projek ini adalah penggunaan video secara visual kepada murid masalah pembelajaran untuk memahami konsep nombor-nombor asas dan mempelajari cara menyebut nombor dengan betul melalui pergerakan mulut. Selain itu, inovasi ini dapat membantu menarik minat murid dan meningkatkan daya ingatan dalam mengingat turutan nombor secara tertib menaik atau menurun berdasarkan video berkonsep naik turun tangga dengan lebih mudah. Kumpulan sasaran bagi projek inovasi ini ialah murid pendidikan khas masalah pembelajaran atau murid pemulihan untuk menguasai nombor-nombor asas daripada nombor 1 sehingga nombor 10.

KG 36

MEMBINA AYAT TUNGGAL DENGAN “TEKNIK SPM”

Mohammad Shalihin Azim Bin Ismail
Muhamad Faiz Aiman Bin Mohmad Aseri
Nurul Syafiqah Binti Osman
Encik Amat Tarop Bin Sumo
Jabatan Pengajian Melayu

Melalui wujudnya inisiatif atau inovasi ini murid- murid sekolah terutamanya akan dapat membina ayat tunggal dengan betul dan gramatis. Teknik yang mudah dan tidak rumitkan sangat membantu murid untuk membina ayat tunggal. Perincian difokuskan dalam teknik yang berperanan dalam memudahkan lagi pemahaman. Penerangan beserta contoh-contoh yang bersesuaian disediakan. Melalui inovasi ini juga murid akan mudah mengingat teknik dalam membina ayat tunggal kerana singkatan kepada teknik ini ialah “Subjek, Predikat, Mesti (SPM). Penekanan yang diberikan dan ditunjukkan sangat mementingkan aspek kejituan dalam pembinaan ayat. Melalui pelantar video sebagai medium penyampaian yang berdurasi kurang daripada tiga minit ini adalah sebagai untuk membantu murid- murid khususnya dalam pembinaan ayat yang lebih jelas, tepat dan terarah dengan memenuhi standard dan piawaian ayat.





KG37

APLIKASI “SEA CEOL”

**Tan Jing Heng
Chan Yi En
Joyce Bun Yi Ting**
Jabatan Pendidikan Muzik

Dr. Lee Phaik Gaik
Jabatan Kecemerlangan Akademik

“Sea Ceol” di reka khas untuk memotivasikan dan memupuk minat murid mempelajari teori muzik semasa pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR). Inovasi ini merupakan aplikasi yang dilengkapi dengan pelbagai latihan dan permainan yang mengikut aras taksonomi Bloom iaitu dari aras pengetahuan sehingga mencipta. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan latihan dan permainan untuk kategori murid berkeperluan khas terutama murid bermasalah pembelajaran. Kepelbagaian tahap latihan yang ada pada aplikasi dapat menginkluskikan semua murid mengikut kemampuan dan kemahiran mereka. Ini selaras dengan idea inovasi yang berteraskan konsep perbezaan individu. Dengan adanya aplikasi ini, berlakunya anjakan paradigma guru dalam pengajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan aplikasi ini memberi pengalaman yang menyuburkan, pelibatan murid secara aktif dan menyeronokkan dalam mod interaktif di mana aplikasi ini dapat dimuat turunkan melalui telefon bimbit. Semua aktiviti dan permainan yang terdapat dalam aplikasi adalah direka berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan dalam dwibahasa iaitu sesuai untuk Sekolah Kebangsaan dan Sekolah Jenis Kebangsaan Cina. Murid dapat belajar secara sendiri dan berkumpulan melalui penggunaan aplikasi “Sea Ceol”. Aplikasi “Sea Ceol” ini memberi pembelajaran yang bermakna dengan konten yang dipersembahkan seperti permainan yang berlainan, video pengajaran yang bermakna, reka bentuk yang berwarna-warni dan “sound effect” yang merdu

KG38

18 BAC

**Ahmad Najmie Shaifullah bin Rosalin
Muhammad Shahmi bin Mohd Sukri
Rosdiani binti Mohammad Rosli
Encik Zulkarnain bin Ali**
Jabatan Pendidikan Jasmani & Kesihatan

18 BAC atau 18 *Box Athletics Challenge* ini diinspirasi daripada sukan olahraga dan juga permainan Juta Ria. Permainan ini melibatkan elemen merentas kurikulum (EMK) iaitu Pendidikan Jasmani, dan Matematik. Jika projek ini berjaya dikomersialkan dan diaplikasikan di sekolah rendah, sudah tentu manfaat kepada semua guru dan murid-murid sekolah rendah dapat diperoleh. Hal ini dapat memberi pendedahan kepada murid-murid khususnya berkaitan sukan olahraga yang merangkumi aspek undang-undang, ansur maju, pemakaian serta alatan yang digunakan. Kelebihan permainan ini adalah mesra pengguna kepada semua murid sekolah serta dapat dimainkan di dalam bilik darjah terutamanya ketika cuaca tidak mengizinkan untuk guru dan murid-murid mengikuti aktiviti Pendidikan Jasmani di luar bilik darjah. Tambahan pula, permainan “18 Box Athletics



Challenge” ini boleh digunakan oleh guru sekiranya kawasan padang tidak mampu untuk menampung jumlah murid-murid yang terlalu ramai dalam satu masa.

KG 39

IMNANO (BELAJAR IMBUHAN BERSAMA NANO)

Nurul Hidayah Binti Razali
Zulfa Binti Zulkifli
Nur Isfahani Binti Suhaimi
Encik Saiful Azam Khoo Bin Abdullah
Jabatan Pendidikan Khas

ImNano (Belajar Imbuan bersama Nano) bertujuan untuk membantu murid khas ketidakupayaan pendengaran membina ayat yang mengandungi perkataan yang berimbuhan dengan betul melalui kaedah belajar sambil bermain. Namun begitu, inovasi ImNano juga sesuai digunakan untuk murid arus perdana. Format media elektronik ImNano adalah dalam bentuk perisian PowerPoint yang dilengkapi dengan video kod isyarat, grafik dan audio untuk membantu murid membina ayat berimbuhan dengan lengkap dan betul. ImNano bukan sahaja dilengkapi dengan nota berbentuk tulisan, malah inovasi ini juga mengandungi gambar berwarna. Oleh sebab itu, murid berkeperluan khas ketidakupayaan pendengaran akan lebih tertarik dan bermotivasi untuk membina ayat berimbuhan. Tambahan pula, ImNano turut dilengkapi sistem peneguhan kepada murid semasa membina ayat berimbuhan. Secara tidak langsung, murid akan terus bersemangat dan tidak putus asa untuk membina ayat berimbuhan dengan betul.

KG 40

I CAN PLAY

Soh Chee Won
Elyn Wong
Hafizah binti Ahmad
Rozita binti Ibrahim
Jabatan Pendidikan Muzik

Teknik memainkan alat-alat muzik seperti violin adalah ajaib dikuasai oleh murid-murid berkeperluan khas kurang upaya penglihatan (MBKKP). Hal ini disebabkan mereka tidak dapat memproses maklumat notasi muzik melalui penglihatan. Menurut *The World Council for The Welfare of the Blind*, ketidakupayaan maklumat visual menyebabkan kanak-kanak tersebut tidak dapat mempelajari muzik melalui notasi muzik. Oleh itu, inovasi ini dihasilkan untuk membantu murid-murid tersebut untuk mempelajari cara memainkan violin melalui deria yang lain seperti maklumat audio, rasa dan sentuhan.





KG 41

e-iAM

Muhammad Aiman Bin Mahmor
Mohamad Zami Bin Zukifli
Jabatan Pendidikan Muzik

Alin Naziha Binti Abd Hamid
Nor Azizah Binti Atan
Jabatan Pendidikan Seni Visual


Permainan e-iAM merupakan suatu inisiatif interaktif bagi murid sekolah rendah untuk menguasai teori asas Pendidikan Seni Visual dengan mudah. Permainan ini bertujuan untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan dan tidak membosankan lebih-lebih lagi semasa proses Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) berlangsung secara *online*. Inovasi ini juga membantu mengelakkan peningkatan kes disiplin murid seperti ponteng sekolah dan tidak menyertai kelas yang dilaksanakan oleh guru. Kajian ini melibatkan 30 orang responden daripada murid Tahun 4, 5 dan 6 daripada dua buah sekolah di Kuala Lumpur iaitu SK Cochrane dan SK Seri Permaisuri, Kuala Lumpur. Permainan e-iAM adalah antara satu teknik dan kaedah yang interaktif bagi menarik minat dan meningkatkan motivasi murid melalui gabungan seni visual dan seni muzik. Permainan e-iAM ini juga membantu guru untuk menerapkan elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam pembelajaran teori asas Pendidikan Seni Visual murid dengan lebih berkesan. Aplikasi kuiz berasaskan permainan iaitu *Make it* ini menjadi sebahagian aktiviti yang sangat menarik dalam menilai kefahaman serta tahap pengetahuan murid di dalam teori asas Pendidikan Seni Visual terutamanya semasa pendidikan norma baharu kesan dari pandemik COVID-19. Dengan terhasilnya inovasi permainan e-iAM ini juga dapat membantu guru Pendidikan Seni Visual menyampaikan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) dengan lebih berkesan dan inovatif serta boleh diguna pakai dalam mata pelajaran lain mengikut kesesuaian.

KG 42

LET'S MEASURE

Muhammad Danial Haiman Bin Mohd Shazimi
Muhammad Luqman Bin Sanikafri
Nurain Salilah Binti Moid
Puan Norimah Binti Mat Som
Jabatan Pendidikan Khas

Murid-murid masalah penglihatan terutamanya yang buta sepenuhnya tidak mampu menggunakan kebanyakan aplikasi sedia ada kerana kebanyakannya dibina untuk murid tipikal. Oleh itu, murid buta akan menghadapi kesukaran sekiranya mereka belajar tanpa menggunakan bahan maujud yang tidak dibuat pengubahsuaian. Ketidakupayaan mereka untuk melihat menyebabkan mereka hanya bergantung kepada deria-deria yang lain iaitu deria sentuh, deria pendengaran, deria bau dan deria rasa untuk belajar. Oleh itu, penghasilan inovasi ini mengfokuskan kepada murid masalah penglihatan yang mengalami ketidakupayaan untuk melihat. Bukan itu sahaja, murid masalah rabun teruk juga boleh menggunakan inovasi yang akan dihasilkan ini untuk menambah keseronokan mereka sewaktu belajar



KG 43

FONFIL

Aifa Nur Bestari Binti Raduan
Nur Syafiqah Binti Ali
Puan Azlina Binti Abdul Rani
Jabatan Pendidikan Seni Visual

Projek ini merupakan projek inovasi yang bertujuan untuk melatih dan menguji murid untuk menguasai membunyikan huruf vokal. FonFil ini memfokuskan kepada cara untuk membunyikan huruf vokal menggunakan kaedah fonetik. Hal ini demikian kerana dengan mendedahkan murid menggunakan kaedah fonetik, kita dapat mendedahkan murid dengan cara bunyi sesuatu huruf vokal itu terhasil menggunakan beberapa cara/tips yang boleh menghasilkan bunyi tersebut. Misalnya huruf vokal “a” murid perlulah mengikuti cara sebutan mulut yang telah disediakan. Selain itu, FonFil ini merupakan salah satu daripada ciptaan inovasi baharu kerana telah direka dan dihasilkan melalui pengaplikasian filter yang boleh di gunakan melalui aplikasi open source social media seperti Facebook dan Instagram. Inovasi FonFil ini sangat mesra pengguna kerana dapat digunakan secara belajar sambil bermain dengan mudah dan tidak memerlukan banyak penggunaan tenaga. Peralatan yang diperlukan hanyalah dengan menggunakan telefon pintar, rangkaian internet dan aplikasi Facebook/Instagram/Whatsapp, pengguna sudah boleh mengakses FonFil secara percuma. Seterusnya, inovasi FonFil ini juga merupakan satu inovasi yang dicipta bagi menggantikan teknik pembelajaran fonetik melalui kaedah yang lama iaitu menggunakan kad pengimbas dan lain-lain. Aplikasi FonFil boleh diguna pakai berkali-kali, mudah diakses, menarik perhatian murid untuk belajar fonetik sambil bermain dan boleh digunakan bila-bila masa dan dimana-mana sahaja. Selain daripada pembelajaran kaedah fonetik, aplikasi FonFil juga boleh digunakan untuk teknik atau kaedah pembelajaran yang lain seperti mempelajari sebutan perkataan yang betul bagi terapi pertuturan, sebutan huruf-huruf hijaiyah (jawi), konsonan dan lain-lain lagi. Pengguna hanya perlu menukarkan tetapan filter daripada apa sebutan atau huruf vokal/hijaiyah dan terus bermain sambil belajar. Contohnya pengguna boleh menukarkan tetapan huruf vokal kepada huruf konsonan kepada filter FonFil.



KG 44

POMPOM FLIP NUMBER

Ting Sze Ching
Muhammad Muhsin Bin Eshamuddin
Nur Zaiyani Bt Mohamad Zamri
Jabatan Muzik

Dr Aliza Adnan
Jabatan Jaringan Korporat dan Komunikasi

Murid berkeperluan khas (MBK) khususnya murid slow learner menghadapi masalah mengenal, mengingat dan membilang nombor. Gabungan bahan maujud dan bahan digital dapat memberi rangsangan sensori, visual dan audio kepada MBK. Rangsangan ini dapat memenuhi keperluan pembelajaran MBK. PomPom Flip Number merupakan satu produk inovasi bertujuan untuk membantu MBK menguasai kemahiran mengenal nombor secara akses sendiri. Produk ini menggabungkan bahan maujud dan bahan digital sebagai sokongan pembelajaran kepada MBK untuk mengenal nombor dengan mudah. PomPom Flip Number menggunakan bahan maujud iaitu sebuah buku tiga dimensi yang mengandungi dua bahagian, iaitu abakus dan Flip Number. Dalam versi digital, simulasi permainan berbentuk multimedia diaplikasi bagi merangsang minda MBK untuk menguasai nombor. Produk ini dihasilkan secara khususnya bagi meningkatkan kemahiran MBK dalam mengenal dan membilang nombor. Seterusnya, produk ini dapat meningkatkan penggunaan TMK dalam kalangan MBK dan guru dalam PdP. Penilaian terhadap aplikasi ini dibuat melalui temubual dengan pelajar, soal selidik kepada 13orang guru PPKI Sekolah Rendah dan rakan siswa guru serta penilaian pakar oleh seorang pensyarah Pendidikan khas dan seorang pensyarah TMK. Dapatan soal selidik menunjukkan inovasi ini dapat meningkatkan ingatan dan penguasaan MBK terhadap konsep nombor. Simulasi permainan digital mewujudkan suasana pembelajaran interaktif yang meningkatkan minat MBK untuk membilang nombor.



HEARING IMPAIRED LEARNING HUB (HIL-HUB)

Wan Muhammad Nafiz bin Wan Nor Azli Jasmi
Fatin Nuratikah binti Ahmad Shuhaimi
Asma Atiqah Aqilah binti Mohd Asri
Jabatan Pendidikan Khas

Lye Guet Poh
Jabatan Perancangan, Penyelidikan Dan Inovasi

Hearing Impaired Learning Hub atau HIL-Hub adalah laman sesawang yang direka khas bertujuan untuk mengumpul, menggabung dan menyusun bahan-bahan pembelajaran yang mesra untuk digunakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang melibatkan murid masalah pendengaran, guru-guru yang mengajar murid masalah pendengaran dan ibu bapa yang mempunyai anak masalah pendengaran (komuniti sekolah pendengaran). Inovasi ini mengandungi beberapa fitur utama terdiri daripada projek Kamus Interaktif Bahasa Isyarat (KIBI) yang berfungsi menjadi sumber rujukan isyarat daripada media elektronik sebagai panduan kepada pelajar ketidakupayaan pendengaran serta guru dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) berfokus kepada mata pelajaran Sains dan Bahasa Melayu. Selain itu, HIL-Hub juga mempunyai fitur 'Buku Cerita Interaktif', 'Video Pengajaran' dan 'Slaid Pengajaran' yang mesra dalam sesi PdP murid masalah pendengaran yang merupakan objektif utama HIL-Hub dan fitur-fitur ini boleh dimuat turun bahan-bahannya oleh sesiapa sahaja. Fitur sampingan iaitu 'Koleksi Latihan PdP' dan 'Borang Memuatnaik Bahan' merupakan fitur khusus bagi para guru berkongsi bahan-bahan mereka. Konsep memuat naik dan memuat turun ialah cara HIL-Hub membina komunikasi dua hala antara pengguna dengan pengasas. Dengan ini, pengguna dapat memiliki akses untuk memuat turun bahan yang terdapat dalam laman web, sekali gus memudahkan guru untuk mengedit atau mengubahsuaikan bahan mengikut kesesuaian dan kreativiti masing-masing bagi kegunaan proses pengajaran dan pembelajaran. Tambahan itu, tapak bagi HIL-Hub ini dibina menggunakan aplikasi Google Site bagi menjamin sifat mesra pengguna kepada pengunjung laman web. Justeru itu, HIL-Hub bakal menjadi 'one stop centre' bagi mereka yang mencari bahan atau sumber pembelajaran digital yang efektif, interaktif serta bersifat akses sendiri yang sesuai bagi murid ketidakupayaan pendengaran, guru serta ibu bapa.



KG 46

INOVASI KAEDAH ALTERNATIF- POP UP SOLFA BOOK

Qamra Qurratua'in binti Abu Bakar
Roy Idaya binti Royhamiral
Mohd Adib Syahmi bin Halim
Fauzila binti Abdul Latif (Ph.D)
Jabatan Pendidikan Muzik

Inovasi ini adalah berasaskan pengalaman berpraktikum yang mana didapati murid-murid tahap satu mengalami kesukaran membaca, membuat pergerakan dan menghafal solfa yang diajari oleh guru. Sehubungan dengan itu, satu inisiatif berupa 'Pop Up Solfa Book' telah dicipta untuk menangani masalah yang dinyatakan. Pop Up Solfa Book ini merupakan sebuah buku cerita 3 dimensi yang mengaplikasikan solfa muzik. Penggunaan buku ini adalah dimana ianya disertakan dengan Pop Up Solfa (gambar 3 dimensi) mengikut pic kedudukan agar murid mudah untuk menghafal solfa. Inovasi ini adalah sebagai alternatif kepada murid-murid supaya mereka lebih mahir dalam menghafal solfa yang diajari oleh guru. Dengan wujudnya bentuk visual 3 dimensi membolehkan guru menarik minat murid-murid untuk belajar solfa.

KG 47

ePOSTER

Carlos Tinos Anak Kirip
Siti Zulaikha binti Rosman
Siti Balqis Bahesti binti Yusnizan
Zaharah binti Mohamad
Jabatan Pendidikan Seni Visual

Produk inovasi ePoster dicipta oleh kumpulan PedaGo bagi meningkatkan kemahiran set induksi dengan menggunakan poster lirik lagu. ePoster adalah strategi penggunaan poster sebagai bahan bantu yang mudah dan praktikal. Ia sangat sesuai digunakan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran secara online. Lirik lagu digubah mengikut kesesuaian tajuk Pendidikan Seni Visual (PSV) dan menekankan aspek bahasa seni visual dan Asas Seni Reka (ASR). Bidang yang difokuskan ialah empat bidang PSV dalam tahap satu sekolah rendah. 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. Penciptaan inovasi ini diharapkan dapat mewujudkan sesi set induksi yang berkesan, menarik dan inovatif. Produk inovasi ePoster ini juga sesuai digunakan pada bila-bila masa oleh guru, ibu bapa dan murid dalam meningkatkan kefahaman ASR dalam PSV.



LAGU MALAYSIA INOVATIF
MAKIP III 2021

MALAYSIA INOVATIF

Lirik Malaysia Inovatif
Malaysia Inovatif meneraju inovasi
Malaysia Inovatif pemacu ekonomi
Malaysia Inovatif tingkatkan kemahiran
Malaysia Inovatif menciptakan kekekayaan


Raikanlah kreativiti
Budayakanlah inovasi
Tinggi budi daya pekerti
Harumkan nama ibu pertiwi

Malaysia Inovatif meneraju inovasi
Malaysia Inovatif pemacu ekonomi
Malaysia Inovatif negara progresif
Malaysia kreativiti membina produktiviti

Raikanlah kreativiti
Budayakanlah inovasi
Tingkatkan kualiti diri
Harumkan nama ibu pertiwi

Malaysia Inovatif peneraju inovasi
Malaysia Inovatif meraikan kreativiti





DIPERSEMBAHKAN OLEH:

Absalom Abell Dosip

Qamra Qurratua'in Abu Bakar

Siti Nor Aisyah Ismail

Pascalina Joy Paulus

Zulaikha Zulkifle

Roy Idaya Royhamiral

Badrul Amin Zulkifli

Maisaratul Syabrina Jzzati Muhammad Shukri

Fariha Athifah Mohd Fazil

Nur Hanim Amran

Nur Syafiqah Syazwani Mohd Fadli

DIBAWAH BIMBINGAN:

Puan Edna Wellington



MAJLIS APRESIASI & KARNIVAL e-INOVASI PENDIDIKAN
MAKIP 2021

“INOVASI PEMANGKIN KECEMERLANGAN PENDIDIKAN”

Penaung
Puan Azlina Ahmad

Pengerusi
Dr Syed Ismail Syed Mustapa

Penyelaras
Pn Lye Guet Poh

Setiausaha
Dr Ramesh Rao a/l Ramanaidu

Jawatankuasa Publisiti & Media
Pn Haslina Hassan

Jawatankuasa Siaraya & Rekabentuk
Cik Zaharah Mohamad

Jawatankuasa Hadiah
En Ahmad Subki Miskon
Pn Rohana Jailani

Jawatankuasa Penghakiman
Dr. Lee Leh Hong

Jawatankuasa Pengacara Majlis
Dr Hairul Faiezi Lokman

Jawatankuasa Jemputan
Pn Lye Guet Poh

Jawatankuasa Sijil
Dr. Mohd Jim Hamzah
Pn Rohana Jailani



Jawatankuasa Buku Program

En Edaham Ismail

Jawatankuasa Persembahan

Pn Edna Wellington

Jawatankuasa Pendaftaran

Pn Lye Guet Poh

Jawatankuasa Teks Ucapan & Kata Aluan

En Amat Tarop

Jawatankuasa Rakaman & Fotografi

En Wahidan Wahid

Jawatankuasa Teknikal

Pn Nurulhuda bt. Abd Kader

Jawatankuasa Doa

En Edaham Ismail

Jawatankuasa Buku Koleksi

Dr. Jim Hamzah

Pn Lye Guet Poh

Dr Aliza Adnan

Jawatankuasa Perasmian Penutupan

En Edaham Ismail



PENGHARGAAN

Duan Azlina Ahmad

Timbalan Pengarah

Ketua-ketua Jabatan dan Ketua-ketua Unit

**Jawatankuasa Majlis Apresiasi dan Karnival Inovasi
Pendidikan (MAKIP 2021)**

Hakim Jemputan Karnival Inovasi Pendidikan

Dr Ang Chooi Kean

Dr Siti Salimah bt Md Yassin

Dr Faizal Abdul Samid

Duan Rozila bt Rafie

Peserta Karnival Inovasi Pendidikan

Pensyarah-Pensyarah

Staf JPGRK

Siswa Guru

“INOVASI PEMANGKIN KECEMERLANGAN PENDIDIKAN”