



## PERMAINAN INOVASI E-VALUE (PENGHAYATAN NILAI)

### OBJEKTIF

- Sokongan tambahan kepada pengetahuan nilai yang diterapkan dalam sistem pendidikan negara
- Menghubungjalinkan di antara nilai dan pengamalan dalam kehidupan seharian
- Meningkatkan kefahaman pelajar berkaitan nilai menerusi pendekatan permainan merupakan salah satu elemen didik hibur dalam PdP



### PROFILE

Nama Pembangun Inovasi:  
**MOHD SYAUBARI, MOHD  
RIDHUAN & MOHD AFIFI  
(FPM, UPSI)**



### PENGIKTARAFAN

#### • PERUNDINGAN

- Sekolah Kebangsaan Seri Manjung, Sekolah Kebangsaan Nakhoda Mohd Taib
- Innomart, UPSI
- Individu dan Agensi Kerajaan

#### • PENERBITAN

- Journal of Human Development and Communication, UNIMAP
- International Academic Research Journal (IARJ)
- Journal Advanced Research In Social and Behavarioul Science
- Jurnal Penyelidikan Pendidikan Guru (KPM).



### KEUNIKAN

- 1) Permainan ini menepati kehendak pelajar yang berorientasikan permainan
- 2) Menggunakan pendekatan permainan SAHIBBA dan JUTARIA namun menggunakan kandungan pembentukan nilai-nilai baik