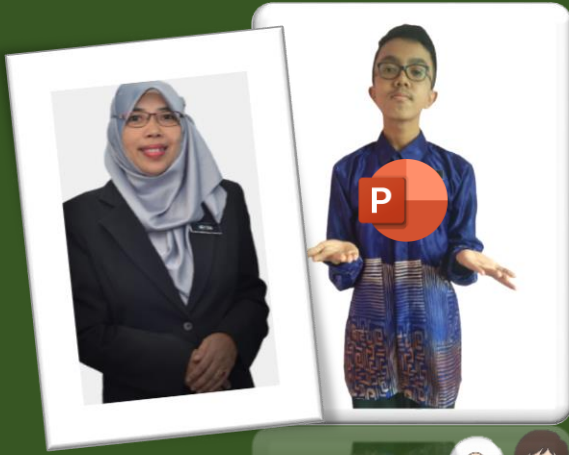


MAGIKA KATA NAMA



SASARAN

MURID TAHUN LIMA

PENYATAAN MASALAH

- Murid tidak dapat mengenal pasti setiap jenis kata nama.
- Murid tidak dapat membezakan ketiga-tiga jenis kata nama.

KELEBIHAN INOVASI

- Berilustrasi dan bergambar
- Mempunyai video dan animasi
- Mewujudkan semangat kerjasama antara murid daripada pelbagai latar belakang
- Mewujudkan suasana belajar yang berkesan
- Tidak melibatkan kos
- Boleh dikomersialkan
- Mesra Pengguna
- Mudah dikendalikan

Pengenalan

Memandangkan, berlakunya Perintah Kawalan Pergerakan yang menyebabkan pengajaran dan pembelajaran (PdP) berlaku dalam norma yang baharu iaitu secara dalam talian. Petikan daripada kenyataan Artikel Berita Harian yang bertarikh 23 Jun 2020 menyatakan bahawa hanya 20 hingga 30 peratus murid sahaja yang mengikuti PdP secara dalam talian. Ini disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satunya ialah, murid bosan dengan cara pengajaran dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru hanya memberikan nota yang panjang dan padat melalui aplikasi Whatsapp, Telegram atau Google Classroom yang menyebabkan murid cepat bosan. Oleh itu, kami telah menghasilkan satu inovasi yang dinamakan Magika Kata Nama, satu inovasi digital yang menggunakan perisian Microsoft Powerpoint yang mampu menarik minat murid tahun lima untuk menggunakan inovasi ini.

RINGKASAN INOVASI

- Inovasi Magika Kata Nama adalah berbentuk perisian Microsoft Powerpoint yang banyak memberi manfaat kepada murid-murid tahun lima.
- Magika Kata Nama terdiri daripada tiga set nota dan tiga set latihan.
- Set nota adalah berdasarkan Buku Teks Bahasa Melayu Tahun Lima dan Dokumen Standard Kurikulum (DSKP), manakala set latihan terdiri daripada tiga permainan yang dicipta khusus berkaitan dengan kata nama.

CARA PELAKSANAAN

- Murid akan mengimbas kod QR dan memasukkan kata laluan terlebih dahulu yang diberikan oleh guru untuk mengakses bahan.
- Murid kemudian membaca nota yang disediakan berkaitan kata nama.
- Murid seterusnya akan membuat latihan yang berkonsepkan permainan yang dicipta khusus berkaitan kata nama.
- Tiga jenis permainan iaitu kuiz, maze dan dialog ringkas berkaitan kata nama perlu diselesaikan untuk mendapatkan bintang.
- Inovasi ini berakhir apabila murid mendapat ketiga-tiga bintang menerusi tiga jenis permainan.

