

1. Ahmad Farez Hakeme Bin Mohd Azami
2. Husna Musfirah Binti Shaharudin
3. Nur Izzati Nabilah Binti Zolhi Sam

Puan Gurumintarjit Kaur A/P Jangir Singh  
(PENSYARAH PEMBIMBING)

# INOVASI TAPAK BERACUN

## Pengenalan

Isu murid hilang fokus dalam kelas bukan sesuatu yang baru dan asing dalam dunia pendidikan. Ini menyebabkan objektif pengajaran dan pembelajaran (PdP) tidak dapat dicapai sepenuhnya dan prestasi murid kurang memberangsangkan. Penciptaan sebuah permainan Tapak Beracun merupakan satu usaha untuk mempelbagaikan bahan bantu mengajar yang dapat menarik perhatian murid dan memberi peluang kepada murid untuk belajar secara kolaboratif dalam persekitaran yang kondusif. Objektif produk ini dihasilkan adalah untuk membantu murid memahami topik yang diajar dan melatih mereka mengingat fakta Sejarah tanpa melalui proses hafalan yang membosankan. Pembelajaran yang berlaku dalam situasi yang menghiburkan, yang memberi penekanan kepada konsep didik hiburan berjaya meningkatkan minat murid untuk mempelajari Sejarah. Murid-murid juga berpeluang untuk menambah ilmu dalam pengetahuan am mereka apabila konsep denda dalam permainan ini memerlukan mereka untuk menjawab soalan-soalan umum yang berkaitan dengan negara Malaysia. Kos untuk menghasilkan produk yang berkonsepkan mainan berpapan ini adalah sangat murah. Bahan-bahan yang digunakan mudah didapati. Guru-guru yang ingin mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran boleh menghasilkan produk ini dengan melihat kepada panduan ringkas yang boleh disertakan dalam bentuk e-book. Inovasi ini dihasilkan dengan mengambil kira keupayaan kognitif murid yang berbeza. Maka, soalan-soal yang terdapat dalam permainan ini mempunyai variasi yang berbeza dan dibina berpandukan kepada elemen kemahiran berfikir aras tinggi.

## PERNYATAAN MASALAH

1. Murid menghadapi masalah untuk mengingat fakta-fakta am pada setiap topik.
2. Murid mengalamikesukaran untuk memahami tajuk yang dipelajari.
3. Murid tidak mempunyai minat untuk belajar sejarah.
4. Murid kurang pengetahuan am berkenaan negara.

## OBJEKTIF

1. Murid dapat memahami topik yang dipelajari dengan mudah.
2. Murid dapat mengingat fakta sejarah yang dipelajari
3. Menarik minat murid untuk belajar sejarah.
4. Melatih murid untuk mengingat fakta sejarah am negara.



## INOVASI



## KELEBIHAN

1. Memerlukan kos yang rendah untuk menghasilkan Bahan
2. Senang untuk difahami
3. Senang dibawa
4. Belajar Sambil Bermain



## DAPATAN KAJIAN



## KOMERSIAL

1. Semua guru Sejarah boleh menggunakannya sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM).
2. Kos penghasilan yang rendah.
3. Mesra alam.



**KURANG DARIPADA RM10!!**