

KIT PERMAINAN PINTAR BAHASA

PROJEK INOVASI MURID SMK DALAT 2020



KOD KUMPULAN:

D03

MARNISHA BINTI MAJEDI, HANI SABRINA BINTI HASBIEE, SYURA BINTI MOHAMAD MAZRI & ANDREA BINTI KAMIL

GURU PEMBIMBING: CIKGU ABDUL GAFAR BIN MAHDI

PERNYATAAN MASALAH

Bahasa Melayu merupakan salah satu mata pelajaran teras di sekolah yang perlu dikuasai oleh setiap murid. Walau bagaimanapun, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh murid dalam menguasai mata pelajaran penting dan utama ini. Antaranya adalah seperti berikut:

- pelajar merasa bosan dengan kaedah pembelajaran secara tradisional;
- sering melakukan kesalahan lazim terutamanya dalam aspek tatabahasa dan ejaan;
- kurang menguasai aspek dalam KOMSAS Bahasa Melayu;
- sukar mengingat dan kurang memahami maksud peribahasa Melayu.

OBJEKTIF

- Meningkatkan kecekapan murid dalam menjawab soalan Bahasa Melayu.
- Menarik minat murid terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu.
- Menguatkan penggunaan Bahasa Melayu dalam kalangan murid.

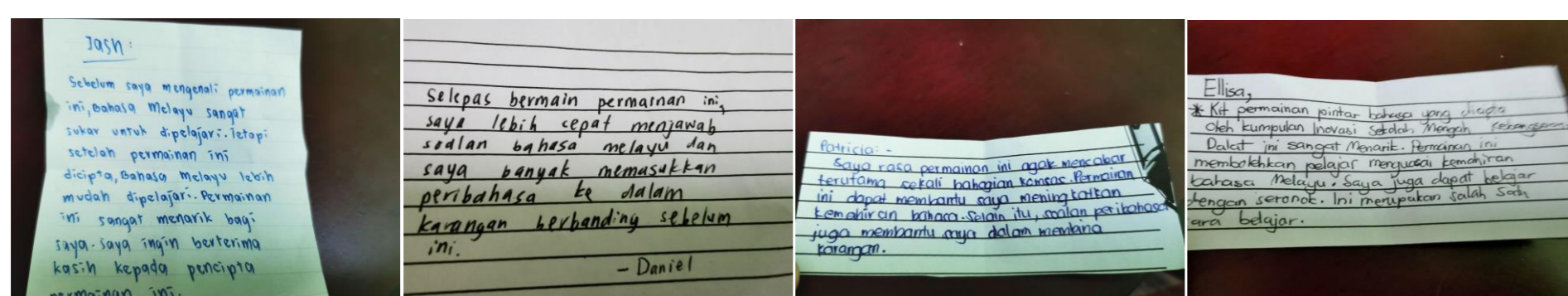
RASIONAL

- Murid dapat bermain sambil belajar secara santai.
- Mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan.

PROSES KERJA

BIL.	PERKARA	MINGGU					
		1	2	3	4	5	6
1	Menjana idea dan merancang	/	/				
2	Melakukan perbincangan dan pembahagian tugas		/				
3	Melakar projek		/				
4	Mengumpul bahan dan sumber			/			
5	Membina projek awal			/	/	/	
6	Menilai dan menguji projek					/	
7	Penambahbaikan projek						/
8	Mempersiapkan projek kepada orang lain						/

PARKING LOT



BAHAN & KOS PROJEK

BIL.	PERKARA/ BAHAN	KUANTITI	KOS SEUNIT (RM)	JUMLAH (RM)
1	Cetakan tarpaulin (tapak permainan) saiz A3	1 unit	7.50	7.50
2	Kertas A4 pelbagai warna (termasuk cetakan)	10 helai	0.40	4.00
3	Beg folder saiz A4	1 unit	5.50	5.50
4	Bekas kad soalan	2 unit	0.75	1.50
5	Buah penanda dan dadu	1 set	0.50	0.50
6	Mata poin (token)	2 set	1.50	3.00
JUMLAH KESELURUHAN				22.00
HARGA JUALAN SEUNIT				30.00
KEUNTUNGAN SEUNIT				8.00

IMPAK PROJEK

- Meningkatkan penguasaan murid dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.
- Aktiviti pembelajaran lebih santai, aktif dan menyeronokkan.
- Menarik minat murid mempelajari Bahasa Melayu.

CADANGAN

- Menggunakan material yang lebih berkualiti dan tahan lama.
- Menambah bilangan soalan bagi setiap set Kad Pintar.
- Mereka bentuk tapak permainan PINTAR BAHASA yang lebih menarik.

KESIMPULAN

Projek ini dapat membantu murid dalam pembelajaran secara aktif dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Permainan PINTAR BAHASA dapat menarik minat murid untuk mempelajari Bahasa Melayu dengan kaedah yang lebih menyeronokkan.

Permainan ini dapat membantu murid untuk menguasai Bahasa Melayu khususnya dalam KOMSAS, tatabahasa, ejaan dan peribahasa.

