



SUBJECT VERB OBJECT (SVO) CARD

SINOPSIS / LATAR BELAKANG

Subject Verb Object (SVO) CARD merupakan satu permainan kad yang bersesuaian dengan pelajar sekolah rendah dalam membantu pembinaan ayat bahasa inggeris dengan lebih berkesan. SVO card dibangunkan sebagai alat bantuan mengajar (ABM) ketika proses pengajaran dan pembelajaran dalam matapelajaran Bahasa inggeris di kalangan pelajar sekolah rendah.



PENYATAAN MASALAH

- Pelajar sukar untuk membina ayat bahasa inggeris.
- Pelajar tidak dapat membezakan antara *subject*, *verb* dan *object*.
- Pelajar kurang berminat dalam kelas bahasa inggeris.

CARA BERMAIN SVO

- *Shuffle* kad *Player* (kuning) dan kad *word* (merah).
- QR CODE boleh diimbas sekiranya pemain tidak tahu kategori perkataan yang terdapat pada word kad tersebut



QR CODE

- Bahagikan 7 keping player kad pada setiap pemain.
- Player kad terdiri dari perkataan *subject*, *verb* dan *object*.
- Buka 1 kad word, pemain pertama yang dapat meneka kategori perkataan yang terdapat pada tersebut akan meletakkan player kad di atas word kad sambil menyebut kategori kad tersebut contoh "*subject*".
- Pemain yang paling awal menghabiskan player kad ditangan, dikira sebagai pemenang.

OBJEKTIF

- Untuk meningkatkan keyakinan pelajar dalam membina ayat Bahasa inggeris.
- untuk membantu pelajar mengenalpasti perbezaan antara *subject*, *verb* dan *object*.
- Untuk meningkatkan minat serta motivasi pelajar dalam bahasa inggeris.

GAMBARAN PRODUK

- *SVO card* dibahagikan kepada 2 kumpulan kad iaitu word (merah) dan player (kuning). Kad *Word* terdiri daripada senarai word dan dilengkapi dengan imbasan QR CODE untuk mengetahui kategori word (*subject*, *verb*, *object*).
- Kad *player* terdiri daripada perkataan *subject*, *verb* dan *object*.

IMPAK PRODUK

- Dapat meningkatkan kemahiran dalam membina ayat Bahasa Inggeris dengan lebih berkesan.
- Dapat mendedahkan pelajar ke medium pembelajaran kreatif dan inovatif.
- Dapat menanam minat dan meningkatkan motivasi terhadap pencapaian akademik.
- Dapat meningkatkan budaya saing yang sihat dikalangan pelajar ketika bermain sambil menambah ilmu.



IRDINA QALISHA ABDUL HANIF
SEKOLAH TENGKU BUDRIAH