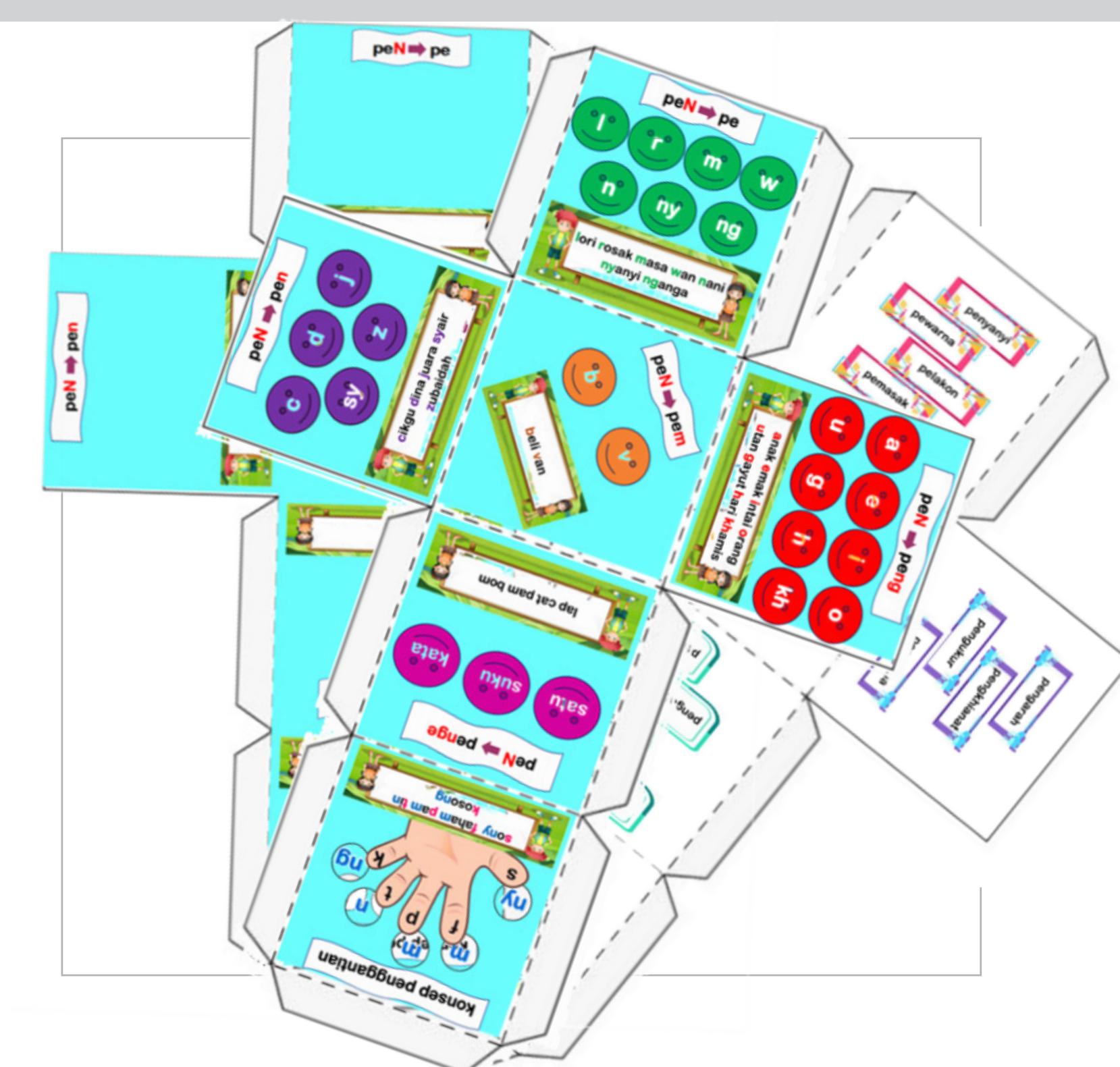
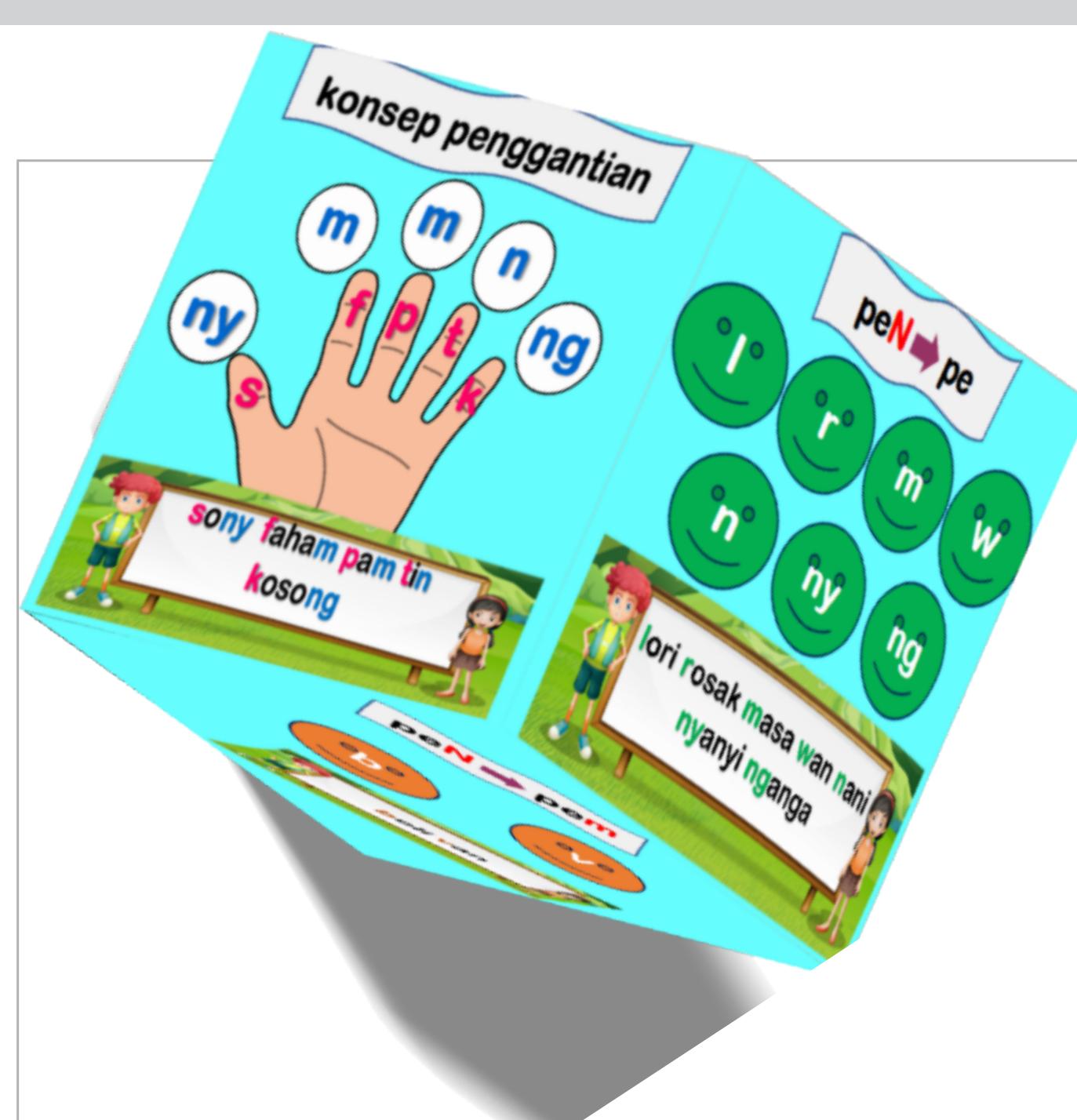


# DADU GERGASI IMBUHAN PAK21 (GAD)

PATENT NO. LY 2020003563



## RINGKASAN INOVASI

Dadu Gergasi Imbuhan PAK21 merupakan inovasi berdasarkan konsep pembelajaran abad ke-21 (PAK21) yang diuar-uarkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) untuk membantu murid menguasai kata nama terbitan yang diuji secara holistik dalam peperiksaan awam di Malaysia. Tambahan pula, hak cipta teknik GAD dipegang oleh Universiti Putra Malaysia (UPM) dan telah mendapat pengiktirafan daripada Bahagian Pembangunan Kurikulum, KPM sebagai alat bantu mengajar secara didik hibur. Hasil pengujian dalam kalangan guru Bahasa Melayu di sekolah mendapati pengajaran menjadi lebih mudah dengan penggunaan Dadu Gergasi Imbuhan PAK21. Ciri-ciri yang terdapat dalam inovasi ini merupakan elemen yang diinginkan oleh generasi abad ke-21 dalam melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) serta membantu untuk memperkasakan bahasa kebangsaan di sekolah.

## ISU & MASALAH YANG DIATASI

Dadu Gergasi Imbuhan PAK21 telah menyelesaikan masalah penguasaan imbuhan kata nama di Malaysia. Hasilnya, pembangunan Dadu Gergasi Imbuhan PAK21 dalam penguasaan imbuhan dapat memudahkan serta mengukuhkan pemahaman tentang proses pembentukan imbuhan serta murid dapat menguasai imbuhan dengan mudah. Perkara ini telah dapat dilihat melalui perkembangan dalam penguasaan imbuhan dalam kalangan murid. Pembelajaran secara dua hala ini turut mencungkil pemikiran kritis murid serta memberikan peluang kepada murid untuk menghasilkan teknik pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan minda masing-masing. Tambahan pula, proses uji cuba yang telah dijalankan dalam kalangan guru juga membawa keputusan yang positif. Kebanyakan guru bersetuju bahawa Dadu Gergasi Imbuhan PAK21 membantu guru dalam pengajaran imbuhan serta meningkatkan penguasaan imbuhan murid dan mengendalikan PdP secara kreatif.

TRL : 8 - Product complete &amp; qualified

## KEUNIKAN DAN KEBAHARUAN

Melahirkan situasi pembelajaran berpusatkan murid

 1. Mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan  
 2. Menggalakkan pembelajaran kendiri  
 3. Menimbulkan semangat berpasukan  
 4. Merangsang pemikiran kritis & kreatif

Membolehkan murid bergiat aktif dalam PdPc

## APLIKASI & PENGGUNAAN

01 Merealisasikan usaha kerajaan dalam membentuk pembelajaran berdasarkan murid

02 Menyeronokkan pembelajaran kerana berdasarkan didik hibur

03 Boleh dijadikan sebagai alat bantu mengajar semasa pengajaran imbuhan

## KELEBIHAN & IMPAK INOVASI

- Pembelajaran dalam bentuk permainan
- Menyelesaikan masalah kata nama terbitan
- Semua perkataan diambil daripada buku teks
- Buku panduan dan contoh dadu yang lengkap disediakan
- Diujik oleh 324 orang guru sekolah kerajaan SK & SJK
- Testimoni daripada pegawai SISC+ dan Ketua Panitia BM



Project Leader : Prof. Dr. Vijayaletchumy Subramaniam  
 Team members : Assoc Prof. Dr. Che Ibrahim bin Salleh, Pavitira Nagaraju, Kavenia Kunasegran  
 Dept./Faculty : Malay Language  
 Email : vletchumy@upm.edu.my  
 Phone : 012-3296215  
 Expertise : Applied Linguistics, Language Acquisition & Learning

#UNSDG


[www.sciencepark.upm.edu.my](http://www.sciencepark.upm.edu.my)

[facebook.com/UniPutraMalaysia](https://facebook.com/UniPutraMalaysia)

[@uputramalaysia](https://twitter.com/uputramalaysia)

[instagram.com/uniputramalaysia](https://instagram.com/uniputramalaysia)

[youtube.com/UniversitiPutraMalaysia](https://youtube.com/UniversitiPutraMalaysia)

AGRICULTURE • INNOVATION • LIFE

 BERILMU BERBAKTI  
 WITH KNOWLEDGE WE SERVE