



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

**PANDUAN PELAKSANAAN
PROJEK INOVASI
KELAB DAN PERSATUAN SEKOLAH**

INISIATIF PPPM
PERKUKUHAN AKTIVITI KOKURIKULUM



ISBN 978-983-3444-64-9



9 789833 444649

**PANDUAN PELAKSANAAN
PROJEK INOVASI
KELAB DAN PERSATUAN SEKOLAH**





KANDUNGAN

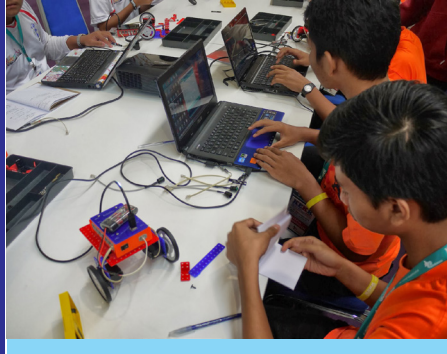
Pendahuluan	04
Matlamat	05
Objekif	05
7 Langkah Pelaksanaan Projek Inovasi	06
Panduan Tambahan	07
Garis Masa Inisiatif PPPM : Inovasi Kelab Dan Persatuan	08 - 09
Penilaian Projek Inovasi	10
Carta Aliran Proses Pelaksanaan Projek	11
Panduan Penggunaan Peruntukan Projek Inovasi Kelab Dan Persatuan	12
Pendekatan dan Penglibatan	13
Borang Penilaian Projek Inovasi Kelab Dan Persatuan	14 - 15

1.0 PENDAHULUAN

Bidang kokurikulum yang merangkumi kegiatan pasukan badan beruniform; kelab dan persatuan serta sukan dan permainan adalah sebahagian ilmu yang wajib dipelajari oleh semua murid dalam Sistem Pendidikan Negara (Akta Pendidikan 1996). Selain berperanan sebagai penyumbang dan pelengkap kepada pengajaran dalam bilik darjah, bidang ilmu yang dijalankan di luar bilik darjah juga berperanan dalam membentuk perwatakan dan jati diri individu serta memupuk semangat patriotisme dan perpaduan. Budaya kreatif dan inovatif dalam kalangan murid lebih sesuai didedahkan melalui kegiatan kokurikulum kerana kegiatan ini berlaku di luar bilik darjah dan boleh dilaksanakan di dalam dan di luar waktu sekolah. Pendedahan awal dan kepelbagaian aktiviti secara kumpulan yang ada terutama dalam kegiatan kelab dan persatuan sekolah akan memberi peluang kepada murid untuk meneroka, mencuba atau mencuba jaya sesuatu tugas/projek yang dipertanggungjawabkan, apatah lagi jika kerja yang dilakukan itu memenuhi citarasa dan minat serta kebolehan diri yang ada pada mereka. Ini terbukti dengan kejayaan murid-murid dalam pembuatan projek seperti Program Robotik dan F1 In Schools maka amatlah wajar pembelajaran di peringkat sekolah yang mengarah kepada inovasi diperluaskan.

Maklum balas Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti, Kementerian Pendidikan Malaysia (2010) yang mengkaji tentang pelaksanaan kegiatan kokurikulum di sekolah-sekolah mendapati bahawa kegiatan kokurikulum yang berunsurkan kelab dan persatuan kurang digemari oleh murid. Di antara faktor penyebabnya ialah ketiadaan kurikulum yang lengkap, guru kurang berinisiatif dan aktiviti yang tidak menarik dan mencabar. Dapatan ini disokong oleh hasil tinjauan yang dibuat oleh Bahagian Kokurikulum dan Kesenian, Kementerian Pendidikan Malaysia (2011) ke sekolah-sekolah di seluruh negara yang melihat kegiatan kelab dan persatuan tidak popular sebagaimana kegiatan badan beruniform dan sukan/permainan. Isu ini memerlukan penelitian yang menyeluruh terhadap pelaksanaan kegiatan kelab dan persatuan di sekolah agar suatu arah tuju yang baru selaras dengan keperluan negara di masa akan datang dapat dihasilkan.





2.0

MATLAMAT

Memupuk dan melahirkan modal insan yang berinovatif dan kreatif melalui penghasilan projek bagi setiap murid dalam kegiatan kelab dan persatuan di sekolah.

3.0 OBJEKTIF

- ☐ Menggunakan pengetahuan kefahaman dan kemahiran praktikal yang yang diperolehi semasa pengajaran dan pembelajaran.
- ☐ Memupuk budaya kreatif dan inovatif melalui kerja secara berpasukan di kalangan murid.
- ☐ Mengenalpasti ruang bagi penambahbaikan ke atas aktiviti kelab dan persatuan.
- ☐ Berkomunikasi dengan berkesan dan menyampaikan maklumat, idea, masalah, penyelesaian secara jelas dan menyakinkan.
- ☐ Penyediaan ke arah kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) bagi murid-murid dan warga sekolah.
- ☐ Memenuhi objektif Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia ke arah tranfomasi pendidikan yang dapat memenuhi aspek aspirasi sistem dan pengurusan murid demi menghasilkan pendidikan yang berkualiti dan bertaraf antarabangsa.
- ☐ Memenuhi kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan yang dapat membentuk keseimbangan murid dari aspek intelek, jasmani, emosi, rohani dan sosial.
- ☐ Memberikan ruang dan peluang kepada murid-murid untuk memperkembangkan bakat, minat dan potensi dalam menghasilkan projek inovasi dengan mengikut kreativiti murid berdasarkan garis panduan yang disediakan.



4.0 7 LANGKAH PELAKSANAAN PROJEK INOVASI

4.1 Mengenalpasti masalah

4.2 Rangka masalah & membina idea

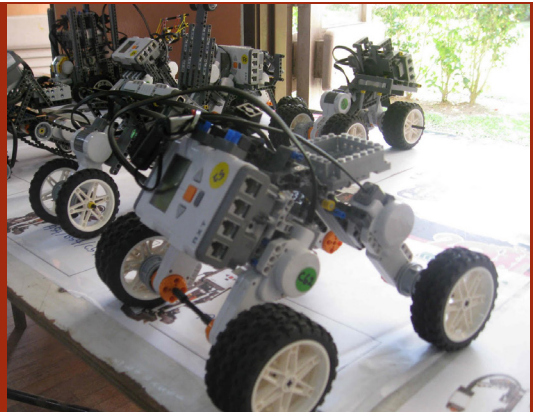
4.3 Isu utama

4.4 Analisis pelan dan kerja

4.5 Menjalankan analisis

4.6 Sintesis dapatan

4.7 Membina cadangan

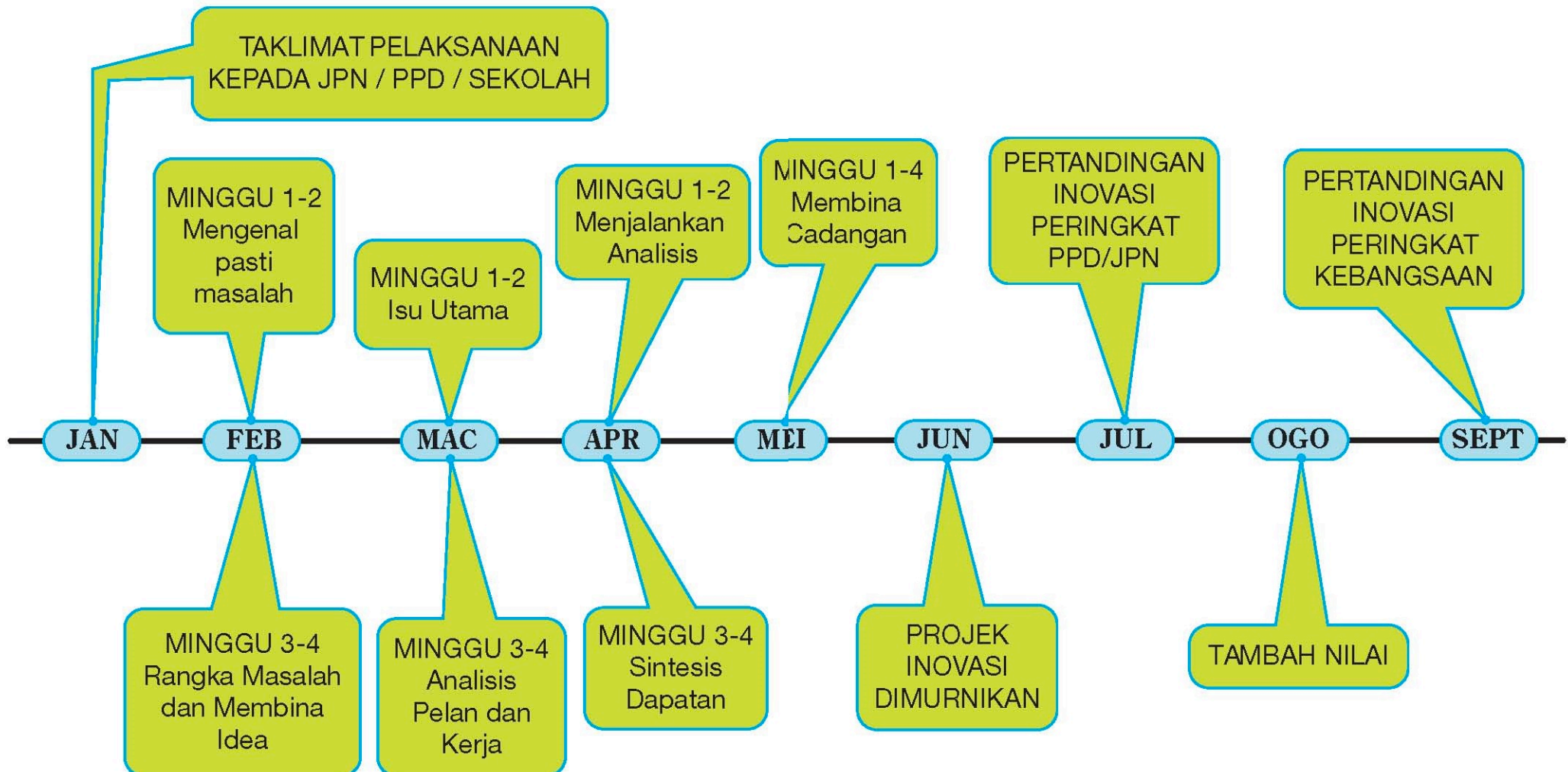


5.0

PANDUAN TAMBAHAN

- Hasil projek adalah hak milik sekolah itu sendiri dan pihak sekolah boleh menimbangkan permohonan untuk berkongsi hak milik dengan murid dan atau penaja luar.
- Murid digalakkan untuk menyertai pertandingan dan pembentangan hasil inovasi di seminar dan kolokium di semua peringkat.
- Sekolah digalakkan mengemukakan permohonan bagi mendaftar harta intelek projek murid.
- Murid digalakkan memasarkan produk akhir yang mempunyai nilai komersial dengan kerjasama kelab koperasi, kelab keusahawanan, kolaborasi, jualan terus dan organisasi atau agensi.
- Mempunyai titik mula dan titik tamat yang jelas (dalam tempoh masa tertentu)
- Mempunyai objektif tertentu untuk dicapai
- Mempunyai satu siri aktiviti kerja
- Melibatkan penggunaan sumber-sumber masukkan seperti tenaga, modal, bahan dan peralatan.
- Hanya dibenarkan apabila dipersetujui oleh guru pembimbing dengan kelulusan Pengetua/Guru Besar sekolah masing-masing.
- Murid perlu mendapatkan surat kebenaran menjalankan aktiviti luar daripada pihak sekolah dan ibu bapa. Semua aktiviti yang dijalankan di luar kawasan sekolah mestilah diiringi oleh guru pengiring.
- Pelaksanaan projek perlu dilaksanakan dalam tempoh masa sekurang-kurangnya dua belas (12) kali perjumpaan sepanjang tahun.

GARIS MASA INISIATIF PPPM : INOVASI KELAB DAN PERSATUAN



7.0 PENILAIAN PROJEK INOVASI

Penilaian projek inovasi murid dilakukan secara berterusan bagi menilai pencapaian dan kebolehan murid dalam menyiapkan sesuatu projek. Aspek penilaian amat penting kerana akhirnya akan memberikan markah akhir penglibatan murid dalam kokurikulum.

Bentuk Penilaian adalah berdasarkan kepada aspek-aspek seperti berikut:

- **Kertas Cadangan**
Kertas cadangan untuk mengadakan atau menjalankan sesuatu projek.
- **Buku Log**
Buku log digunakan untuk merekod kemajuan projek dan pencapaian murid seperti catatan aktiviti, isu, cabaran dan penyelesaian yang telah dilaksanakan. Buku log disemak, dinilai dan disahkan oleh guru pembimbing.
- **Laporan Projek**
Satu kenyataan formal hasil daripada sesuatu penyelidikan atau maklumat lengkap tentang sesuatu hal yang disampaikan oleh ahli projek.
- **Pembentangan**
Murid dikehendaki membentangkan hasil projek dalam sesi pembentangan yang telah ditetapkan. Sesi pembentangan ini memberi peluang kepada murid untuk berhujah mempertahankan hasil projek serta bertukar pendapat secara ilmiah.

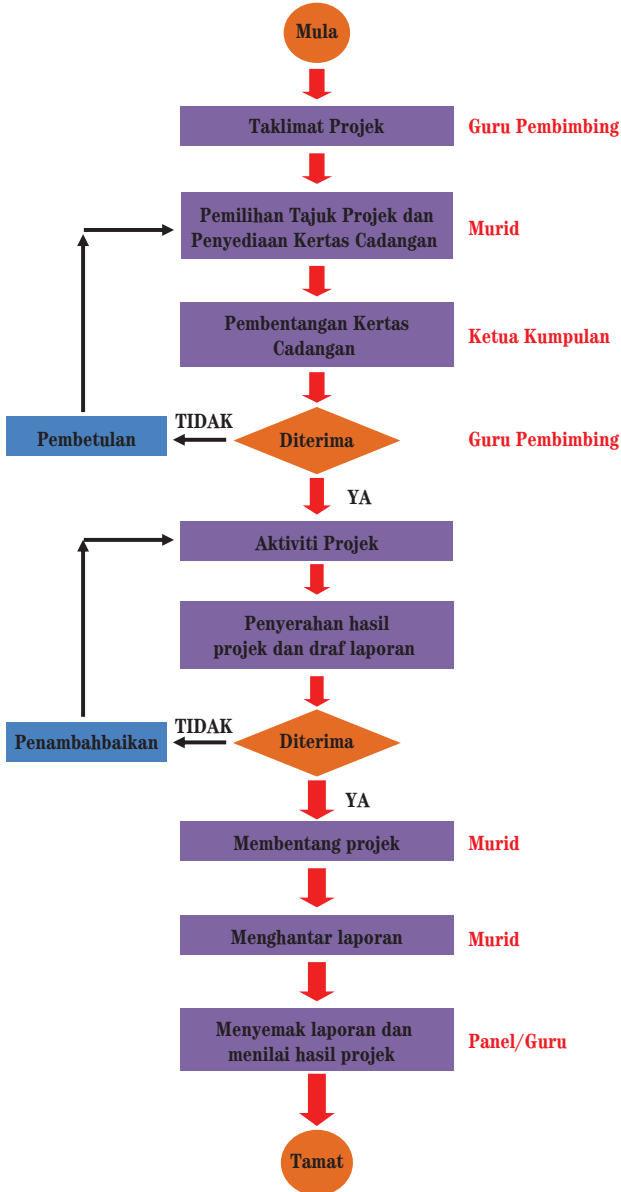


Hasil Projek

- **Potfolio**
Pengumpulan sistematik hasil kerja murid yang mempamerkan keupayaan perkembangan dan pencapaian dalam projek yang dijalankan.
- **Manual Pengguna**
Dokumen komunikasi teknikal yang bertujuan untuk memberi bantuan kepada pengguna menggunakan sistem tertentu. Kebanyakan manual pengguna mengandungi kedua-dua panduan bertulis dan imej-imej berkaitan.
- **Perisian**
Arahan-arahan lengkap dalam bentuk carta alir dan prosedur yang mengawal, mengurus dan menyokong sistem komputer serta aktiviti-aktiviti pemprosesan maklumat.
- **Bahan Fizikal**
- **Perkhidmatan**

8.0

CARTA ALIRAN PROSES PELAKSANAAN PROJEK



9.0 PANDUAN PENGUNAAN PERUNTUKAN PROJEK INOVASI KELAB DAN PERSATUAN



- 01 Agihan peruntukan adalah berdasarkan kepada bilangan sekolah menengah/ rendah yang ada di setiap negeri seluruh Malaysia.
- 02 Jabatan Pendidikan Negeri akan melakukan agihan peruntukan ke setiap sekolah (menengah/rendah).
- 03 Menggunakan peruntukan ini sebagai bantuan untuk penghasilan Projek Inovasi Kelab dan Persatuan di sekolah.
- 04 Pihak sekolah wajib menganjurkan pertandingan berbentuk inovasi melalui Kelab dan Persatuan.
- 05 Penyertaan pertandingan terdiri daripada semua kelab dan persatuan yang ada di sekolah.
- 06 Tempoh pertandingan berakhir pada 30 September setiap tahun
- 07 Setiap Kelab dan Persatuan boleh merancang dan menyediakan kertas projek lebih dari satu inovasi, tetapi projek inovasi yang akan dipertandingkan ke peringkat daerah/negeri/kebangsaan hanya dikhaskan kepada satu sahaja.
- 08 Pertandingan Inovasi terbuka kepada semua Kelab dan Persatuan yang ada di sekolah.
- 09 Peruntukan ini mestilah dihabiskan dalam tahun semasa.



10.0

PENDEKATAN DAN PENGLIBATAN



BORANG PENILAIAN PROJEK INOVASI KELAB DAN PERSATUAN

**BAHAGIAN KOKURIKULUM DAN KESENIAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA**
BORANG PENILAIAN PROJEK INOVASI KELAB DAN PERSATUAN

BIL	PERKARA	MARKAH	MARKAH YANG DIPEROLEHI
1.	Kertas Kerja Tajuk Latar belakang Objektif Jawatankuasa pelaksana Kos Projek Pelan Perancangan Projek (Carta Gantt)	1 1 1 1 1 1	
2.	Tempoh Pelaksanaan (4 – 10 bulan) Senarai semak Pelaksanaan mengikut jadual	1 1	
3.	Skop dan Limitasi Projek Ada Data Awal Ada Data Akhir Rumusan Cadangan tindakan susulan	1 1 1 1	
4.	Pernyataan masalah atau persoalan kajian Pernyataan masalah Tindakan susulan	1 1	
5.	Tinjauan / Kajian Yang Lepas (menyatakan sekurang-kurangnya satu yang berkaitan dengan projek)	1	
6.	Kaedah Penyelidikan/ Metodologi Projek	1	
7.	Persembahan Projek Penyampaian Dokumen sokongan (brosur, iklan dll) Kerjasama	1 1 1	
8.	Keberhasilan / Perkongsian (digunakan oleh semua) Dalam sekolah Luar sekolah Mesra Pengguna (agronomik)	1 1 1	
9.	BONUS KESELURUHAN		
	BONUS (SKALA 1- 5)	5	

Adalah diperakui bahawa segala butiran dan maklumat yang diberikan adalah benar.

Disediakan oleh:

Disahkan oleh:

.....
Pengetua/Guru Besar

.....
Jabatan Pelajaran Negeri

Cop rasmi
Tarikh :

Cop rasmi:
Tarikh :

NOTA