



BORANG INVENTORI PROJEK PELAJAR

PERKARA	MAKLUMAT INFORMATION
Program <i>Program</i>	DPR
Jabatan <i>Department</i>	PERDAGANGAN
Semester/ Tahun <i>Semester/ Year</i>	LIMA
Tajuk Projek <i>Project Title</i>	FUN REVISION
Jenis Projek <i>Type of Project</i>	INOVASI
Kategori Kluster Penyelidikan <i>Category/ research Cluster</i>	SAINS SOSIAL
Ahli Kumpulan <i>Group member</i>	1. MIRZA AZREEN BINTI MOHD AZRIR 990831-10-5766 2. SITI YUSANANI BINTI YUSAK 990408-01-5878 3. SENEESHA A/P SELVARAJU 990317-14-5650 4. EZA EVANIE GRACE JUANTIN 990529-12-5168 5.
Penyelia <i>Supervisor</i>	HAFIZAH BINTI HUSSIN 800306-01-6212
Penyelia Bersama <i>Co-Supervisor</i>	
Abstrak <i>Abstract</i>	Fun Revision adalah permainan yang telah diinovasikan berinspirasi daripada permainan dam. Tujuan kami menghasilkan permainan ini ialah sebagai alat bantuan pelajaran, menjadikan aktiviti ulang kaji menarik dan menarik minat murid terhadap subjek Sains. Permainan ini adalah berdasarkan subjek Sains di sekolah rendah maka kami sasarkan permainan ini digunakan oleh pelajar Tahun 6 yang bakal menduduki UPSR dan juga kepada guru-guru sekolah dan di pusat tuisyen sebagai alat bantuan tambahan mengajar selain menggunakan buku teks. Rekabentuk produk kami menggunakan konsep dam ular tetapi telah diubah grafik dan corak permainannya untuk disesuaikan dengan

	subjek Sains. Saiz produk kami yang berukuran 2 x 2 kaki adalah saiz yang sempurna kerana tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Kami menggunakan kanvas sebagai bahan utama dalam produk kami kerana ianya lebih ekonomi dan juga kalis air dan ringan untuk dibawa kemana sahaja. Harga yang kami tawarkan adalah mampu milik dan jauh lebih murah berbanding permainan yang lain iaitu dengan harga serendah RM29.90. Risalah dan web digunakan bagi tujuan mempromosikan Fun Revision dengan permulaan belanjawan pemasaran sebanyak RM8,800.
Keyword <i>Keyword</i> (max 5 word)	INOVASI, FUN REVISION
Objektif Projek <i>Project Objectives</i>	1) Untuk menyediakan alat bantuan mengajar (ABM) kepada guru. 2) Menjadikan aktiviti ulang kaji menarik dan seronok. 3) Menarik minat murid terhadap subjek Sains.
Skop Projek <i>Project scope</i>	1) Sekolah 2) Pelajar UPSR 3) Pusat Tuisyen 4) Guru

IP No	
Dapatan <i>Finding</i> (500 words max)	Produk ini mampu membantu pelajar untuk mengulang kaji melalui permainan, menguasai fakta-fakta Sains dan mendedahkan pelajar dengan soalan- soalan peperiksaan UPSR.
Cadangan untuk kerja-kerja akan datang <i>Suggestion for future work</i> (500words)	1) Mengeluarkan edisi PT3 dan SPM. 2) Mengeluarkan subjek lengkap untuk sekolah.
Gambar berkaitan projek <i>Picture related to project (700kb)</i>	

Rating/Level	JABATAN
--------------	---------

Borang ini perlu diisi oleh pelajar dan dihantar kepada penyelia/ penyelaras projek dalam bentuk hardcopy dan softcopy (borang LAMPIRAN J) dan gambar hasil projek dalam format jpeg/bitmap) bersama laporan akhir dan hasil projek.

