



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



MINECRAFT EDUCATION VIRTUAL WORLD

FROM GREAT TO EXCELLENT
EDUCATIONAL LEADERS



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

PUNCA KUASA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



ENAM ASPIRASI MURID

Setiap murid akan mempunyai...

PENGETAHUAN

Setiap kanak-kanak akan dapat membaca menulis dan mengira, menguasai mata pelajaran teras seperti Matematik dan Sains dan mempunyai pengetahuan cukuh mengenai Malaysia, Asia dan Dunia

KEMAHIRAN BERFIKIR

Setiap kanak-kanak akan belajar cara mendapat pendidikan sepanjang hayat, cara untuk menghubung kait pelbagai pengetahuan yang berbeza dan cara untuk menjana pengetahuan baru

KEMAHIRAN MEMIMPIN

Setiap kanak-kanak akan dapat mencapai potensi diri sepenuhnya melalui peluang bekerja berkumpulan dan memegang peranan kepimpinan formal dan informal

KEMAHIRAN DWIBAHASA

Setiap kanak-kanak pada tahap minimum akan dapat menguasai Bahasa Malaysia dan Bahasa Inggeris di galakkan untuk mempelajari bahasa tambahan

ETIKA & KEROHANIAN

Setiap kanak-kanak akan mempunyai asas moral yang kukuh untuk mendepani pelbagai cabaran kehidupan dan membantu mereka, dengan berani membuat keputusan yang tepat

IDENTITI NASIONAL

Setiap kanak-kanak tanpa mengira agama etnik atau status sosioekonomi akan berasa bangga dikenali sebagai anak MALAYSIA

...sejajar dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN
MALAYSIA

FALSAFAH PENDIDIKAN KEBANGSAAN

"Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepada untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri, serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara"

DASAR PENDIDIKAN DIGITAL (DPD)

BERI MANFAAT OPTIMUM KEPADA:
Murid
Pendidik
Pemimpin pendidikan
Semua pihak berkepentingan

Diluluskan Mesyuarat Jemaah Menteri pada 26 Mei 2023
Dilancarkan oleh Menteri Pendidikan Fadhlina Sidek pada 28 Nov 2023

VISI

Melahirkan murid fasih digital yang berdaya saling menerusi peningkatan pengetahuan, kemahiran dan nilai
Mengoptimalkan penglibatan aktif rakan strategik sebagai pemangkin pendidikan digital



EMBANGUNAN DPD
Ia selaras agenda nasional iaitu:

- Pendidik & pemimpin pendidikan
- Penyediaan infrastruktur & Infrastruktur
- Kandungan berkualiti
- Penyertaan aktif rakan strategik

- Buku Membangun Negara MADANI
- Revolusi Perindustrian Keempat
- Rangka Tindakan Ekonomi Digital Malaysia
- Dasar Revolusi Perindustrian Keempat Negara
- Pelan Jalinan Digital Negara
- Osas Sains, Teknologi & Inovasi Negara
- Rancangan Malaysia ke-12
- Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013 - 2025

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigi

MEWUJUDKAN KESEGERAAN UNTUK BERUBAH

1

Gambaran krisis dengan peluang
 >Model John Kotter
 >Model Pembestarian Sekolah

MEMBENTUK
PASUKAN YANG
KUAT

2

JK Bertindak /Tonjolkan Style
Kepimpinan.
 >Model Kepimpinan
Transformational
 >Pengupayaan Pemimpin

MEMBINA
VISI

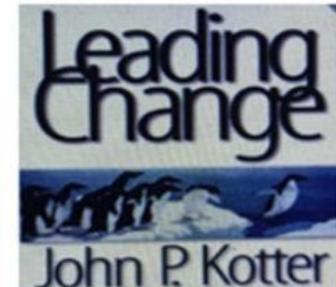
3

Membangun strategi untuk mencapai
visi
 >Model KAPLAN
 >Plintas >OPPM

MENYEBARLUKAN
VISI
PERUBAHAN

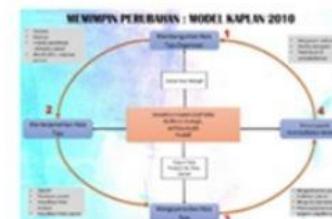
4

Sentiasa menunjukkan contoh
terbaik
 >PLC Amalan Terbaik
 >SIP & SISC+
 >Jalinan Pintar Korporat



MODEL JOHN
KOTTER

Isu : Pembestarian
Pengajaran Guru Di
Tahap Sederhana



Big Deep Long
Mengintegrasikan Masa Hadapan Dlm Proses Membuat

MEMBUDAYAKAN
PERUBAHAN

8

Termasuk kumpulan
pelapis
 >Kit Program Mentor
Mentee

MENGUKUHKAN
PERUBAHAN

7

Kajian Pengurusan dengan
Penambahbaikan Berterusan
 >Pelan Kontigensi
 >PLC Guru Cemerlang Luar
 >Lawatan Penandarasan

MEMBENTUK
KEJAYAAN JANGKA
PENDEK

6

Dengan pengiktirafan dan
penghargaan
 >Anugerah Guru Tahunan
 >Inisiatif khas

HAPUSKAN
HALANGAN

5

Kenalpasti Individu berisiko dan
membantu bagi pemahaman agar
selaras
 >Bimbingan dan Pementoran
 Bimbingan SISC
 Pegawai JPNNS

SWOT

Kekuatan (S)

- S1 - Mempunyai guru – guru yang berpengalaman yang boleh menjadi pembimbing
- S2 - Mempunyai seramai 15 orang guru yang mempunyai Sijil MIE yang celik digital
- S3 - Bahan bantu mengajar dan buku-buku yang mencukupi - Tools PAK 21
- S4 - Peruntukan PCG yang mencukupi untuk pembelian bahan bantu belajar (BBM)
- S5 - Bilik-bilik Khas yang yang kondusif yang boleh digunakan untuk PdPC



Cabaran/Ancaman (T)

- C1(P) - Kurang mendapat perhatian masyarakat setempat
- C2(E) - Kurang cakna penggunaan ICT di rumah
- C3(S) - Murid tinggal di tempat kurang akses internet menyukarkan penglibatan mereka dalam aktiviti atau pdp yang dijalankan atas talian.
- C4(T) - Pelajar terdedah dengan penggunaan media sosial secara meluas dan terpengaruh dengan gejala sosial yang boleh menganggu pelajaran dan kegiatan kokurikulum seterusnya meningkatkan masalah disiplin

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

MATRIK RANKING

SENARAI INISIATIF/STRATEGI MENGIKUT KEUTAMAAN

- Strategi 1: Meningkatkan pencapaian murid dalam pentaksiran
 Strategi 2: Menin Meningkatkan kemahiran mengajar guru melalui PAKI
 Strategi 3: Meningkatkan kesedaran peranan ibubapa terhadap pendidikan anak-anak
 Strategi 4: Meningkatkan pencapaian PAJSK dalam Kokurikulum

Kriteria Pemilihan	Strategi 1	Strategi 2	Strategi 3
bolehlaksanaan proses kerja	4	5	4
isi staf yang bertanggungjawab	4	5	4
ewangan dan kos pembiayaan berhemah	3	4	3
an infrastruktur dan peralatan/kelengkapan	4	4	3
eupayaan mengatasi halangan	4	5	3
asil yang dijangkakan/impak untuk mencapai objektif, matlamat/isu, misi dan visi	4	5	4
ituhan dengan mandat/arahan	5	5	5
berkesan yang lepas	5	5	3
an dengan persekitaran terkini	4	5	3
Jumlah Skor	38	43	32
Keputusan	2	1	3

Menggunakan skala likert: 1-Amat Rendah 2-Rendah 3-Sederhana 4- Tinggi 5- Amat tinggi

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

MATRIKS TOW

MATRIKS TOW

JADUAL 2 : Penjanaan Strategi Melalui TOWS Matriks

Isu: Pencapaian baik dalam SKPMg2 Standard 4 (Guru sebagai pembimbing)

Matlamat: Meningkatkan kualiti guru dengan kaedah pembelajaran yang sistematis untuk murid dan membudayakan PAK1 dalam PdPc guru

INISIATIF/STRATEGI MENGGUNAKAN MATRIKS TOWS

KEKUATAN (S)	KELEMAHAN (W)
Dalam Luaran	<p>S1 - Mempunyai guru-guru yang berpengalaman yang boleh menjadi pembimbing S2 - Mempunyai seramai 15 orang guru yang mempunyai Sijil MIE yang celik digital S3 - Bahan bantu mengajar dan buku-buku yang mencukupi - Tools PAK 21S4 - Peruntukan PCG yang mencukupi untuk pembelian bahan bantu belajar (BBM) S5 - Bilik-bilik Khas yang yang kondusif yang boleh digunakan untuk PdPC</p>
PELUANG (O)O1(P) - Jalinan dan jaringan yang luas dengan institusi luar seperti SSTP, Politeknik, UTM dan UNIMAP O2(E) - Sokongan kewangan daripada LPS, PIBG dan Alumni amat mendorongkan. O3(S) - Hubungan erat dengan PIBG iaitu ibu bapa mudah memberikan kerjasama dalam aktiviti yang dijalankan O4(T) - Persatuan NGO turut mengadakan atau menyertai aktiviti-aktiviti yang bersesuaian kepada murid-murid di dalam dan luar sekolah.	<p>W1 - Masih ada guru yang kurang menggunakan aktiviti yang berpusatkan murid dan masih berpusatkan guru – Pelaksanaan PAK 21W2 - Pelajar masih kurang menguasai pembelajaran berkonsepkan 4K1NW3 - Pengajaran guru masih lagi menggunakan teknik tradisionalW4 - Masih ada guru yang kurang faham tentang teknik penyoalan KBAT dan macam mana KBAT hedak diselitkan dalam PdPcW5 - Guru tidak dapat menempuh sepenuhnya PdPc kerana terlalu banyak aktiviti dalam dan luaran.</p>
	<p>SI+S2+S3+O1+O2+O3 Meningkatkan kemahiran mengajar guru melalui pengajaran PAK21</p>

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

Menggunakan skala likert: 1-Amat Rendah 2-Rendah 3-Sederhana 4- Tinggi 5- Amat tinggi

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

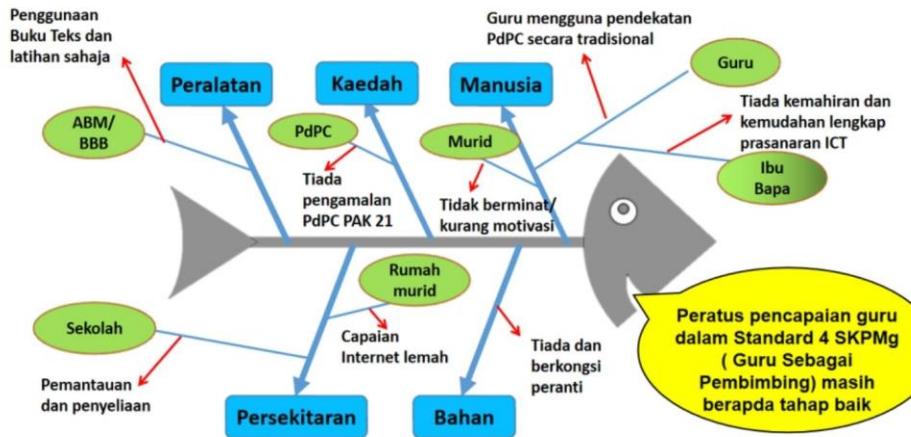
MENGESAN PUNCA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



TULANG IKAN ISHIKAWA



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

DATA SKPMg2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



4.3.1	i. memberi tunjuk arahan/turuk/cara/panduan menguasai isi pelajaran/konsep/tafka berkaitan pelajaran	1	4
	ii. memberi tunjuk arahan/turuk/cara/panduan menguasai kemahiran dalam aktiviti pembelajaran	1	4
	iii. memandu murid membuat keputusan dan menyelesaikan masalah dalam aktiviti pembelajaran	1	3
	iv. memandsu murid menggunakan/menarik sumber pendidikan berkaitan pelajaran	1	3
	v. menggabung/merentas/mengaitkan isi pelajaran dengan tajuk/intiema/maklumat/kemahiran/mata	1	3
	Bilangan Tindakan/Jumlah Skor Kualiti	5	17
	Skor Tahap Tinideken/Min Skor Tahap Kualiti	4	3.40
	Peratus Skor Tahap Tinideken/Peratus Skor Tahap Kualiti	100.00	85.00
	Peratus TUMS	88.75	
4.4	Guru mendorong minda murid dalam melaksanakan aktiviti pembelajaran dengan:	TT (1/0)	TK (Skor)
	i. merangsang murid berkomunikasi	1	4
	ii. merangsang murid berkolaboratif dalam aktiviti pembelajaran	1	4
	iii. menggalakkan soalan yang menarik ke arah pemikiran kritis dan kreatif	1	4
	iv. mengajak soalan/menyajikan situasi yang menarik ke arah membuat keputusan dan	1	3
	v. mewujudkan peluang untuk murid memimpin	1	4
	vi. menggalakkan murid menggunakan soalan berkaitan isi pelajaran	1	3
	vi. menggalakkan murid memperdeh pengetahuan dan kemahiran secara kendiri	1	3
	Bilangan Tindakan/Jumlah Skor Kualiti	7	25
	Skor Tahap Tinideken/Min Skor Tahap Kualiti	4	3.57

GURU SEBAGAI PEMBIMBING
88.5 %

JENIS PENILAIAN / PENCERAPAN / PENILAIAN KENDRI	PENILAIAN KENDRI	Peratus TUMS		
		ASPEK	TUMS	WALIAN
Nama guru: Refareng	No. KP: 700407055052	4.1	87.44	8.74
Tarikh: 22 05 2023	MP/Ijazah: PENDIDIKAN ISLAM	4.2	100.00	10.00
Kelas: 2	Masa: 11.10-12.10	4.3	88.75	13.31
Tanda Tangan Guru:		4.4	89.31	22.39
Nama Penila: SHARIZAM BIN SHAMSUDIN	Jawatan: GURU BESAR	4.5	85.94	4.38
Tanda Tangan Penila:				

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

PlnTAS DAN OPPM



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



1	2	3	4	5	6	7
Bidang Keberhasilan/Aspirasi	Data Dikumpul	Bidang Fokus	TOV/ Baseline	Kriteria Kejayaan (ETR/ Indikator)	Inisiatif	Pihak Bertanggungjawab
Kualiti Guru	<ul style="list-style-type: none"> Pencerapan SKPMg Standard 4 Kehadiran murid Semakan tugas murid 	Kualiti PdPC	<ul style="list-style-type: none"> Pencerapan SKPM Standard 4 Guru Sebagai Pembimbing 87 J 	<ul style="list-style-type: none"> Pencerapan Standard 4 SKPM (Guru Sebagai Pembimbing 90 %) Kehadiran murid : 90.00% (Sept) Semakan tugas murid:50.00 (Sept) 	Projek Inovasi Mine craf	SLT MLT
Keperluan Sumber	Tempoh Masa	Kaedah Pemantauan	Eviden	Dapatkan Penilaian	Kos Sebenar	
SSTP	MEI - OKT	<ul style="list-style-type: none"> Pencerapan Standard 4 Borang Pemantauan (excel) 	<ul style="list-style-type: none"> Skor pencerapan dalam excel Senarai semak Jadual Pencerapan 	<ul style="list-style-type: none"> Pencerapan PdPC (Guru Sebagai Pembimbing) : 90% (Sept) 	RM 1600 Sumbangan	

Kemaskini		Nama Sekolah: SK PAUH		Tarikh Mulai: 02.05.2023 Tarikh Tamat: 08.10.2023	
Logo	Ketua: 08	Nama Program: Peningkatan Kualiti Guru		Objektif Am: Mengangkat Prestasi guru dalam PAK 21 menggunakan Pendekaran Digital	
Objektif Am:	Merangkakkan prestasi guru dalam PAK 21 menggunakan Pendekaran Digital	Nama Program: Peningkatan Kualiti Guru		Tema: PdP Berkesan Murid Cemerlang	
1	1 Tatmin Program	<input type="checkbox"/>	2	1 Tatmin Program	<input type="checkbox"/>
2	2 Bengkel Perakaunan Guru Inovasi	<input type="checkbox"/>	3	2 Bengkel Perakaunan Guru Inovasi	<input type="checkbox"/>
3	3 Pelaksanaan PLC	<input type="checkbox"/>	4	3 Pelaksanaan PLC	<input type="checkbox"/>
4	4 Persekitaran: Amalan Terbaik	<input type="checkbox"/>	5	4 Persekitaran: Amalan Terbaik	<input type="checkbox"/>
5	5 Perasmian Projek	<input type="checkbox"/>	6	5 Perasmian Projek	<input type="checkbox"/>
6	6	<input type="checkbox"/>	7	6	<input type="checkbox"/>
7	7	<input type="checkbox"/>	8	7	<input type="checkbox"/>
8	8	<input type="checkbox"/>	9	8	<input type="checkbox"/>
9	9	<input type="checkbox"/>	10	9	<input type="checkbox"/>
10	10	<input type="checkbox"/>	11	10	<input type="checkbox"/>
11	11	<input type="checkbox"/>	12	11	<input type="checkbox"/>
12	12	<input type="checkbox"/>	13	12	<input type="checkbox"/>
13	13	<input type="checkbox"/>	14	13	<input type="checkbox"/>
14	14	<input type="checkbox"/>	15	14	<input type="checkbox"/>
15	15	<input type="checkbox"/>	16	15	<input type="checkbox"/>
16	16	<input type="checkbox"/>	17	16	<input type="checkbox"/>
17	17	<input type="checkbox"/>	18	17	<input type="checkbox"/>
18	18	<input type="checkbox"/>	19	18	<input type="checkbox"/>
19	19	<input type="checkbox"/>	20	19	<input type="checkbox"/>
20	20	<input type="checkbox"/>	21	20	<input type="checkbox"/>
21	21	<input type="checkbox"/>	22	21	<input type="checkbox"/>
22	22	<input type="checkbox"/>	23	22	<input type="checkbox"/>
23	23	<input type="checkbox"/>	24	23	<input type="checkbox"/>
24	24	<input type="checkbox"/>	25	24	<input type="checkbox"/>
25	25	<input type="checkbox"/>	26	25	<input type="checkbox"/>
26	26	<input type="checkbox"/>	27	26	<input type="checkbox"/>
27	27	<input type="checkbox"/>	28	27	<input type="checkbox"/>
28	28	<input type="checkbox"/>	29	28	<input type="checkbox"/>
29	29	<input type="checkbox"/>	30	29	<input type="checkbox"/>
30	30	<input type="checkbox"/>	31	30	<input type="checkbox"/>
31	31	<input type="checkbox"/>	32	31	<input type="checkbox"/>
32	32	<input type="checkbox"/>	33	32	<input type="checkbox"/>
33	33	<input type="checkbox"/>	34	33	<input type="checkbox"/>
34	34	<input type="checkbox"/>	35	34	<input type="checkbox"/>
35	35	<input type="checkbox"/>	36	35	<input type="checkbox"/>
36	36	<input type="checkbox"/>	37	36	<input type="checkbox"/>
37	37	<input type="checkbox"/>	38	37	<input type="checkbox"/>
38	38	<input type="checkbox"/>	39	38	<input type="checkbox"/>
39	39	<input type="checkbox"/>	40	39	<input type="checkbox"/>
40	40	<input type="checkbox"/>	41	40	<input type="checkbox"/>
41	41	<input type="checkbox"/>	42	41	<input type="checkbox"/>
42	42	<input type="checkbox"/>	43	42	<input type="checkbox"/>
43	43	<input type="checkbox"/>	44	43	<input type="checkbox"/>
44	44	<input type="checkbox"/>	45	44	<input type="checkbox"/>
45	45	<input type="checkbox"/>	46	45	<input type="checkbox"/>
46	46	<input type="checkbox"/>	47	46	<input type="checkbox"/>
47	47	<input type="checkbox"/>	48	47	<input type="checkbox"/>
48	48	<input type="checkbox"/>	49	48	<input type="checkbox"/>
49	49	<input type="checkbox"/>	50	49	<input type="checkbox"/>
50	50	<input type="checkbox"/>	51	50	<input type="checkbox"/>
51	51	<input type="checkbox"/>	52	51	<input type="checkbox"/>
52	52	<input type="checkbox"/>	53	52	<input type="checkbox"/>
53	53	<input type="checkbox"/>	54	53	<input type="checkbox"/>
54	54	<input type="checkbox"/>	55	54	<input type="checkbox"/>
55	55	<input type="checkbox"/>	56	55	<input type="checkbox"/>
56	56	<input type="checkbox"/>	57	56	<input type="checkbox"/>
57	57	<input type="checkbox"/>	58	57	<input type="checkbox"/>
58	58	<input type="checkbox"/>	59	58	<input type="checkbox"/>
59	59	<input type="checkbox"/>	60	59	<input type="checkbox"/>
60	60	<input type="checkbox"/>	61	60	<input type="checkbox"/>
61	61	<input type="checkbox"/>	62	61	<input type="checkbox"/>
62	62	<input type="checkbox"/>	63	62	<input type="checkbox"/>
63	63	<input type="checkbox"/>	64	63	<input type="checkbox"/>
64	64	<input type="checkbox"/>	65	64	<input type="checkbox"/>
65	65	<input type="checkbox"/>	66	65	<input type="checkbox"/>
66	66	<input type="checkbox"/>	67	66	<input type="checkbox"/>
67	67	<input type="checkbox"/>	68	67	<input type="checkbox"/>
68	68	<input type="checkbox"/>	69	68	<input type="checkbox"/>
69	69	<input type="checkbox"/>	70	69	<input type="checkbox"/>
70	70	<input type="checkbox"/>	71	70	<input type="checkbox"/>
71	71	<input type="checkbox"/>	72	71	<input type="checkbox"/>
72	72	<input type="checkbox"/>	73	72	<input type="checkbox"/>
73	73	<input type="checkbox"/>	74	73	<input type="checkbox"/>
74	74	<input type="checkbox"/>	75	74	<input type="checkbox"/>
75	75	<input type="checkbox"/>	76	75	<input type="checkbox"/>
76	76	<input type="checkbox"/>	77	76	<input type="checkbox"/>
77	77	<input type="checkbox"/>	78	77	<input type="checkbox"/>
78	78	<input type="checkbox"/>	79	78	<input type="checkbox"/>
79	79	<input type="checkbox"/>	80	79	<input type="checkbox"/>
80	80	<input type="checkbox"/>	81	80	<input type="checkbox"/>
81	81	<input type="checkbox"/>	82	81	<input type="checkbox"/>
82	82	<input type="checkbox"/>	83	82	<input type="checkbox"/>
83	83	<input type="checkbox"/>	84	83	<input type="checkbox"/>
84	84	<input type="checkbox"/>	85	84	<input type="checkbox"/>
85	85	<input type="checkbox"/>	86	85	<input type="checkbox"/>
86	86	<input type="checkbox"/>	87	86	<input type="checkbox"/>
87	87	<input type="checkbox"/>	88	87	<input type="checkbox"/>
88	88	<input type="checkbox"/>	89	88	<input type="checkbox"/>
89	89	<input type="checkbox"/>	90	89	<input type="checkbox"/>
90	90	<input type="checkbox"/>	91	90	<input type="checkbox"/>
91	91	<input type="checkbox"/>	92	91	<input type="checkbox"/>
92	92	<input type="checkbox"/>	93	92	<input type="checkbox"/>
93	93	<input type="checkbox"/>	94	93	<input type="checkbox"/>
94	94	<input type="checkbox"/>	95	94	<input type="checkbox"/>
95	95	<input type="checkbox"/>	96	95	<input type="checkbox"/>
96	96	<input type="checkbox"/>	97	96	<input type="checkbox"/>
97	97	<input type="checkbox"/>	98	97	<input type="checkbox"/>
98	98	<input type="checkbox"/>	99	98	<input type="checkbox"/>
99	99	<input type="checkbox"/>	100	99	<input type="checkbox"/>

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

2023 BUSINESS STRATEGY



TOYOTA/NAZA/
MITSUI/ AEON

AMALAN KOPORAT



SCHEMATIC DIAGRAMS



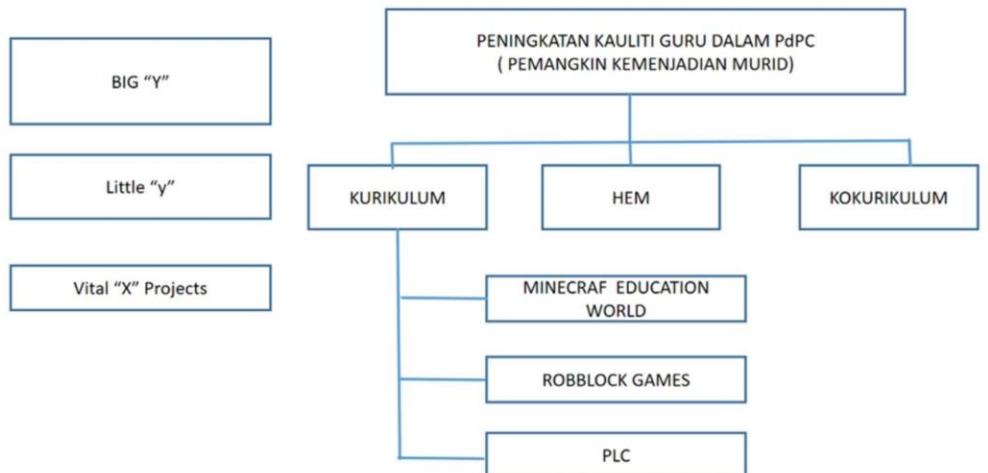
KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



WORK BREAKDOWN STRUCTURE



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

KANVAS BUSINESS MODEL

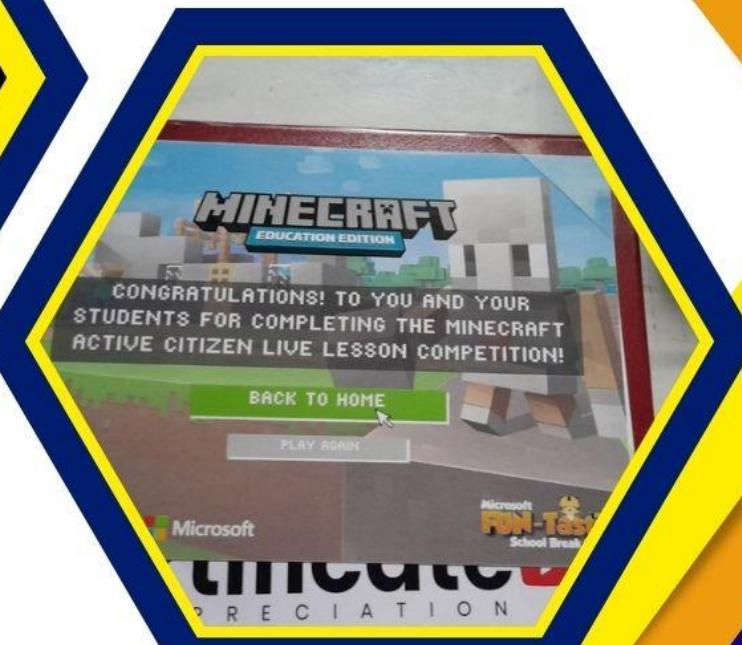


KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JADWAL PENDIDIKAN NEGERI BERLUS



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

PEMBINAAN WORLD MINECRAFT



KENAPA MINECRAFT?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



1

- MEMPERKASAKAN DELIMA
- PENGINTEGRASIAN ICT UNTUK GENERASI ALPHA
- SALAH SATU GAME TERLARIS DI DUNIA
- DI PERKENALKAN OLEH MOJANG
- DIGUNAKAN DI SEKOLAH LUAR



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

BENGKEL GURU INOVASI DAN BENGKEL MINECRAFT



PENGENALAN

- Sekolah Kebangsaan Pauh di dalam Dunia Menecraft Education Edition.
- Merupakan Inovasi yang dijadikan sebagai Bahan Bantu Mengajar (BBM)
- Di dalamnya terdapat *tools* yang boleh dimasukkan *link* yang berkaitan dengan pembelajaran seperti video, buku teks digital dan sebagainya.
- Game yang dipelopori oleh Mojang dan dibeli oleh Microsoft dan terdapat di dalam Delima KPM.
- Menarik minat murid untuk belajar kerana mereka boleh bermain dan guru menyelitkan pembelajaran di dalamnya.
- Murid belajar melalui pengalaman yang menyeronokkan dan *interaktif*.



SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#gurusuperskepapower



CABARAN

- Kehadiran murid kurang memuaskan terutamanya murid PPKI
- Murid lebih berminat permainan atas talian berbanding pembelajaran di dalam kelas.
- Penglibatan pihak waris yang rendah dalam menyokong pembelajaran anak-anak di dalam kelas.



TUJUAN

Meningkatkan kemahiran ICT murid dalam pembelajaran sekaligus menaikkan peratus kehadiran murid ke sekolah.



SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#gurusuperskepapower

STRATEGI PERLAKSANAAN

Membina Sekolah Kebangsaan Pauh di dalam Dunia Minecraft Education Edition.

Memasukkan pautan laman sesawang pembelajaran di dalam Dunia Minecraft Sekolah Kebangsaan Pauh.

Pihak waris boleh memantau tugas dalam Dunia Minecraft di rumah melalui pautan delima yang disediakan oleh pihak KPM .



SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#gurusuperskepapower



KEBERHASILAN

Meningkatkan peratusan kehadiran murid sehingga 90% ke atas dalam tempoh 6 bulan.

Meningkatkan peratusan penglibatan waris dalam aktiviti pembelajaran anak-anak sehingga 60% dalam tempoh 9 bulan.

Meningkatkan peratusan murid dalam pembelajaran menggunakan Minecraft sehingga 80% dalam tempoh 9 bulan.

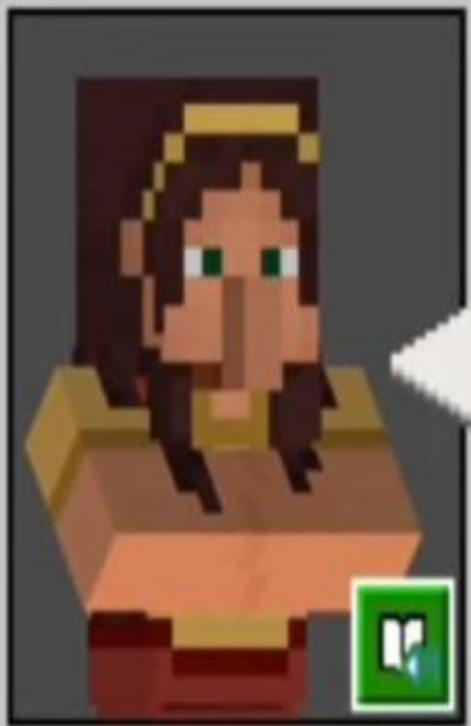


SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#gurusuperskepapower



Ustazah

X



Assalamualaikum anak murid yang ustazah sayang, Jom kita baca doa dahulu.

Lepas baca doa kita belajar bersama-sama, Boleh....
ok jom.... ^_-^
pandai nya... ^_)

[Doa Penerang Hat](#)

[Doa Belajar,](#)

[Alif ba ta omar](#)

[warna huruf](#)

VIRTUAL PLATFORM

SKEPA VIRTUAL
FOR DIGITAL

-22, -38, 23

SKEPA VIRTUAL PLATFORM
LEARNING

ke dalam SK Pa
Minecraft

s prasekolah

KUMPULAN BIMBINGAN MURID



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS

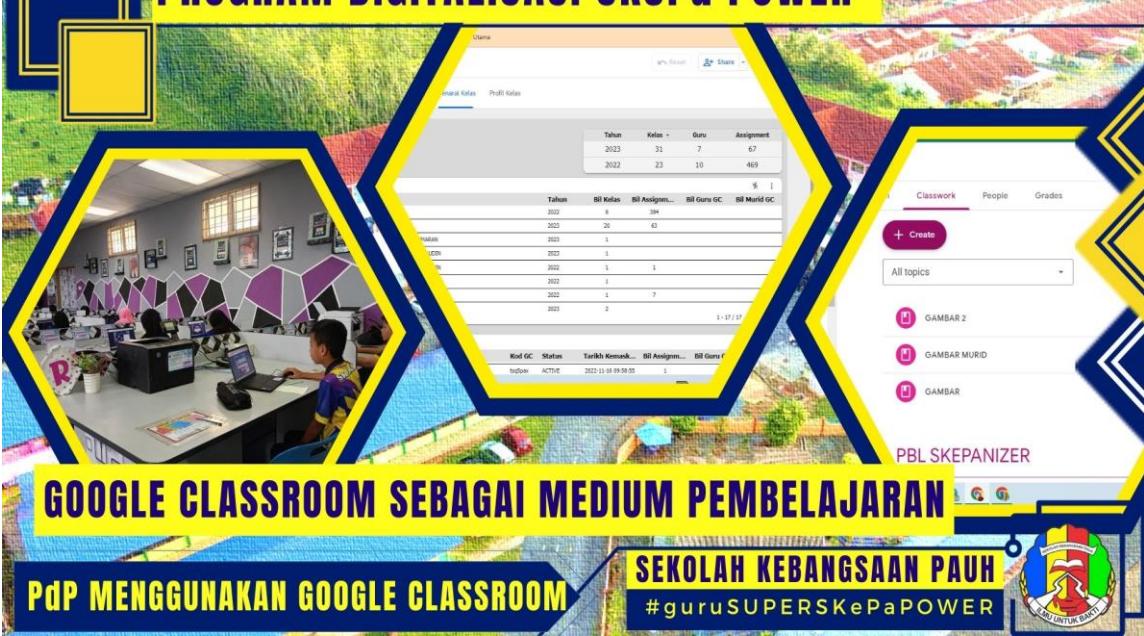


#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



SUCCESS RESULT 2023

01

**KEJAYAAN
SEKOLAH**

Anugerah DUTA Peringkat Negeri 2022 dan 2023
Anugerah DUTA Peringkat Kebangsaan 2023

02

**KEMENJADIAN
MURID**

1. Kejayaan Murid dalam bidang ICT Peringkat Negeri, Kebangsaan dan Antarabangsa

03

**KEMENJADIAN
GURU**

1. MIE/MIEE
2. GCE1/2 GCT
3. APPLE Teacher
4. MINECRAF Antarabangsa
5. Inovasi

04

**JARINGAN/JALINAN/
KOMUNITI**

1. Lawatan Penanda Arasas
2. Dana dan Sumbangan
3. Pembentangan Amalan Baik

IMPAK KEPADA SEKOLAH

Presented By:



www.reallygreatiste.com

HALISASI SKePa PW

SEKOLAH :
REBANGSAAN PAUH
PADANG SIDING,
JO ARAU, PERLIS
SEKOLAH : RBA 0026
ED SEKOLAH : A
SEKOLAH : Bandar
EFON : 049861037
KS : 049861036
0026@moe.e



SEKOLAH KEBA
#guruSUPER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



MEDSOS SK PAUH

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



MEWAKILI PERLIS SEMPENA TOWNHALL
PENDIDIKAN DIGITAL GURU 2023 ZON UTARA

PENCAPAIAN SEKOLAH 2023

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



ANUGERAH EMAS DUTA KATEGORI SEKOLAH RENDAH

PENCAPAIAN SEKO PERINGKAT KEBANGSAAN 2023 SAAN PAUH PaPOWER



PERASMIAN OLEH YAB



#PERASMIAN PROGRAM DAN PAMERAN TOWN HALL

@Solvjard



Thynk Unlimited

IMPAK KEPADA MURID

Presented By:



www.reallygreatiste.com



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



12 ORANG MURID MENDAPAT SIJIL PENYERTAAN PERTANDINGAN
MINECRAFT PERINGKAT KEBANGSAAN 2023

PENCAPAIAN MURID 2023

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



ANUGERAH PERAK PERTANDINGAN THE 8TH INNOVATIVE
RESEARCH, INVENTION AND APPLICATION EXHIBITION (IRIA 2023)
PERINGKAT KEBANGSAAN

PENCAPAIAN MURID 2023

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER

CERTIFICATE OF AWARD

This is to certify that
NUR DIHYA QIAISARA BINTI NORSHAIHRIZAT
ASMANI BINTI ABU BAKAR
CHE NURIN INTIVAZ BINTI CHE JOHAN
DAYANA ALISHA BINTI HAWIEZON
NUR AAFIA HUSNINA BINTI MOHD FARIZAL

has been awarded
SILVER MEDAL (JUNIOR SCIENTIST)

for the project
SKePA POWER CASE
in an international event
VIRTUAL INNOVATION COMPETITION 2024

organised by
DIGIT360, DIGITAL INFORMATION INTEREST GROUP (DIGIT), AND
INFORMATION SCIENCE STUDIES, COLLEGE OF COMPUTING, INFORMATICS,
AND MATHEMATICS, UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UITM) KELANTAN
BRANCH

CERTIFICATE OF AWARD

This is to certify that
NUR QAYSHA NABILA BINTI MOHD SHAIHARUDDIN
ASMANI BINTI ABU BAKAR
IREENA MEDINA BINTI MOHD ASIRAF IDZWAN
NUR IMAN DAMIA BINTI MARIHFIZI
NUR IMAN AMANI BINTI MARIHFIZI

has been awarded
SILVER MEDAL (JUNIOR SCIENTIST)

for the project
SMART SKEPANIZER
in an international event
VIRTUAL INNOVATION COMPETITION 2024

organised by
DIGIT360, DIGITAL INFORMATION INTEREST GROUP (DIGIT), AND
INFORMATION SCIENCE STUDIES, COLLEGE OF COMPUTING, INFORMATICS,
AND MATHEMATICS, UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UITM) KELANTAN
BRANCH

CERTIFICATE OF AWARD

This is to certify that
MUHAMMAD DARWISY QUSYAIRI BIN NORSHAIHRIZAT
ASMANI BINTI ABU BAKAR
MUHAMMAD AWWL BIN MOHAMED ROSHIMI
MUHAMMAD AIZAL BIN JEFRI
MUHAMMAD FARIS BIN REDUAN
MUHAMMAD FARIHAN BIN MOHD FIRDAUS

has been awarded
GOLD MEDAL (JUNIOR SCIENTIST)

for the project
MINECRAFT SMART SIFIR

in an international event
VIRTUAL INNOVATION COMPETITION 2024

organised by
DIGIT360, DIGITAL INFORMATION INTEREST GROUP (DIGIT), AND
INFORMATION SCIENCE STUDIES, COLLEGE OF COMPUTING, INFORMATICS,
AND MATHEMATICS, UNIVERSITI TEKNOLOGI MARA (UITM) KELANTAN
BRANCH

GOLD MEDAL & SILVER MEDAL VIRTUAL INNOVATION COMPETITION (VIC) 2024 PERINGKAT ANTARABANGSA

PENCAPAIAN MURID 2024

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



PENYERTAAN PENANG INTERNATIONAL ROBOT SUMO COMPETITION
(PIRC) 2024 PERINGKAT ANTARABANGSA

PENCAPAIAN MURID 2024

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



PERATUSAN KEHADIRAN

Add Picture Wipe Off ▾ Header and Footer ▾ Page Number ▾ Background ▾ Watermark ▾ Split Pages Crop Pages

PERATUS KEHADIRAN MURID SK PAUH PPKI 2023

DISEMBER

PURATA KEHADIRAN BULANAN 2023/2024



PENINGKATAN KEHADIRAN MELEBIHI 90 %

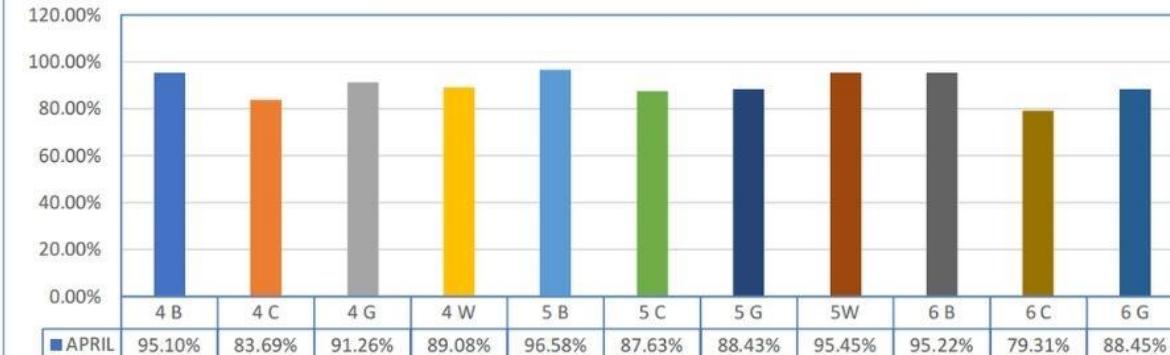
PURATA KEHADIRAN BULANAN 2024/ 2025



PERATUS KEHADIRAN MURID SK PAUH TAHAP 2

2024

APRIL



PURATUS KEHADIRAN MURID SK PAUH PPKI

1/2 > > Back to Page 1

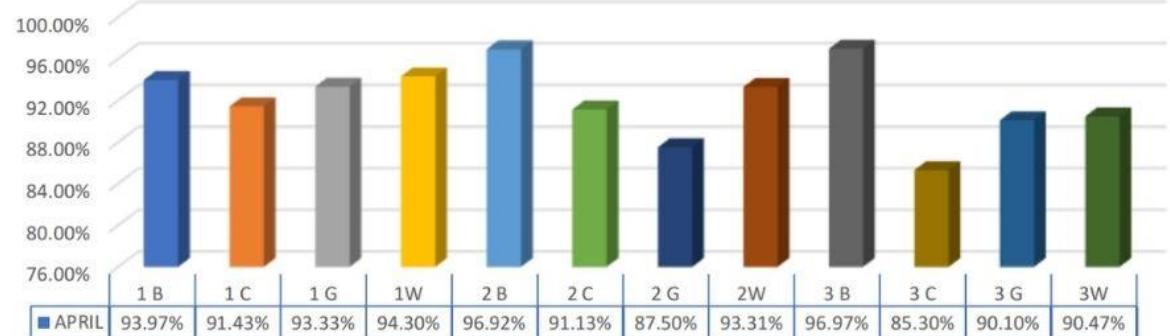


SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
JALAN PADANG SIDING
02600 ARAU PERLIS

TELEFON : 04-9861038
FAKS : 04-9861036
EMAIL : rba0026@moe.edu.my

PERATUS KEHADIRAN MURID SK PAUH TAHAP 1

2024
APRIL





Thynk Unlimited

IMPAK KEPADA GURU

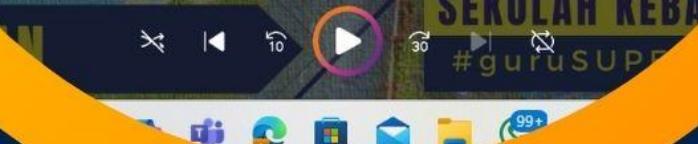
Presented By:



www.reallygreatiste.com

ALISASI SKePa POW

SEKOLAH :
REBANGSAAN PAUH
PADANG SIDING,
JO ARAU, PERLIS
EKOLAH : RBA 0026
ED SEKOLAH : A
SEKOLAH : Bandar
EFON : 049861037
KS : 049861036
0026@moe.e



99+

DATA SKPMg2 FASA 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



GURU SEBAGAI PEMBIMBING 92.5

4.6.1	Murid melibatkan diri dalam proses pembelajaran dengan:	4	TT (16/9)	TK (Skor)	Tindakan dilaksanakan: i. dengan pelibatan 90% hingga 100% murid bagi tindakan (i), (ii) dan (iii); ii. selaras dengan objektif pelajaran iii. dengan yakin iv. secara berhemah/saling menghormati/bersungguh-sungguh.
	i. memberi respons berkaitan isi pelajaran.		1	4	
	ii. berkomunikasi dalam melaksanakan aktiviti pembelajaran.		1	4	
	iii. melaksanakan aktiviti pembelajaran secara kolaboratif.		1	4	
	iv. memberi respon yang menjurus ke arah pemikiran kritis dan kreatif berkaitan isi pelajaran.		1	4	
	v. mengerjakan soalan berkaitan isi pelajaran.		1	4	
	vi. mengaitkan isi pelajaran dengan kehidupan mundi itu lokal/global		1	4	
	vi. membuat keputusan/menyolekan masalah berkaitan aktiviti pembelajaran.		1	3	
Bilangan Tindakan/Jumlah Skor Kualit		7	27	3	Tindakan dilaksanakan:
Skor Tahap Tindakan/Min Skor Tahap Kualit		4	3.86	2	Tindakan dilaksanakan:
Peratus Skor Tahap Tindakan/Peratus Skor Tahap Kualit		100.00	96.50	1	Tindakan dilaksanakan:
Peratus TUMS		97.38	0	Tidak memenuhi mana-mana perkara di atas	
JENIS PENILAIAN : PENCERAPAN / PENILAIAN KENDIRI		PENILAIAN KENDIRI			
No	USTAZAH REHANAH	No. KP	770417065071		
tarikh	10.08.2023	M/Pelajaran	PENDIDIKAN ISLAM		
Waktu	TAHUN 5	Masa	9.30-10.30 PAGI		
Penilai Guru					
Penilai	SHARIZAM BIN SHAMSUDIN	Jawatan	GURU BESAR		
Penilai					
ASPEK					
		TUMS	WAJARAN	%	SKOR
4.1	Guru Sebagai Perancang	4.1.1	10	93.81	9.38
4.2	Guru Sebagai Pengawal	4.2.1	10	100.00	10.00
4.3	Guru Sebagai Pembimbing	4.2.2	5	81.25	4.06
4.4	Guru Sebagai Pendorong	4.3.1	15	92.50	13.88
4.4	Guru Sebagai Pendorong	4.4.1	25	97.38	24.35
4.5	Guru Sebagai Penitai	4.4.2	5	100.00	5.00
4.6	Murid Sebagai Pembelajar Aktif	4.5.1	10	96.25	9.63
JUMLAH				19.48	95.76
TARAF					
CEMERLANG	90-100				✓
BAIK	80-89.99				
SEDERHANA	50-79.99				
LEMAH	20-49.99				
SANGAT LEMAH	0-19.99				

SUCCESS 2023



PROGRAM DIGITALISASI SKePa P

LISASI SKePa P

Congrats!

MICROSOFT INNOVATIVE EDUCATOR EXPERT



ASMANI BT ABU BAKAR



NOORHALINA BT ISMAIL



HAMIDAH BT AHMAD



NIK SAKINAH BT
NIK MUSTAFA



NURADIBAH BT RAMLI



FAIZAH BT SABI



NOR HALIZA BT
ABDUL RAHMAN



NURUL FARAIN BT
ABDUL RAHMAN



PENGIFTIRAFAN
MICROSOFT CYBER
CERTIFIED CYBER

13 GURU DENGAN PENGIFTIRAFAN ANTI
MICROSOFT INNOVATIVE EDUCATOR EXPERT

KEPAKARAN SEKOLAH

SEK

#

SEKOLAH
#gurusu

MENGHIASI KEJAYAAN





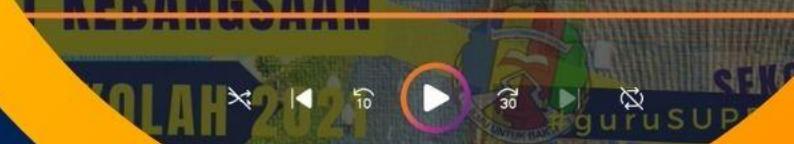
Thynk Unlimited

IMPAK KEPADA PIBG/KOMUNITI

Presented By:



www.reallygreatiste.com



PROGRAM DIGITALISASI SKePa POWER



SEKOLAH PERTAMA DALAM PERLIS MENERIMA
PERANTI (TABLET) YAYASAN DIDIK NEGARA

PENCAPAIAN SEKOLAH 2023

SEKOLAH KEBANGSAAN PAUH
#guruSUPERSKePaPOWER



17k UNTUK STEM DAN INOVASI KPM DAN SASBADI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

SOKONGAN ATASI HALANGAN



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

MURID FASIH DIGITAL



KELAS KOMPUTER SK PAUH

Hari	Tahun	Masa
AHAD	Tahun 1 & Tahun 2	2:30 - 3:30 petang
mulai	Tahun 3 & Tahun 4	3:30 - 4:30 petang
21/4/2024	Tahun 5 & Tahun 6	4:30 - 5:30 petang

• Pengalaman tahun ke-25 dalam bidang mengajar

• Seorang murid SATU laptop
(guna komputer syarikat Top Angel)

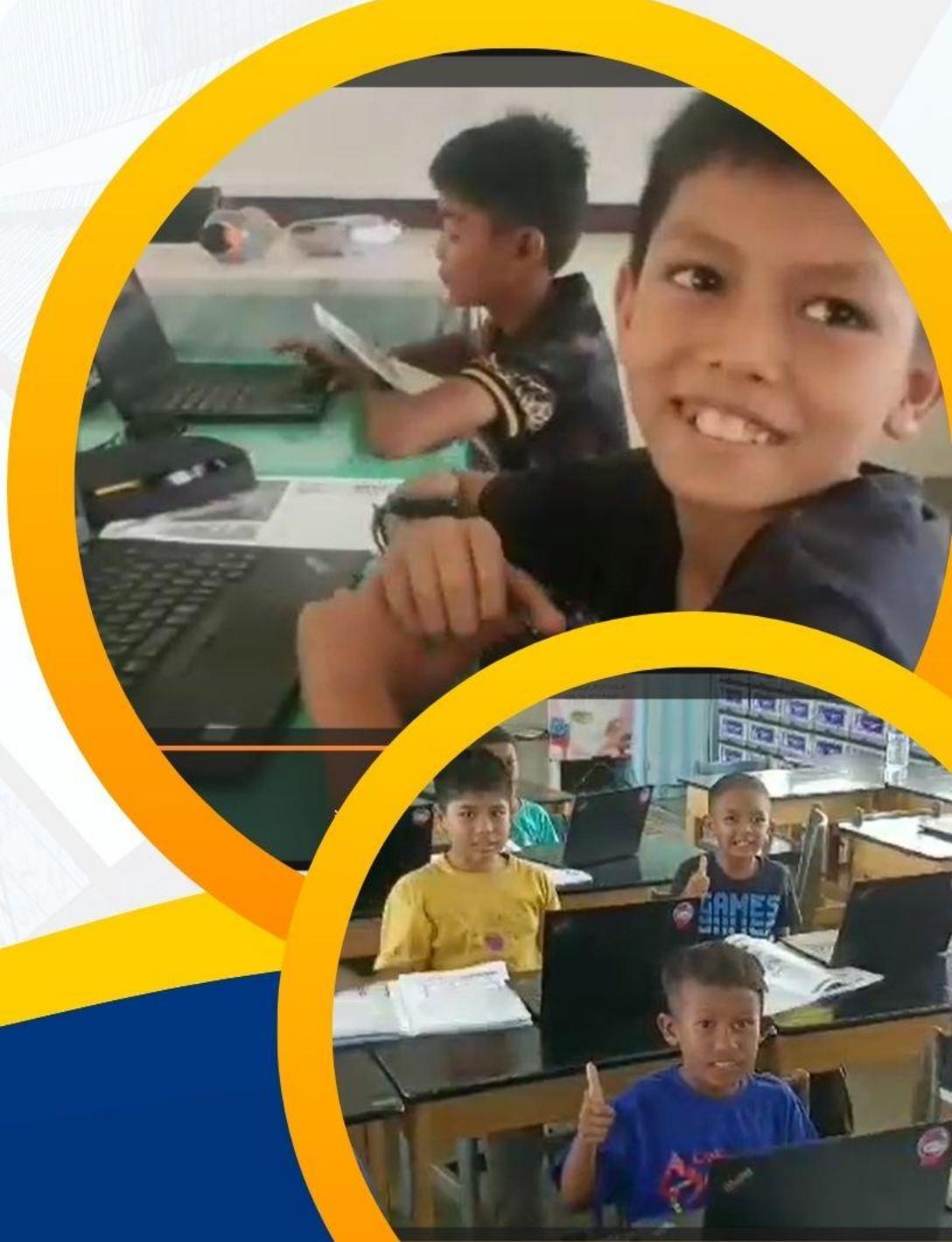
• Utamakan amali dengan penggunaan laptop

• RM50 sebulan (4 kali kelas) + RM6 (buku)

• Sijil pencapaian akan diberikan Sukatan pelajaran komputer : 5 bulan (20 kali kelas)



Kepada ibu / bapa / penjaga yang berminat untuk
mohonkan jangkaan menyertai kelas komputer
berkenaan, sila daftar melalui :



THE TEAM

PIBG SK PAUH



MAIPS



SSTP JPN PERLIS



MINECRAFT EDUCATION
PLATFORM MAYA
UNTUK
PEMBELAJARAN DIGITAL

OLEH : SKEPP



SnappEd

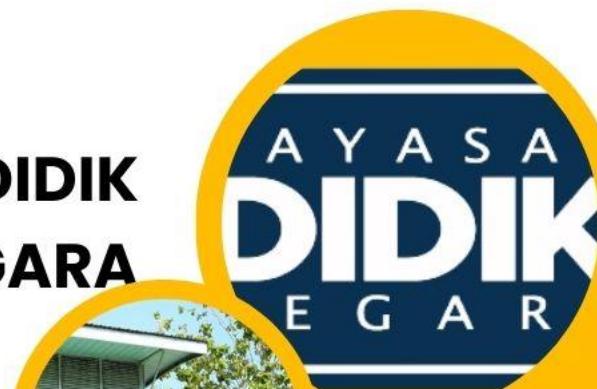
SNAPPED

SUPPORT SYSTEM

**YAYASAN DIDIK
NEGARA**

POLITEKNIK

SASBADI



**SOLLA SIX
ENTERPRISE**



SOLLARSIX ENT

UNIMAP

**JABATAN PERTANIAN
NEGERI PERLIS**

L
J

LAWATAN PENANDAARAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



realme Shot by @S ljjard



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital

WHATS NEXT?



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



WHATS NEXT

6 BULAN	12 BULAN
<ul style="list-style-type: none">Perubahan Kelas/Bilik Darjah PAK 21Kumpulan Pengurusan dan Kumpulan Pertengahan mula memahami peranan dan fungsian mereka (75%)Wujud Pasukan Kerja dalam kerjabuat peringkat Panitia sebanyak 70-90%Menyediakan Data dan Fokus dan menjadikan OPPM sebagai kaedah pemantauan perancangan .(90%)Bekerja dibawah pengawasan Kumpulan Penyelesaikan Masalah (GPK dan Ketua Panitia) secara maksimum	<ul style="list-style-type: none">✓ Peningkatan lebih 50 % guru dalam Pencerapan Std 4 SKPMg2 (85%- 95%)✓ Bekerja dibawah pengawasan minimum Kumpulan Penyelesaikan Masalah✓ 2 orang guru mendapat pengiktirafan Anugerah✓ Peningkatan bilangan guru menerima ganjaran positif✓ Peningkatan prestasi murid.
DALAM MASA 2 TAHUN	TAHUN AKAN DATANG
<ul style="list-style-type: none">100% Guru bekerja dibawah pengawasan minimum.Berlaku lonjakan peningkatan dibawah 3 bidang utama (Akademik, HEM dan KOKO) dalam kemenjadian murid dengan Tahap Baik	<ul style="list-style-type: none">➢ Peningkatan pencapaian dari Tahap Baik kepada Tahap Cemerlang (SKPMg2)➢ Anugerah Lonjakan Saujana➢ Pembudayaan iklim Kualiti yang cemerlang

5 TAHUN DAN TAHUN KE ATAS PADA KEMENJADIAN MURID

WEB MAJLISAH

#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital



KEMENTERIAN PENDIDIKAN
JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERLIS



TERIMA KASIH

FROM GREAT TO EXCELLENT
EDUCATIONAL LEADERS



#guruSUPERSKePaPOWER #SKePaGoDigital