

# CARA PENGGUNAAN

HADRY JUNA ANAK JUKI  
hadrymitchell9@gmail.com



Murid boleh membuka aplikasi ini dan akan keluar paparan gambar seperti di atas.



Murid akan mendapat markah pada bahagian ini serta membuat soalan.

# HAOSHOKU GAME

## MENGAPA APIKASI INI DIGUNAKAN ?

Aplikasi permainan yang telah dihasilkan diberi nama 'Houshoku Game' dimana perkataan 'Houshoku' adalah berasal daripada perkataan Jepun yang membawa maksud 'overpower' atau sangat hebat. Maka permainan ini diberikan nama atas mencabar murid-murid untuk menjawab soalan.

## OBJEKTIF

Meningkatkan kemahiran murid menukar unit isi padu cecair, 1000 mililiter bersamaan dengan 1 liter.

## MEMBANTU MENYELESAIKAN MASALAH ?

### PENUKARAN UNIT ISIPADU

Murid-murid lemah dalam melaksanakan proses penukaran unit semasa melakukan aktiviti menjawab soalan dalam tambah dan penolakan.

Meningkatkan kefahaman murid dalam melakukan penukaran unit

Mewujudkan pembelajaran yang menarik dan seronok.

## MASA BAGI MENGGUNAKAN APLIKASI

Sebelum memulakan pengajaran dan pembelajaran iaitu set induksi. Ini adalah bertujuan bagi menarik perhatian murid untuk belajar kandungan yang akan diaplikasikan. Selain itu, aplikasi ini dibuat agar murid belajar sesuatu dalam



IPG Kampus Batu Lintang



013 - 4323029



[Hadrymitchell9@gmail.com](mailto:Hadrymitchell9@gmail.com)



Inovasi Haoshoku Game

## ELEMEN DALAM APLIKASI

Mesra pengguna	★★★★☆
Kreativiti dalam aplikasi	★★★★★
Mudah digunakan	★★★★★
Kandungan matematik jelas	★★★★☆
Bahasa digunakan jelas	★★★★☆

## KUMPULAN SASARAN

Murid yang lemah, sederhana dan cemerlang dalam matematik terutama murid darjah empat.