



**PROFESOR DR.  
ZUNITA ZAKARIA**

Fakulti Perubatan Veterinar  
& Institut Biosains

#### **FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

"The more you give, the more you will get."

#### **INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Pembelajaran dalam kumpulan kecil adalah kaedah pengajaran yang sering digunakan dalam mendidik pelajar Doktor Perubatan Haiwan terutamanya untuk kursus-kursus melibatkan amalan. Ia memastikan penglibatan dan penyertaan aktif setiap pelajar serta memastikan kefahaman pelajar pada tahap terbaik dan memupuk pemikiran secara kritis dan kaedah penyelesaian masalah oleh pelajar. Di samping itu, pelajar akan dapat meningkatkan tahap keyakinan dalam berkomunikasi, kerja berpasukan dan kepimpinan.

Penggunaan teknik "hands-on" semasa sesi praktikal dimaksimumkan bagi menyokong pemahaman konsep saintifik.

Dalam topik relevan, berita terkini dan sejarah kejadian atau wabak sentiasa digunakan dan dikaitkan dengan topik pembelajaran supaya lebih terkesan kepada pelajar.

#### **KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)**

Modular and problem-based approaches:

- Interactive small group discussions with hands on practical
- Mind mapping
- Role playing
- News reporting
- Video making

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSELOR**

*Pengajaran*

**KATEGORI PENGAJAR CEMERLANG**

**SAINS KESIHATAN**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*



**PROFESOR MADYA DR.  
ZULHAMRI ABDULLAH**

Faklti Bahasa Moden  
dan Komunikasi

**FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

"I believe that every human is unique and can be nurtured using specific learning styles. My role is to make learning more impactful, unleash their hidden talents and create an exciting and conducive classroom."

**INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

- **Putra E-learning** - I use an instructional strategy and a type of blended learning style called a 'PutraBlast system'. Lecturers can easily access and upload any contents including lecture notes, assignment, quiz, video etc.
- **Mobile Learning** - I use an instructional strategy and a type of blended learning style called 'Mobile Learning' to enhance the effectiveness and efficiency of group leaderships and teamwork.
- **Mind Mapping** - I use a Mind Mapping technique to increase the creative thinking skills of my students after I have lectured.
- **MAUS Learning** - I use Maus learning system to teach my students how to manage and monitor their works and get done their challenging assignment.
- **RepTrak Model** - I use RepTrak model to teach my students how to measure and manage reputable companies using 7 dimensions and 23 attributes.

**KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)**

**Study Visit** - We visit top and successful companies to learn their Success Stories - TNB, Mondelez, Magic, Airasia, Westport and many more. Students are exposed to real life practices and make reflection to the topic studied.

**IMPACT:** Enhanced reflective learning experience; Increased awareness of work experience; Increased analytical thinking of work experience.

**SCL - Round table discussion** - Students are assigned scenario issues and challenged to crack the issues. Then, they present solutions to the issues highlighted.

**IMPACT:** Increased analytical skills and teamwork efficiency.

**Event Management** - Students are organizing real special event for Serdang Secondary School. Students are organizing real special event CSR for Kg Dusun Tua's community.

**IMPACT:** Increased IQ, EQ, and soft skills.

**Business Pitch** - Students are exposed to real learning experience by doing real entrepreneurial projects. Students are challenged to deliver Business Pitch - reveal the novelty.

**IMPACT:** Increased enterprising and soft skills

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSELOR**

*Pengajaran*

**KATEGORI PENGAJAR CEMERLANG**

**SASTERA GUNAAN DAN SAINS SOSIAL GUNAAN**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*



### FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Falsafah 3-I (Imaginasi, Inovasi, Inspirasi) diterapkan dengan berasaskan teori:

- tiada batasan dalam imaginasi
- Inovasi menggalakkan pembangunan
- inspirasi hadir melalui personaliti yang ideal

### INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- Kaedah pengajaran dan pembelajaran dengan penumpuan sains-seni meluaskan perspektif pelajar sains hayat bukan sahaja dalam penyelidikan saintifik, tetapi juga dalam dinamika sains sosial yang unik. Strategi penggabungan ini melahirkan pelajar yang lebih kompetitif, bertoleransi dan berkeupayaan dalam menganalisis persoalan dari pelbagai sudut. Lakaran secara *ad hoc* serta pembangunan model 3D, sebagai contoh, memerlukan pemahaman sains dan pemikiran seni untuk menterjemahkan imaginasi kepada sesuatu bentuk output yang kreatif dan berinovasi.
- Pembelajaran aktif di bilik kuliah atau di luar fakulti dijalankan secara berpusatkan pelajar, yang mana aktiviti tersebut memerlukan penglibatan pelajar secara total, melalui rangsangan minda, deria dan vokal. Ini kerana pembelajaran yang baik adalah hasil interaksi yang efisien. Pelajar juga berkongsi ilmu yang dipelajari kepada kawan dan orang awam melalui aktiviti berkumpul, penyertaan ke pertandingan atau pembelajaran berasaskan perkhidmatan untuk meningkatkan keyakinan diri.

### KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

Modular and problem-based approaches:

- Imagination method (Science-art convergence, Sketch and Guess)
- Innovation method (Mind mapping, 3D Model, Gene Cloning 101)
- Brain-scramble method (5-Minute Pitch, Kahoot)
- Interaction method (Immunology Talks, Split Presentation, Buzz Discussion, Stations with Questions, Field Trip, Blended Learning for virtual interaction)

**PROFESOR MADYA  
DR. MARIATULQABTIAH  
ABDUL RAZAK**

Fakulti Bioteknologi  
dan Sains Biomolekul

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSELOR**

*Pengajaran*

**ANUGERAH PENGAJAR MUDA**

**SAINS TULEN**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*

## FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"Pendekatan pengajaran saya dibina atas dasar pegangan bahawa seni bina bukanlah sekadar mengenai hal bentuk bangunan. Sambil menghargai kepentingan isu teknikal dan fungsi, saya percaya pelajar juga harus mampu memahami perspektif yang lebih luas dan kompleks berkaitan isu seni bina sebagai satu bentuk ilmu".

Untuk itu, saya mengamalkan satu konsep pedagogi sebagai falsafah pengajaran dikenali sebagai 3R: Reasoning, Respect, (Re)Learning.

Dalam membentuk pemahaman ilmu menerusi penaakulan dan perbincangan (reasoning), seseorang perlulah mengamalkan sikap saling menghormati (respect). Seseorang juga perlulah mengamalkan sikap 'belajar dan terus belajar' ((re)learning) bagi memastikan diri sentiasa relevan mengambil kira kepantasan perubahan ilmu dalam dunia hari ini."

## INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Mengaplikasi konsep pedagogi 3R, saya mengamalkan 4 inovasi dan kreativiti dalam pengajaran seperti berikut:

- Pedagogi berorientasi wacana (Discourse-oriented pedagogy).
- Penghasil dan pengguna ilmu (Knowledge producer, as producer and user).
- Multimedia penjelas (Multi-media articulator).
- 'Kelas-Tanpa-Bilik' ('Class-No-Room').

## KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

Pendekatan 'pedagogi berorientasi wacana' (Discourse-oriented pedagogy) menggalakkan penglibatan dan interaksi aktif pelajar semasa sesi pembelajaran.

Pendekatan 'penghasil dan pengguna ilmu' (Knowledge producer, as producer and user) memberi platform kepada pelajar untuk menjadi 'pengajar', dengan menjana pemahaman sendiri dalam isu tertentu untuk dikongsi dan dijelaskan bersama pelajar lain.

**DR. MOHD SHAHRUDIN  
ABD MANAN**

Fakulti Rekabentuk dan Senibina

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSOLOR**

*Pengajaran*  
**KATEGORI PENGAJAR MUDA  
SAINS GUNAAN**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*



**DR. AHMAD SALAHUDDIN  
MOHD HARITHUDDIN**

Fakulti Kejuruteraan

## FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"My philosophy in teaching is to instill the sense of authority in students. Authority here, does not mean to be in power, but self-authorship and responsibility. In addition to teaching a student about content, skills and attitude, authority here is needed to create a citizen that is capable of making positive, thoughtful change independently out there".

## INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Learning cannot be a spectator sport. Only when students are actively involved in their own learning, their learning is optimized. Involvement here needs authority – the need for students to themselves decide how they are going to achieve their learning outcomes and have a responsibility for their own learning. Students need to be placed in situations where they can experiment their own ideas. Naturally, in experiments, failure will happen.

And in this class, failure will be on the syllabus. And it will be a means of a greater learning.

This is where I introduce the Failure Report. It is a post-mortem document prepared by students that reports on the "failures" in the project instead of the "successes". In this activity, after an engineering design project, students undergo post-mortem discussions and prepare a reflective report detailing all the ways in which they failed in the project. This report is then shared with the whole class for an 'internal review'. Students again reflect on their reflection - describing their own learning experience and combine their failure analysis in a Failure Report.

Failure Report opens up many new perspectives. From Failure Report, students learn from each other – dealing with team conflicts, communication skills, motivations, values and personal accomplishments – all of which are often not discussed in a typical engineering report. By highlighting the mistakes and failures made throughout the semester, they can learn from our mistakes.

This creates a safe space that acknowledges and contextualizes true experience in adventurous learning and let students positively learn from their authentic experience collectively.

## KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- Integrated Design Project – a product design project in a multidisciplinary environment.
- Failure Report – learning from failure through project post-mortem.
- Draw How to Make a Toast – drawing as a way of understanding processes.
- Explain It Simply – re-explaining a concept to a peer using only the 10,00 most commonly used words.
- Visual Learning – includes infographic-making, concept maps, and gallery walk.
- Rubrics – to assess own competencies

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSOLOR**

*Pengajaran*

**KATEGORI PENGAJAR MUDA  
KEJURUTERAAN**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*



**PROFESOR MADYA DR.  
MONIZA WAHEED**

Fakulti Bahasa Moden  
dan Komunikasi

**FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

"I believe that teaching is a form of persuasion that functions through the appeal of character, emotion, and logic".

**INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Saya mahu setiap pelajar yang keluar dari kelas akan membawa bersama perasaan ingin tahu yang lebih mendalam terhadap topik dibincangkan dalam kelas. Oleh itu, bertanyakan soalan yang memerlukan pemikiran kritis dan boleh membuka ruang perbincangan terutama menyentuh isu-isu semasa perlu diajukan kepada pelajar dari semasa ke semasa. Semasa perbincangan, saya menggalakkan pelajar meneroka perspektif yang merangkumi budaya dan lapisan masyarakat yang berlainan.

**KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)**

- Kuiz online
- Peta minda
- Forum dalam talian
- Debat
- Penulisan refleksi
- Pertandingan poster
- Pembentangan

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSELOR**

*Pengajaran*

**ANUGERAH PENGAJAR MUDA**

**SASTERA DAN SAINS SOSIAL**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*



**DR. MAS NIDA  
MD. KHAMBARI**  
Fakulti Pengajian Pendidikan

#### FALSAFAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

"A good teacher inspires hope, ignites the imagination, and instills the passion and love of learning".

#### INOVASI DAN KREATIVITI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

- *Gamified Active Learning* membolehkan pelajar belajar dan terlibat di dalam proses pembelajaran secara aktif dengan aplikasi pembelajaran yang dicipta sendiri iaitu XploRAFE+. Pendekatan ini menggalakkan pelajar untuk melaksanakan tugas-tugas kecil di dalam dan luar kelas, dan secara tidak langsung, membina kefahaman semasa menyelesaikan tugas tersebut, dan memupuk persaingan secara kompetitif. Pendekatan ini turut menyumbang kepada pembelajaran imersif secara bersemuka dalam kalangan pelajar.
- *Interest-Drive Challenge Based Learning* memberikan pengalaman yang mencabar kepada pelajar untuk mengendalikan sesuatu tugas yang sukar, namun pasti boleh dicapai apabila pelajar diberikan perancah yang mencetuskan minat mereka untuk mencuba sehingga berjaya. Pendekatan ini turut meningkatkan minat berterusan dalam kalangan pelajar, yang menyumbang kepada *Passion-Based Learning*.
- Selain itu, *Project-Oriented Problem-Based Learning* mampu memupuk kemahiran kolaborasi dan kepemimpinan apabila pelajar bekerjasama untuk membangunkan prototaip bahan pembelajaran yang unik, boleh berfungsi menyelesaikan masalah pengajaran, mampu mendapat pemfailan hak cipta serta bertanding di karnival inovasi. Pelajar juga digalakkan terlibat dengan program di dalam fakulti, UPM, dan luar kampus serta terlibat dengan siri bengkel melalui pendekatan *Events and Workshop-Based Learning*, untuk memupuk keterbukaan minda dan wawasan untuk menyiapkan prototaip.

#### KAEDAH PEMBELAJARAN BERPUSATKAN PELAJAR (SCL)

- *Gamified Active Learning*
- *Interest-Driven Challenge-Based Learning*
- *Passion-Based Learning*
- *Project-Oriented Problem Based Learning*
- *Immersive Learning*
- *Events and Workshop-Based Learning*

**ANUGERAH FELLOWSHIP  
NAIB CANSELOR**

*Pengajaran*

**KATEGORI PENGAJAR MUDA**

**SASTERA GUNAAN DAN SAINS SOSIAL GUNAAN**



*'Menggema Seruan AL -FALAH dari Menara Ilmu'*