KEMENTERIAN PENDIDIKAN

TABUNG Pendidikan

Kelab Simpanan Pendidikan

MODUL Kelab SIMPANAN PENDIDIKAN



PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada semua pihak yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam memberikan komitmen, kerjasama dan sumbangan bakti bagi membangunkan modul ini. Penyediaan modul ini direalisasikan melalui kerjasama;

Bahagian Sukan, Kokurikulum Dan Kesenian
Kementerian Pendidikan

&

Rakan Kerjasama:

Sekolah Kebangsaan Putrajaya Presint 11(2), W. Persekutuan Putrajaya
Sekolah Kebangsaan Seksyen 1, Bandar Kinrara, Selangor
Sekolah Kebangsaan Peringgit, Melaka

ISI KANDUNGAN

04 Kata Pengantar

06 Pengenalan

07 Matlamat & Objektif

08 Teras Modul

09 Pelaksanaan Modul

10 Jadual Aktiviti

11	Aktiviti 1
16	Aktiviti 2
25	Aktiviti 3
34	Aktiviti 4
40	Aktiviti 5
48	Aktiviti 6
51	Aktiviti 7
56	Aktiviti 8
61	Aktiviti 9
67	Aktiviti 10
76	Aktiviti 11
85	Aktiviti 12

93 Format Laporan

95 Nota

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Salam Sejahtera dan Salam Tabung Pendidikan.

Alhamdulillah, segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa kerana dengan izin dan rahmat-Nya, Perbadanan Tabung Pendidikan Tinggi Nasional (PTPTN) telah menerbitkan Modul Kelab Simpanan Pendidikan (KSP). Modul ini sebagai bahan sokongan elemen pendidikan dalam kokurikulum sekolah yang menitikberatkan ciri-ciri meraikan kreativiti dalam diri murid dan menyemarakkan nilai perpaduan di kalangan murid. Selain itu, pengisian modul ini juga mengambil kira kecenderungan murid dan peredaran masa kini agar relevan dan selari dengan hala tuju PTPTN dan Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian (BSKK), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Elemen pendidikan kewangan yang terdapat di dalam teras modul ini juga adalah sebagai pendedahan awal mengenai pengurusan kewangan kepada murid sekolah agar murid diperkenalkan dengan konsep-konsep asas kewangan seperti simpanan, belanjawan, perancangan kewangan dan pengurusan wang sejak di bangku sekolah rendah lagi.

Di samping meningkatkan literasi kewangan dalam kalangan kanak-kanak, ia juga memupuk kesedaran tentang kepentingan menabung demi masa depan mereka melalui Simpan SSPN. Objektif Simpan SSPN diwujudkan adalah untuk menanam amalan menabung dalam kalangan masyarakat pada awal usia kanak-kanak bagi tujuan pendidikan tinggi dengan menyediakan pelbagai keistimewaan dan manfaat.

Modul ini telah disusun dengan bahasa yang mudah difahami dan disertakan dengan aktiviti-aktiviti menarik serta contoh yang bersesuaian dengan kehidupan murid. Kami berharap melalui aktiviti dan pembelajaran yang diterapkan dalam modul ini, murid dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, kreatif dan menyeronokkan.

Diharapkan melalui pembelajaran yang menyeronokkan dan praktikal ini, murid dapat membina asas yang kukuh untuk mengurus kewangan mereka dengan bijak pada masa hadapan dan dalam masa yang sama juga dapat membentuk karakter mereka sebagai individu yang bertanggungjawab dan prihatin terhadap masyarakat.

Semoga pembelajaran di dalam Modul KSP ini dapat memberi manfaat jangka panjang serta dapat memberi inspirasi dalam pembangunan diri mereka dan beretika sepanjang hayat. PTPTN merakamkan sekalung penghargaan dan terima kasih atas kerjasama daripada pelbagai pihak terutama BSKK, KPM, guru-guru sekolah dan kakitangan yang terlibat sehingga berjaya memperkemaskan dan menerbitkan Modul Kelab Simpanan Pendidikan (KSP) ini.

PTPTN merakamkan sekalung penghargaan dan terima kasih atas kerjasama daripada pelbagai pihak terutama BSKK, KPM, guru-guru sekolah dan kakitangan yang terlibat sehingga berjaya memperkemaskan dan menerbitkan Modul Kelab Simpanan Pendidikan (KSP) ini.

Sekian.



Ahmad Dasuki Abdul Majid
Ketua Eksekutif PTPTN

PENGENALAN

Selamat datang ke Modul Kelab Simpanan Pendidikan!

Modul ini direka khas untuk memberi pendedahan kepada murid sekolah rendah tentang kepentingan pendidikan kewangan, khidmat masyarakat dan nilai etika yang amat penting dalam kehidupan seharian. Modul ini bertujuan untuk membina asas yang kukuh dalam pengurusan kewangan serta memupuk semangat untuk memberi sumbangan positif kepada masyarakat.

Melalui pengisian Modul ini, murid akan diberi peluang untuk mempelajari cara menguruskan kewangan dengan lebih bijak, cara menyimpan wang dengan lebih sistematik, membezakan keperluan dan kehendak mereka yang mana perlu diutamakan serta mengembangkan kemahiran pengurusan kewangan mereka sejak dibangku sekolah lagi. Di samping itu, murid juga diberi pendedahan untuk turut terlibat sama dalam aktiviti khidmat masyarakat bagi memupuk nilai saling bantu-membantu dan memberi sumbangan dalam masyarakat setempat.

Selain itu, Modul ini juga akan menekankan kepada murid tentang nilai etika yang harus diamalkan dalam kehidupan harian seperti jujur, bertanggungjawab dan berintegriti dalam setiap tindakan. Budaya memupuk nilai-nilai murni ini bukan sahaja akan melahirkan individu yang bijak dalam pengurusan kewangan, tetapi juga mampu membentuk karakter yang positif sebagai anggota masyarakat yang bertanggungjawab.

PTPTN berharap Modul ini dapat memberi manfaat yang berguna kepada murid, membuka minda mereka dalam memahami dunia kewangan, serta menyemai semangat mereka untuk menyumbang semula kepada masyarakat setempat. Semoga melalui pengalaman yang diterapkan di dalam Modul ini, murid akan dapat menggunakan ilmu yang dipelajari ini di dalam kehidupan seharian mereka dan dalam masa yang sama ia akan membawa kepada perubahan positif di masa hadapan.

MATLAMAT

Matlamat pengisian Modul Kelab Simpanan Pendidikan adalah untuk membentuk masyarakat menyedari akan kepentingan asas kewangan melalui pelbagai aktiviti bagi meningkatkan disiplin diri dan sekali gus dapat membudayakan amalan penabungan sebagai persediaan untuk masa hadapan.

Selain itu, matlamat pengisian Modul Kelab Simpanan Pendidikan ini adalah untuk mendidik, mengekplorasi serta mengaplikasi kemahiran asas kewangan dan keusahawanan dalam aktiviti Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

OBJEKTIF

Objektif Modul Kelab Simpanan Pendidikan adalah:

1. Memberikan pendedahan berkaitan asas kewangan bermula di bangku sekolah.
2. Memupuk kesedaran akan kepentingan menabung demi masa depan bagi merealisasikan Impian.
3. Melahirkan dan mencungkil bakat murid untuk menjadi seorang pemimpin organisasi yang mampu membantu ekonomi negara kelak.
4. Menjalinkan hubungan baik dan kerjasama positif antara PTPTN, PIBG dan sekolah.
5. Mengetengahkan aspirasi pendidikan negara melalui produk Simpan SSPN.
6. Murid berpeluang mengembangkan bakat serta impak pemarkahan Pentaksiran Aktiviti Jasmani Sukan dan Kokurikulum (PAJSK) di pelbagai peringkat iaitu sekolah, daerah, negeri dan kebangsaan.

TERAS MODUL


1
Latihan Dalam Kumpulan
2
Asas Kelab
3
Asas Kewangan
Bijak Wang
4
Khidmat Masyarakat
5
Keusahawanan
6

PELAKSANAAN MODUL

01 Aktiviti yang dicadangkan boleh diubah suai mengikut masa dan lokasi yang sesuai.

02 Bahan-bahan bagi pengisian Modul Kelab Simpanan Pendidikan ini adalah tidak terikat dengan aktiviti yang dicadangkan.

03 Guru penasihat boleh mengubah suai aturan aktiviti mengikut kreativiti.

04 Setiap aktiviti yang dilaksanakan boleh dijadikan pertandingan di peringkat sekolah, daerah, negeri atau kebangsaan untuk direkod dalam Pentaksiran Aktiviti Jasmani Sukan dan Kokurikulum (PAJSK).

05 PTPTN berhak menganjurkan apa-apa aktiviti atau pertandingan tanpa melibatkan sebarang kos.

JADUAL AKTIVITI

TAJUK AKTIVITI	SENARAI PILIHAN AKTIVITI TAHUN 4 HINGGA TAHUN 6		
AKTIVITI 1: AYUH MENYANYI!	ALTERNATIF 1 NYANYIAN	ALTERNATIF 2 ACTION SONG	
AKTIVITI 2: MARI MENABUNG!	ALTERNATIF 1 TABUNG IMPIAN	ALTERNATIF 2 TEKA-TEKI SIMPANAN	
AKTIVITI 3: CELIK SSPN	ALTERNATIF 1 EKSPLORASI “KENALI SSPN”	ALTERNATIF 2 KUIZ SSPN	
AKTIVITI 4: KENALI MATA WANG	EKSPEDISI BIJAK WANG		
AKTIVITI 5: NILAI-NILAI MURNI	ALTERNATIF 1 AMALAN KITAR SEMULA	ALTERNATIF 2 AMALAN GOTONG-ROYONG	
AKTIVITI 6: CELIK USAHAWAN	CAR BOOT SALE		
AKTIVITI 7: MISI MENCAPAI MATLAMAT	AMAZING RACE SSPN		
AKTIVITI 8: KENEGARAAN & PATRIOTIK	ALTERNATIF 1 KUIZ INTERAKTIF “INFO NEGARAKU”	ALTERNATIF 2 PERSEMBAHAN KUMPULAN "RINGGIT MALAYSIA, KEBANGGAAN KITA"	ALTERNATIF 3 PEMBENTANGAN "JEJAK NEGERI" MELALUI SLAID ATAU VIDEO
AKTIVITI 9: LITERASI KEWANGAN	FORUM LITERASI KEWANGAN		
AKTIVITI 10: MORAL & ETIKA	ALTERNATIF 1 KAIN RENTANG	ALTERNATIF 2 WAYANG PACAK	ALTERNATIF 3 SKETSA/ MEMBUAT VIDEO
AKTIVITI 11: PERMAINAN WARISAN	ALTERNATIF 1 LOMPAT GETAH (ZERO POINT)		ALTERNATIF 2 GALAH PANJANG
AKTIVITI 12: TEORI & PRAKTIKAL ASAS KEWANGAN DALAM KEHIDUPAN	ALTERNATIF 1 PENGGUNA BIJAK	ALTERNATIF 2 PENGURUSAN KEWANGAN	ALTERNATIF 3 USAHAWAN CILIK

Ayuh Menyanyi!



- **Teras: Latihan dalam Kumpulan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Memupuk semangat dan keyakinan diri.
- Membantu perkembangan kognitif dan psikomotor murid.
- Dapat mempelbagaikan perbendaharaan kosa kata baharu.

ALTERNATIF 1: NYANYIAN

1. Murid mendengar dan menyanyikan lagu “Menabung Demi Cita-Cita” bersama-sama.
2. Berdasarkan lirik lagu “Menabung Demi Cita-Cita”, murid mencipta rentak melodi mengikut kreativiti.
3. Murid membuat persembahan beramai-ramai.
4. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Video Lagu "Menabung Demi Cita-cita"



MENABUNG DEMI CITA-CITA

Mari kawan-kawan semua
Jom kita capai cita-cita
Impian dan juga harapan
Untuk cemerlang masa depan...

Jom buka akaun SSPN
Skim Simpanan Pendidikan
Simpan duit setiap bulan
Menabung demi Pelajaran...

Seronok belajar di sekolah
Kita belajar sungguh-sungguh
Ingin membesar dengan pandai
Kejayaan selalu dicapai...(2X)

ALTERNATIF 2: ACTION SONG

1. Guru membentuk kumpulan nyanyian.
2. Murid diberikan beberapa frasa berasaskan simpanan dan kewangan untuk menghasilkan lirik.
3. Murid bebas menghasilkan lirik tanpa mengikut urutan frasa yang diberi.
4. Aktiviti kefahaman murid (rujuk aktiviti alternatif 2). Guru perlu mencetak dan edarkan kepada murid.
5. Setelah lirik berjaya dihasilkan, murid perlu mencipta melodi yang sesuai dan menggayakan lagu tersebut mengikut kreativiti.
6. Guru boleh meminta murid memasukkan lirik tersebut ke dalam aplikasi kecerdasan pelbagai (AI) https://suno.com/ untuk mencipta melodi.
7. Murid membuat persembahan nyanyian dan gerak tari secara berkumpulan mengikut melodi yang baru.
8. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

https://suno.com/home

Nama _____

Kelas _____

Tarikh _____



A. Murid diminta untuk mencipta lirik lagu berdasarkan frasa berikut:

Menabung	SSPN	Impian
Kejayaan	Simpan	Cemerlang



AKTIVITI 2

Mari Menabung!



- **Teras: Asas Modul**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

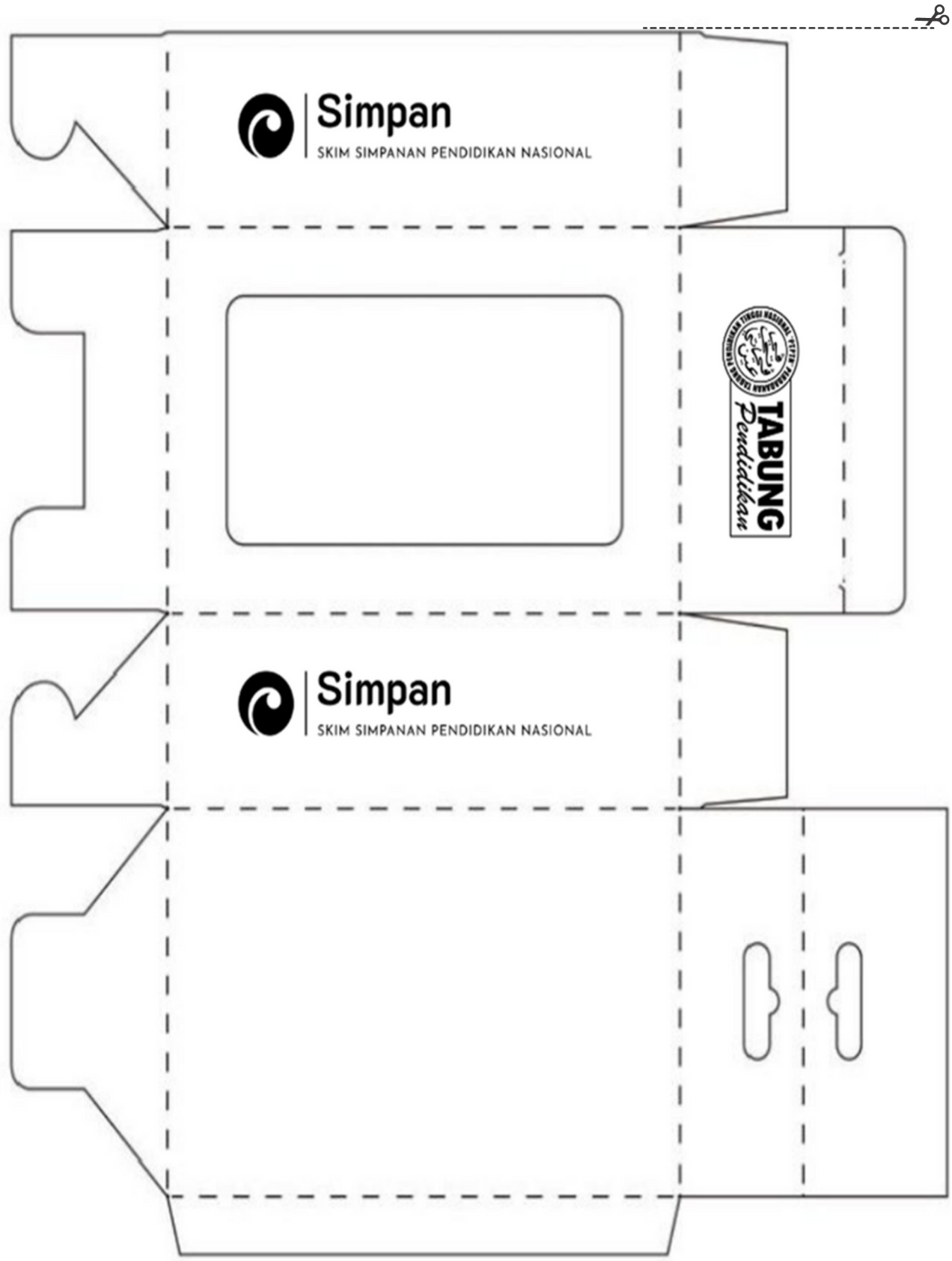
- Meningkatkan daya kreativiti dan inovasi murid.
- Mencungkil bakat melukis dan mewarna dalam kalangan murid.
- Mengembangkan pelbagai kemahiran murid dalam mereka cipta sesuatu hasil kerja kreatif.
- Membangunkan kemampuan murid untuk menyampaikan idea dan konsep dengan cara yang kreatif dan berkesan.

ALTERNATIF 1: TABUNG IMPIAN

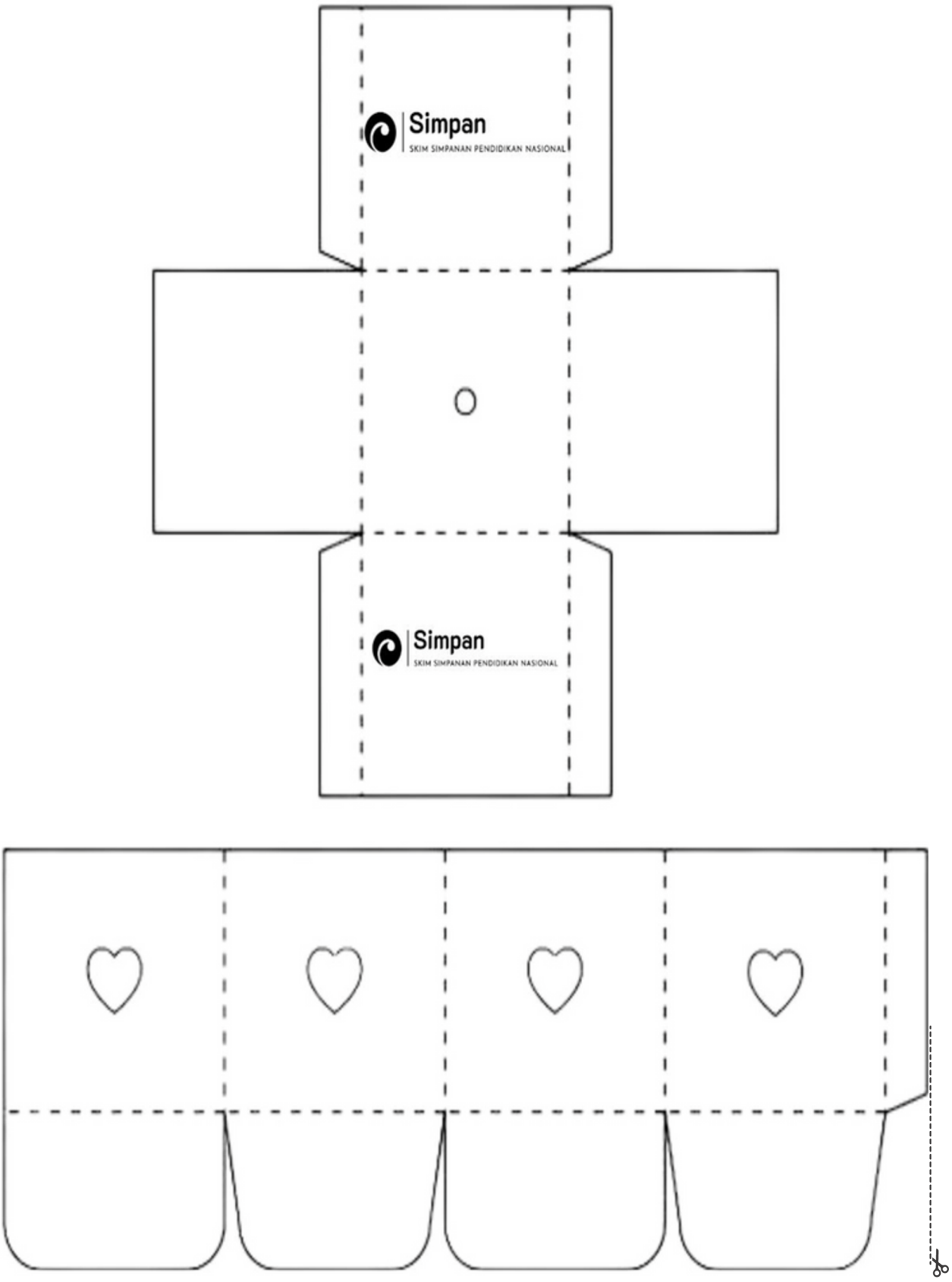


1. Guru mencetak atau membuat salinan templet tabung yang telah disediakan mengikut saiz A4 atau A3 (rujuk lampiran alternatif 1).
2. Murid perlu mencipta tabung menggunakan templet yang disediakan di atas kertas keras atau kotak terpakai.
3. Tabung yang telah siap dicipta perlu dihias menggunakan bahan kraf seperti pensel warna, warna poster, kertas warna dan manik hiasan.
4. Guru akan memberikan markah dan akan mempamerkan hasil kerja yang terbaik di sudut tajaan info di sekolah.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.
6. Murid membawa pulang hasil kerja kreatif “Tabung Impian” sebagai satu penghargaan.

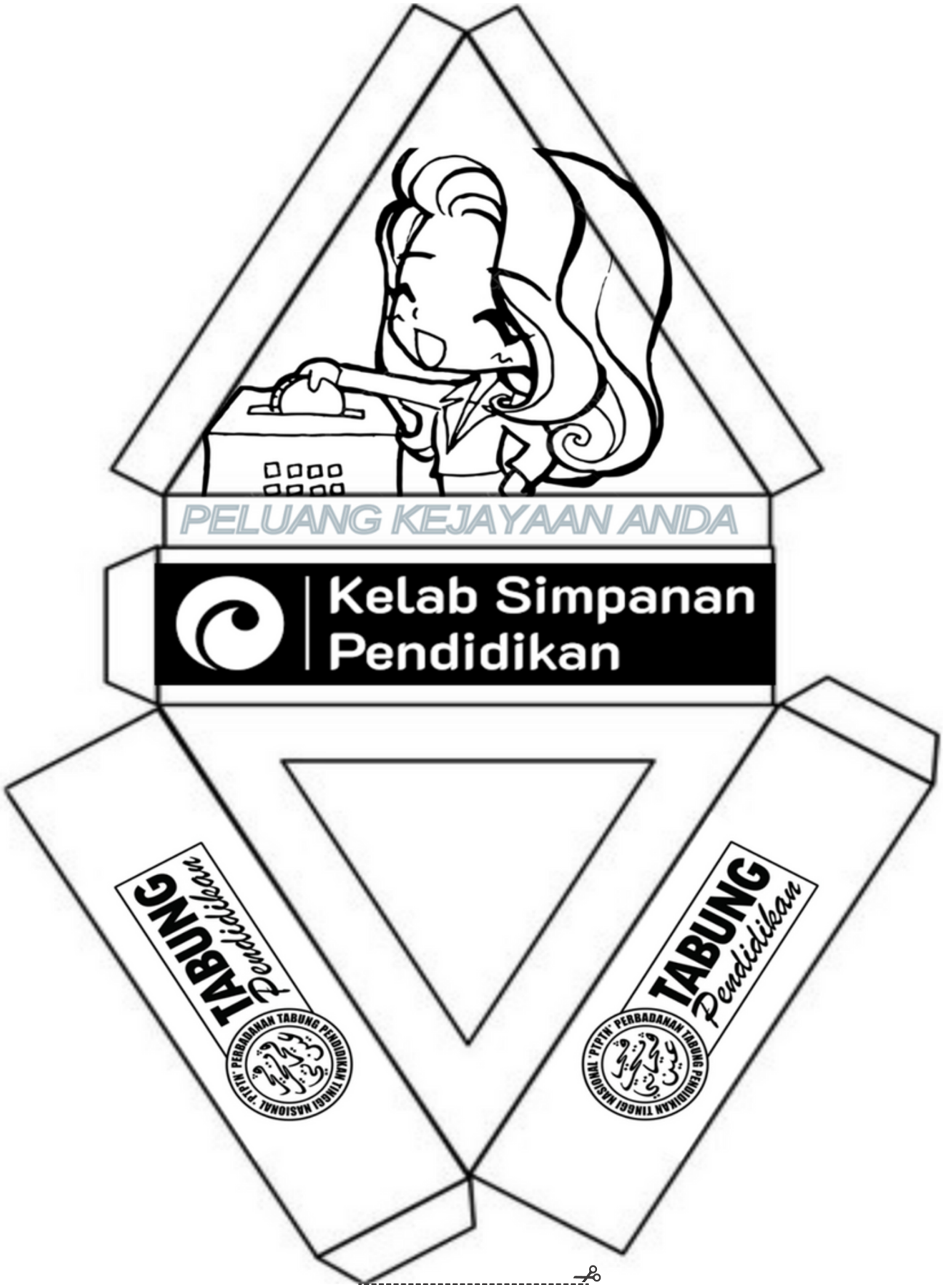
LAMPIRAN ALTERNATIF 1



LAMPIRAN ALTERNATIF 1



LAMPIRAN ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2: TEKA-TEKI SIMPANAN



1. Guru bermain teka-teki dengan murid-murid mengikut kumpulan.
2. Guru penasihat boleh bermain kuiz SSPN ini secara atas talian atau pun bersemuka di dalam kelas bersama murid.
3. Untuk bermain secara atas talian, sila muat naik aplikasi WAYGROUND (Quizizz) / https://wayground.com.
4. Pilih Tajuk: TEKA-TEKI SIMPANAN.
5. Set teka-teki telah disediakan (rujuk lampiran alternatif 2).
6. Konsep teka-teki membantu mengasah kemahiran penyelesaian masalah dan murid perlu mencari jawapan.
7. Guru penasihat perlu berinteraksi dengan murid semasa membentangkan hasil dan jawapan secara berkumpulan.
8. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Set Teka-Teki

BIL	SOALAN TEKA-TEKI	JAWAPAN
1	Saya tempatkan duitmu dengan selamat, semakin lama disimpan, semakin berkembang. Siapakah saya?	Bank
2	Saya kecil dan bulat, tempat menyimpan duit syiling. Siapakah saya?	Tabung
3	Apa yang boleh disimpan di bawah bantal tapi lebih baik disimpan di tempat yang lebih selamat?	Wang kertas
4	Apa benda yang semakin kita simpan, makin kita kaya walaupun tak nampak?	Simpanan Emas
5	Apa yang ada kepala dan ekor tetapi tidak memiliki badan?	Duit syiling
6	Saya sering dicari-cari di poket tetapi tidak pernah ada kaki. Siapakah saya?	Dompet
7	Saya sering digunakan untuk membeli, tetapi tidak boleh dipegang. Siapakah saya?	e-Wallet
8	Saya dipakai untuk membeli barang, tetapi saya bukan pakaian. Siapakah saya?	Kad Debit
9	Apa yang kita *scan* semasa membayar, tapi tak rasa sakit?	Kod QR Pay
10	Saya tak pandai bercakap, tapi bila penuh, semua orang senyum. Siapakah saya?	Duit Tabung

AKTIVITI 3

Celik SSPN



- **Teras: Asas Modul**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 4 jam**

OBJEKTIF

- Mengetahui info-info produk Simpan SSPN.
- Meningkatkan kemahiran logik dengan cara yang interaktif dan menghiburkan.
- Memberi peluang dan pendedahan untuk menerokai kepelbagaian medium media dan teknologi kreatif.

ALTERNATIF 1: EKSPLORASI “KENALI SSPN”



1. Guru menyediakan bahan dengan mencetak dan menggunting keratan maklumat Akaun Simpan SSPN (rujuk Lampiran Alternatif 1).
2. Keratan maklumat tersebut disorokkan di beberapa lokasi strategik di dalam bilik darjah atau dewan, seperti di bawah meja, di bawah kerusi, di belakang papan kenyataan atau di sudut pembelajaran. Perlu diletakkan mengikut kesesuaian dan keselamatan persekitaran.
3. Murid menjalankan aktiviti eksplorasi dengan mencari dan mengumpulkan semua keratan maklumat SSPN yang disembunyikan.
4. Setelah aktiviti selesai, guru penasihat membimbing sesi pembentangan, di mana:
    a. Murid menyusun maklumat yang ditemui.
    b. Keratan yang telah dijumpai perlu ditampal di sudut info.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Panduan Pelaksanaan

EKSPLORASI "KENALI SSPN"

1 CARI & POTONG

Guru sediakan kad maklumat SSPN



2 SEMBUNYIKAN

Kad disorok di bawah meja & kerusi



3 MENCARI KAD

Murid cari & kumpul kad tersembunyi



4 BENTANGKAN

Pembentangan & kongsi jawapan



5 RAKAM GAMBAR

Guru ambil gambar aktiviti



LAPORAN EKSPLORASI "KENALI SSPN"

TAMBAH GAMBAR	TAMBAH GAMBAR	TAMBAH GAMBAR	TAMBAH GAMBAR

Tarikh: _____

Lokasi: _____

Catatan: _____

_____

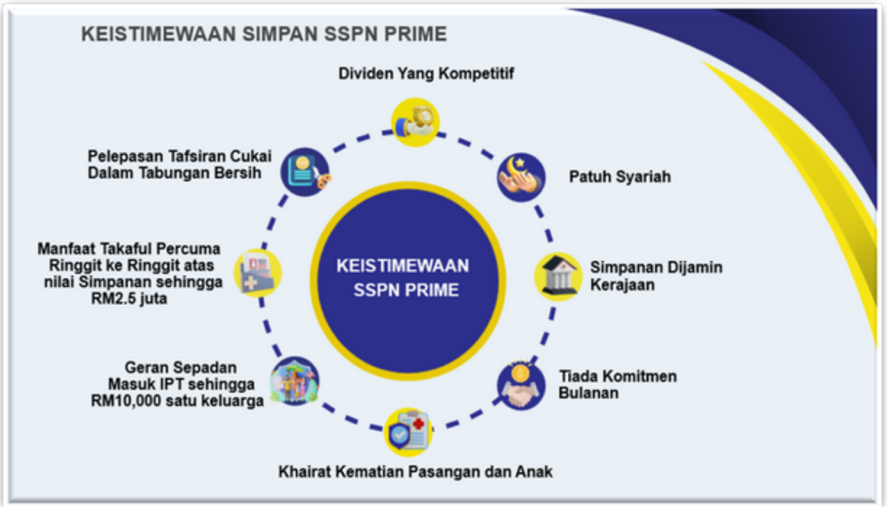
Disediakan oleh:

.....

© 2025 PTPTN. Hak Cipta Terpelihara. Untuk kegunaan Modul Kelab Simpanan Pendidikan sahaja.

Info akaun Simpan SSPN



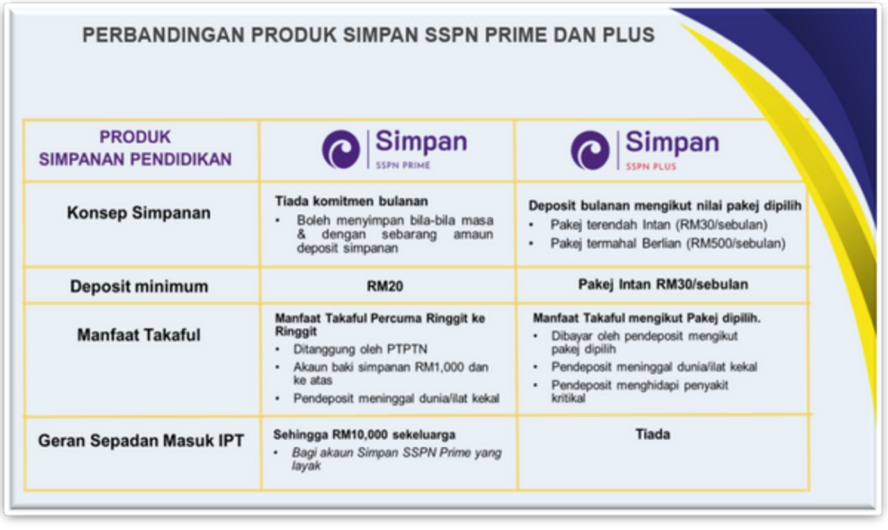




Info akaun Simpan SSPN







PRODUK SIMPANAN PENDIDIKAN	Simpan SSPN PRIME	Simpan SSPN PLUS
Konsep Simpanan	**Tiada komitmen bulanan** • Boleh menyimpan bila-bila masa & dengan sebarang amaun deposit simpanan	**Deposit bulanan mengikut nilai pakej dipilih** • Pakej terendah Intan (RM30/sebulan) • Pakej termahal Berlian (RM500/sebulan)
Deposit minimum	**RM20**	**Pakej Intan RM30/sebulan**
Manfaat Takaful	**Manfaat Takaful Percuma Ringgit ke Ringgit** • Ditanggung oleh PTPTN • Akaun baki simpanan RM1,000 dan ke atas • Pendeposit meninggal dunia/ilat kekal	**Manfaat Takaful mengikut Pakej dipilih.** • Dibayar oleh pendeposit mengikut pakej dipilih • Pendeposit meninggal dunia/ilat kekal • Pendeposit menghidapi penyakit kritikal
Geran Sepadan Masuk IPT	**Sehingga RM10,000 sekeluarga** • *Bagi akaun Simpan SSPN Prime yang layak*	**Tiada**

ALTERNATIF 2: KUIZ SSPN



1. Guru penasihat boleh bermain kuiz SSPN ini secara atas talian atau pun bersemuka di dalam kelas bersama murid.
2. Untuk bermain secara bersemuka, guru perlu merujuk set soalan kuiz dan jawapan yang telah disediakan (rujuk aktiviti alternatif 2).
3. Guru perlu meminta murid membaca atau menghafal terlebih dahulu info-info berkaitan akaun SSPN (rujuk lampiran alternatif 1).
4. Untuk bermain secara atas talian (rujuk lampiran alternatif 2). Tajuk kuiz ialah CELIK SIMPAN SSPN.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

AKTIVITI ALTERNATIF 2

KUIZ SSPN **TAJUK: CELIK SIMPAN SSPN** JUMLAH SOALAN : 15 MASA : 8 MINIT	NAMA : KELAS : TARIKH :

1. Apakah nama penuh PTPTN?

   a) Tabung Pendidikan Tinggi Nasional
   b) Perbadanan Tabung Pendidikan Tinggi Nasional
   c) Perbadanan Tabung Pendidikan Tinggi Swasta
   d) Perbadanan Pendidikan Tinggi Malaysia

2. Apakah nama penuh bagi SSPN?

   a) Skim Simpanan Pendidikan Nasional
   b) Skim Simpanan Pendidikan Malaysia
   c) Simpanan Pendidikan Nasional
   d) Skim Pendidikan Nasional

3. Apakah syarat pembukaan akaun Simpan SSPN?

   a) Warganegara Malaysia, pendeposit mencapai umur 16 tahun pada tarikh hari jadi.
   b) Warganegara Malaysia, berumur 18 tahun ke atas, hanya perlu surat pengesahan majikan, dan tiada deposit.
   c) Warganegara asing, berumur 21 tahun ke atas, tanpa dokumen pengenalan diri, dan tiada deposit awal.
   d) Warganegara Malaysia, berumur 16 tahun, dokumen pengenalan diri, dan deposit RM1000.

4. Namakan produk yang terdapat dalam Simpan SSPN.

   a) Simpanan Peribadi
   b) Simpanan Kewangan
   c) Simpanan Pelaburan
   d) Simpan SSPN Prime dan Plus

5. Berapakah umur minimum pendeposit bagi pembukaan akaun Simpan SSPN Prime

   a) 18 tahun
   b) 15 tahun
   c) 21 tahun
   d) 16 tahun

6. Berapakah amaun minimum bagi pembukaan akaun Simpan SSPN Prime?

a) RM100
b) RM10
c) RM50
d) RM20

7. Apakah keistimewaan yang terdapat di dalam Simpan SSPN Prime.

a) Tiada perlindungan takaful
b) Pelepasan taksiran cukai pendapatan, perlindungan takaful percuma, kadar dividen yang kompetitif, Geran Sepadan, Simpanan dijamin kerajaan dan layak mohon pinjaman PTPTN.
c) Hanya menawarkan simpanan tanpa faedah
d) Dividen tetap tanpa sebarang insentif

8. Antara berikut, yang manakah BUKAN syarat pembukaan akaun Simpan SSPN Prime?

a) Diri Sendiri
b) Anak Jagaan Yang Sah
c) Warganegara Malaysia
d) Warganegara Asing

9. Berapakah umur minimum penerima manfaat bagi pembukaan akaun Simpan SSPN Prime?

a) 15 tahun
b) 16 tahun
c) 21 tahun
d) 1 hari

10. Berikut merupakan cara membuat penambahan simpanan ke dalam Simpan SSPN Prime, KECUALI?

a) Kaunter PTPTN
b) Laman web LHDN
c) Kaunter Bank
d) Portal myPTPTN

11. Bagaimankah cara pembukaan akaun Simpan SSPN Prime ?

a) cimbclick
b) myPTPTN
c) maybank2u
d) mybsn

12. Berapakah pakej yang terdapat dalam Simpan SSPN Plus?

a) Terdapat 6 pakej dalam Simpan SSPN Plus.
b) Terdapat 5 pakej dalam Simpan SSPN Plus.
c) Terdapat 4 pakej dalam Simpan SSPN Plus.
d) Terdapat 2 pakej dalam Simpan SSPN Plus.

13. Apakah keistimewaan yang terdapat di dalam Simpan SSPN Plus.

a) Komitmen serendah RM30.00 sebulan, kadar dividen yang kompetitif dan dikecualikan daripada cukai pendapatan

b) Caj pengeluaran yang tinggi

c) Hanya menawarkan faedah simpanan tetap

d) Tidak ada perlindungan insurans

14. Berikut adalah pakej Simpan SSPN Plus KECUALI?

a) Payung

b) Nilam

c) Intan

d) Berlian

15. Namakan salah satu pakej yang terdapat dalam akaun Simpan SSPN Plus?

a) Pakej Gold

b) Pakej Berlian

c) Pakej Platinum

d) Pakej Silver

Jawapan Kuiz CELIK SIMPAN SSPN

JAWAPAN SOALAN 1	JAWAPAN SOALAN 2	JAWAPAN SOALAN 3
A. Perbadanan Tabung Pendidikan Tinggi Nasional	B. Skim Simpanan Pendidikan Nasional	A. Warganegara Malaysia, pendeposit mencapai umur 16 tahun pada tarikh hari jadi
JAWAPAN SOALAN 4	**JAWAPAN SOALAN 5**	**JAWAPAN SOALAN 6**
A. Simpan SSPN Prime dan Plus	A. 16 tahun	D. RM20.00
JAWAPAN SOALAN 7	**JAWAPAN SOALAN 8**	**JAWAPAN SOALAN 9**
C. Pelepasan tafsiran cukai, perlindungan takaful percuma, kadar dividen yang kompetitif, Geran Sepadan, Simpanan dijamin Kerajaan dan layak memohon pinjaman PTPTN	D. Warganegara asing	B. 1 hari
JAWAPAN SOALAN 10	**JAWAPAN SOALAN 11**	**JAWAPAN SOALAN 12**
D. Laman web LHDN	A. myPTPTN	B. Terdapat 6 pakej dalam simpan SSPN Plus
JAWAPAN SOALAN 13	**JAWAPAN SOALAN 14**	**JAWAPAN SOALAN 15**
C. Komitmen serendah RM30 sebulan, kadar dividen yang kompetitif dan dikecualikan daripada cukai pendapatan	A. Payung	D. Pakej Berlian

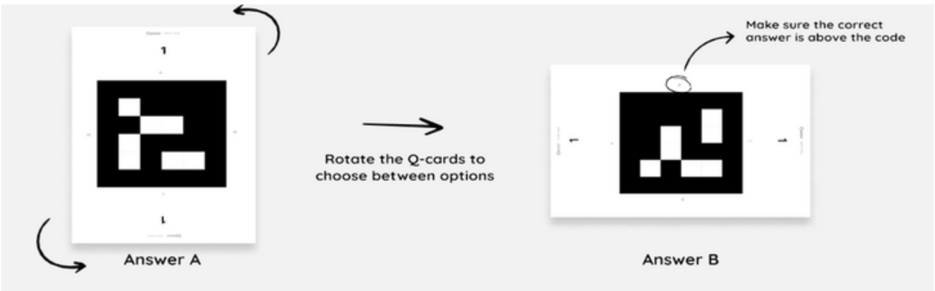
Cara Bermain Secara Atas Talian

1. Layari laman https://wayground.com
2. Pilih tajuk Kuiz: CELIK SIMPAN SSPN.
3. Pilih kaedah permainan.
4. Imbas QR untuk cetak kad Q dan cara penggunaan:

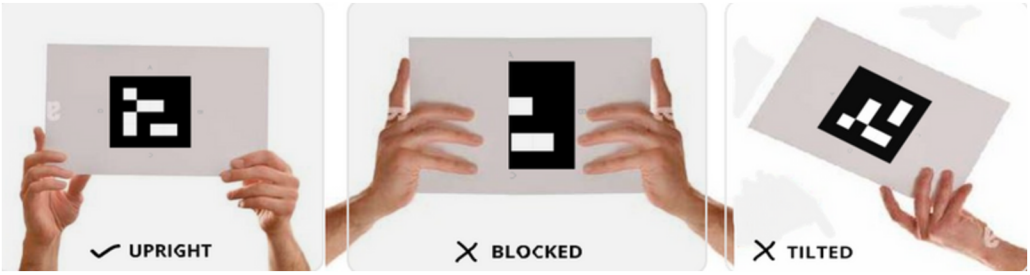
WAYGROUND formerly Quizizz **Paper-mode**

Each card has a Participant number printed, to make it easier for you to identify participants for evaluation.

To answer using Q-cards, students have to **rotate the card** to choose between options.



To scan and collect responses correctly, make sure the students **hold the card upright** and **without blocking or tilting**.



Tip:

- **Re-use the same Q-cards for your next quiz. No need to print again :)**
- Laminated Q-cards last longer.

AKTIVITI 4

Kenali Mata Wang



- **Teras: Bijak Wang**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Memberi kefahaman mengenai mata wang seluruh dunia dan kadar nilainya.
- Melahirkan murid yang kreatif dan inovatif.
- Murid lebih bijak dalam mengurus kewangan.

EKSPEDISI BIJAK WANG



1. Guru memberi penerangan tentang mata wang yang terdapat di seluruh dunia dan kadar nilainya.
2. Terangkan kepada murid tentang reka bentuk, sejarah, dan nilai setiap mata wang.
3. Membuat pembahagian kumpulan dan tugasan mengikut kelas tahun 4, 5 dan 6.
4. Murid diberi masa untuk mereka cipta rekaan mata wang mereka sendiri (rujuk lampiran aktiviti 4).
5. Murid boleh menggunakan kreativiti untuk mencipta nama, simbol, dan reka bentuk mata wang yang unik.
6. Hasil kerja murid boleh dipamerkan di ruang sudut info di sekolah.
7. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan

Nama _____

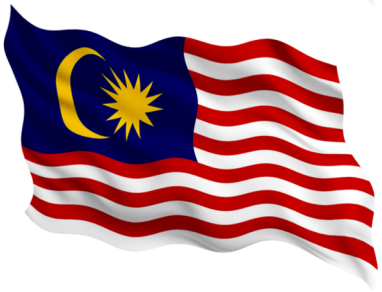
Kelas _____

Tarikh _____



A. Reka cipta mata wang anda sendiri dan warnakan mengikut kreativiti.

B. Padankan mata wang dengan negara yang betul.

Mata Wang	Negara
	
	
	
	
	

C. Lengkapkan jadual mata wang kertas berikut:

Siri Wang Kertas	Nyatakan Gambar Utama Di Bahagian Belakang Wang Kertas
RM1	
RM5	
RM10	
RM20	
RM50	
RM100	

D. Nyatakan nama negara yang menggunakan mata wang berikut:

Mata Wang	Nama Negara
Rupiah	
US Dollar	
Rupee	
Bath	
Pound Sterling	
Riyal	

E. Nyatakan 3 mata wang bagi negara selain daripada jadual D di atas:

Mata Wang	Nama Negara

F. Lengkapkan nilai kadar tukaran mata wang di bawah:

Mata Wang	Nama Negara	Kadar Tukaran Mata Wang Ringgit Malaysia (RM)
1 US Dollar		
100 Yen		
1 AUD		
1 Kip		
1 Peso		
1 Euro		

AKTIVITI 5

Nilai-nilai Murni



- **Teras: Khidmat Masyarakat**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Menyemai nilai-nilai murni dalam diri murid.
- Menerapkan keyakinan dan kebolehan diri serta budaya bekerjasama.
- Melahirkan masyarakat bersifat memelihara dan memulihara alam sekitar.

ALTERNATIF 1: AMALAN KITAR SEMULA



1. Guru mengedar dan memaklumkan senarai peralatan dan kelengkapan yang perlu disediakan oleh murid sebelum perjumpaan aktiviti 5 ini:
    a. Barang-barang yang boleh dikitar semula
    b. Gam/ Pita Dua Sisi (double sided tape)
    c. Gunting
    d. Penanda pelbagai warna (marker pen)
    e. Pensel warna/ krayon
2. Penerangan perjalanan aktiviti, pembahagian kumpulan dan pembahagian tugas:
    a. Mengumpulkan dan mengasingkan barangan kitar semula mengikut kategori kertas, tin dan plastik.
    b. Mencipta dan menghasilkan barang kraftangan daripada bahan kitar semula mengikut kreativiti.
    c. Mencipta dan menghasilkan bekas serba guna daripada kertas atau surat khabar lama.
    d. Menjual baki bahan kitar semula yang tidak digunakan dalam penghasilan barang kraftangan bagi menambah pendapatan.
3. Aktiviti kefahaman murid (rujuk lampiran alternatif 1). Guru perlu mencetak dan edarkan kepada murid.
4. Murid perlu bekerjasama dan bergotong-royong bagi memastikan kawasan sekolah dan sekitarnya adalah dalam keadaan bersih dan ceria.
5. Guru memberikan markah kepada murid yang menyumbang atau membawa barang kitar semula yang paling banyak.
6. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Nama _____

Kelas _____

Tarikh _____



A. Minggu gotong-royong diadakan di sekolah. Senaraikan barang atau bahan kitar semula yang dibawa. Barangan terpakai tersebut perlu dikumpul dan diasingkan mengikut kategori.



- .....
- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

B. Isikan nama sisa atau bahan kitar semula mengikut jenis tong.

TONG KITAR SEMULA	SISA ATAU BAHAN BOLEH KITAR
	1. 2. 3. 4.
	1. 2. 3. 4.
	1. 2. 3. 4.

C. Di manakah sisa atau bahan kitar semula tersebut boleh diperoleh?

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

D. Tuliskan produk yang boleh dihasilkan daripada bahan terbuang berikut:

BAHAN KITAR SEMULA	PRODUK
TAYAR LAMA 	1. 2. 3. 4.
BOTOL PLASTIK/ BOTOL KACA 	1. 2. 3. 4.
KOTAK TERPAKAI 	1. 2. 3. 4.
KERTAS/ SURAT KHABAR LAMA 	1. 2. 3. 4.
TIN 	1. 2. 3. 4.

E. Berdasarkan pernyataan berikut, senaraikan 4 faedah aktiviti kitar semula;

Pendapatan sampingan	Meningkatkan ekonomi negara
Masyarakat menjadi mundur	Alam sekitar tercemar
Menjimatkan perbelanjaan	Mengelak pencemaran
Menyebabkan pembaziran	Sungai tercemar

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

F. Isikan tempat kosong dengan huruf yang betul untuk melengkapkan perkataan bahan yang boleh dikitar semula.

1. K __ R __ __ S.
2. __ __ T __ L K __ C __.
3. T __ N.
4. T A __ __ R L __ M __.
5. __ O __ __ K.
6. S __ R __ T K __ __ B __ R.
7. B __ T O __ P __ __ S T __K.

ALTERNATIF 2: AMALAN GOTONG-ROYONG



1. Guru merancang satu aktiviti khidmat masyarakat yang dijalankan sama ada di sekolah atau di sekitar kejiranan.
2. Cadangan aktiviti:
    a. Projek Keceriaan Tahunan
        i. Mengecat semula tayar terpakai untuk hiasan.
        ii. Membuat mural mudah.
        iii. Menyusun semula peralatan sukan secara berjadual.
    b. Kitar Semula & Pembersihan Alam Sekitar
        i. Kumpul botol plastik, kertas, aluminium.
        ii. Kemas kawasan sekitar surau, dewan, kantin.
        iii. Kempen “1 Murid 1 Botol Kitar Semula”.
    c. Gotong-royong Bilik Sumber
        i. Susun buku ikut kategori.
        ii. Lap rak.
        iii. Buat penanda buku DIY.
    d. Minggu Keselamatan & Kebersihan
        i. Kempen kebersihan tandas.
        ii. Aktiviti melabel tong sampah mengikut kategori.
        iii. Pertandingan kelas terbersih mingguan.
3. Guru juga boleh melaksanakan aktiviti pengenalan mengenai amalan gotong-royong dengan menggunakan lampiran aktiviti yang telah disediakan.
4. Aktiviti kefahaman untuk murid (rujuk lampiran alternatif 2) perlu dicetak dan diedarkan kepada semua murid.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

LAMPIRAN ALTERNATIF 2

Membersihkan Kawasan Sekolah



Membersihkan Padang Permainan



Membersihkan Kawasan Pantai



Membersihkan Kawasan Terbiar



Membersihkan Kawasan Rumah Ibadah



Membersihkan Rumah Golongan Asnaf



A. Berdasarkan gambar khidmat masyarakat di atas, apakah faedah yang diperolehi?

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ _____

AKTIVITI 6

Celik Usahawan



- **Teras: Keusahawanan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 4 jam**

OBJEKTIF

- Menyemai ciri-ciri keusahawan dan asas kewangan.
- Menerapkan nilai tanggungjawab murid terhadap Modul Kelab Simpanan Pendidikan.
- Memupuk sikap kerjasama dan saling membantu dalam pasukan.

CAR BOOT SALE



1. Guru memberi penerangan mengenai tujuan dan pelaksanaan *Car Boot Sale*.
2. Guru membentuk 4 kumpulan penjual (4 gerai) yang terdiri daripada 4 orang murid.
3. Setiap kumpulan perlu menjual barangan yang berbeza.
4. Guru Penasihat perlu menggalakkan jualan produk buatan Malaysia seperti:
    a. Makanan dan minuman: Sambal, serunding, kuih-muih, kerepek, air kopi dan lain-lain.
    b. Kraftangan: Pasu seramik, ukiran kayu, produk anyaman tikar dan produk dari rotan.
    c. Tekstil dan pakaian: Kain batik, baju kurung, pakaian kanak-kanak, tudung, selendang, aksesori wanita dan lain-lain.
    d. Produk kecantikan dan penjagaan diri: Produk herba, minyak wangi, sabun dan lain-lain.
5. Aktiviti kefahaman untuk murid (rujuk lampiran aktiviti 6) perlu dicetak dan diedarkan kepada ketua kumpulan.
6. Guru dan murid bersama-sama membuat pengiraan margin keuntungan hasil daripada jualan bagi menentukan pemenang.
7. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Nama Kumpulan	
Nama Ketua	
Nama Ahli	

A. Nyatakan produk-produk jualan yang dipilih untuk *Car Boot Sale.*

1. _____ 3. _____

2. _____ 4. _____

B. Nyatakan 2 faedah aktiviti *Car Boot Sale*.

1. _____

2. _____

C. Pengiraan keuntungan jualan produk;

Produk / Item	Kos/ Modal (RM)	Jumlah Jualan (RM)	Untung/Rugi (RM)

FORMULA:
UNTUNG = JUMLAH JUALAN – MODAL

D. Berdasarkan jawapan anda di C, adakah hasil jualan gerai menunjukkan keuntungan atau kerugian?

AKTIVITI 7

Misi Mencapai Matlamat



- **Teras: Latihan dalam Kumpulan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Menerapkan ciri kepimpinan dan komunikasi efektif.
- Melahirkan murid yang kritis, kreatif dan inovatif.
- Mengukuhkan semangat kerjasama dalam kalangan ahli Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

AMAZING RACE SSPN



1. Guru mengedarkan dan memaklumkan senarai peralatan dan kelengkapan yang perlu disediakan oleh murid sebelum perjumpaan mingguan.
    a. Surat khabar atau kotak terpakai
    b. Gelang getah
    c. Gam
    d. Gunting
    e. Batang aiskrim atau lidi
    f. Sampul surat atau sampul duit
2. Penerangan perjalanan aktiviti, pembahagian kumpulan dan pembahagian tugas:
    a. Mencipta nama kumpulan
    b. Mencipta sorakan semangat
3. Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah markah terkumpul dan jumlah masa terpantas menyelesaikan semua tugasan.
4. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Panduan 'Amazing Race SSPN'

STESEN 1

Mencari Harta Karun/ Misi Menjejak Barang Tersembunyi

Murid perlu mencari batang aiskrim pelbagai warna yang mewakili nilai berbeza, yang telah di sorokkan di sekitar kawasan sekolah. Masa yang diperuntukkan ialah 15 minit sahaja. Nilai batang aiskrim mengikut warna:

- Biru = 1
- Hijau = 5
- Merah = 10
- Oren = 20
- Ungu = 50

Guru akan mengira markah berdasarkan warna batang aiskrim yang berjaya dikumpul. Kumpulan yang telah berjaya menyelesaikan tugasan boleh terus ke Stesen 2.

STESEN 2

Menyelesaikan Misi Mustahil

Wakil setiap kumpulan memilih 1 sampul kuiz dan selesaikan misi berikut:

- Sampul 1 : Senaraikan 2 pakej Simpan SSPN Plus
- Sampul 2 : Senaraikan 5 keistimewaan Simpan SSPN Prime
- Sampul 3 : Nyanyikan sebuah lagu rakyat secara berkumpulan
- Sampul 4 : Senaraikan 3 syarat pembukaan akaun Simpan SSPN
- Sampul 5 : Cipta Tabung Impian

Kumpulan yang telah berjaya menyelesaikan tugasan boleh terus ke Stesen 3.

STESEN 3

Membina Monumen

Murid perlu membina sebuah monumen secara berkumpulan yang telah dibentuk. Bahan binaan monumen adalah surat khabar lama/ kotak, gam, gelang getah dan batang aiskrim/ lidi yang dikumpulkan di Stesen 1.

Markah akan dinilai berdasarkan elemen berikut:-

Elemen	Markah
Kekukuhan	20
Kestabilan	20
Ketinggian	20
Kreativiti	20
Kerjasama	20

A. Mulakan pertandingan 'Amazing Race SSPN'.

Nama Kumpulan	
Nama Ketua	
Nama Ahli	

B. Ciptakan sorakan semangat (war cry) bersesuaian dengan nama kumpulan anda.



AKTIVITI 8

Kenegaraan & Patriotik



- **Teras: Latihan dalam Kumpulan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 6 jam**

OBJEKTIF

- Memperkukuhkan identiti Malaysia dalam diri murid.
- Menyemai perasaan hormat, cinta dan sayang akan negara Malaysia.
- Memupuk semangat perpaduan dan amalan harmoni bermasyarakat.

ALTERNATIF 1: KUIZ INTERAKTIF 'INFO NEGARAKU'

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Pembahagian Kumpulan	• Murid dibahagi kepada kumpulan kecil (4-5 orang satu kumpulan). • Setiap kumpulan akan bertanding dalam kuiz ini.
Sediakan soalan kuiz	• Kumpul soalan-soalan berkaitan dengan sejarah, budaya, geografi, dan fakta menarik mengenai negeri-negeri di Malaysia.
Sediakan alat dan bahan	• Gunakan papan putih atau projektor untuk memaparkan soalan. • Sediakan loceng untuk menjawab.
Cara Bermain	**Perkenalkan Format Kuiz:** • Terangkan kepada murid-murid format permainan, contoh seperti *Who Wants to Be a Millionaire?* **Mulakan Kuiz:** • Paparkan soalan pertama dan beri masa untuk kumpulan menjawab. • Kumpulan yang paling cepat menekan loceng akan diberi peluang untuk menjawab.
Penilaian dan Skor	• Beri markah kepada kumpulan yang menjawab dengan betul. • Jika jawapan salah, beri peluang kepada kumpulan lain untuk mencuba.
Tindakan Akhir	• Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

ALTERNATIF 2: PERSEMBAHAN KUMPULAN "RINGGIT MALAYSIA KEBANGAAN KITA"

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Pembahagian Kumpulan	• Murid dibahagi kepada kumpulan kecil (4-5 orang satu kumpulan).
Penyelidikan	• Membuat carian maklumat di internet atau buku tentang sejarah awal kewujudan mata wang Malaysia .
Perancangan Persembahan	• Ketua kumpulan agih tugas kepada ahli. • Persediaan format persembahan.
Penyediaan Bahan	• Sediakan bahan (yang boleh didapati di internet) seperti gambar-gambar rujukan duit syiling dan wang kertas lama serta tayangan slaid. • Murid boleh menggunakan alat peraga (props), bahan bacaan atau gambar (yang boleh didapati di internet) untuk menjadikan persembahan lebih menarik.
Latihan	• Guru memberi bimbingan dan masa untuk ahli kumpulan berlatih.
Hari Persembahan	• Setiap kumpulan akan diberi giliran untuk mempersembahkan hasil kajian mereka. • Persembahan boleh dilakukan di dewan sekolah atau bilik darjah.
Penilaian dan Maklum Balas	• Nilai persembahan berdasarkan kriteria seperti kreativiti, kejelasan maklumat, kerjasama kumpulan, dan penghayatan.
Tindakan Akhir	• Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

ALTERNATIF 3: PEMBENTANGAN "JEJAK NEGERI" MELALUI SLAID ATAU VIDEO

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Pembahagian Kumpulan	• Murid dibahagi kepada kumpulan kecil (4-5 orang setiap kumpulan).
Pemilihan Tema atau Topik	**Permainan Tradisional** • Memperkenalkan permainan tradisional yang unik dan mencerminkan identiti serta sejarah tempatan. **Makanan Tradisional** • Meneroka masakan dan makanan tradisional negeri tersebut, serta kaitan makanan dengan budaya dan identiti negeri. **Kepelbagaian Budaya** • Menyoroti budaya, adat resam, bahasa, dan tradisi masyarakat di negeri tertentu, serta cara mereka menjaga warisan budaya ini. **Tarikan Pelancongan** • Memperkenalkan pusat tarikan pelancongan yang ada di negeri tersebut. **Sejarah** • Fokus kepada penubuhan dan perkembangan sesebuah negeri, termasuk sumbangan tokoh/ pemimpin penting, perubahan demografi, budaya, dan sejarah awal penempatan mereka.
Penyelidikan dan Pengumpulan Maklumat	• Lakukan penyelidikan menyeluruh mengenai negeri yang dipilih. • Temubual penduduk tempatan, tokoh sejarah atau individu yang berpengetahuan tentang negeri tersebut. • Kumpulkan gambar lama, peta, dan klip video yang dapat digunakan.

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Penyediaan Skrip	• Menulis skrip supaya alur cerita jelas, teratur dan menarik. • Tentukan fokus cerita seperti sejarah, budaya, ekonomi dan lain-lain.
Penggambaran Video	Perkara yang perlu dijalankan semasa penggambaran dan rakaman video; • Temubual penduduk tempatan, tokoh sejarah atau pemimpin di negeri pilihan. • Melawat tempat bersejarah dan lokasi ikonik seperti bangunan bersejarah atau pasar tradisional. • Rakam aktiviti tradisional seperti tarian, upacara adat atau festival di negeri pilihan.
Penyuntingan Video	• Sunting dan gabungkan rakaman temubual, gambar-gambar dan video lokasi dengan muzik latar yang sesuai. • Gunakan narasi untuk menerangkan konteks sejarah atau budaya yang ditunjukkan dalam video serta grafik dan teks untuk memperjelaskan maklumat yang disampaikan. • Pastikan video berdurasi sekitar 5 hingga 10 minit. • Minimum 7 slaid.
Penilaian dan Maklum Balas	• Menayangkan video di dewan sekolah atau bilik darjah. • Guru boleh menilai berdasarkan kreativiti video, kejelasan maklumat dan kerjasama kumpulan. • Membuat pembentangan selepas tayangan.
Tindakan Akhir	• Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

AKTIVITI 9

Literasi Kewangan



- **Teras: Asas Kewangan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 6 jam**

OBJEKTIF

- Meningkatkan kemahiran komunikasi, berdikari dan yakin diri.
- Mendidik pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.
- Menerap amalan menabung di kalangan murid.

FORUM LITERASI KEWANGAN



PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Penetapan Matlamat	• Tentukan matlamat utama forum literasi kewangan bagi memberi pemahaman kepada murid tentang konsep asas kewangan, menabung, dan pelaburan.
Pemilihan Topik	• Pilihan topik diagihkan mengikut tahun 4, 5 dan 6 seperti: **Tahun 4**: Konsep asas kewangan. **Tahun 5**: Kepentingan Menabung dan Pelaburan. **Tahun 6**: Cabaran Menyimpan Wang. • Soalan telah disediakan mengikut tahap kelas (rujuk lampiran aktiviti). • Guru boleh terus mencetak soalan di lampiran untuk kegunaan murid semasa menjalankan forum.
Penetapan Tarikh dan Masa	• Tetapkan tarikh dan masa lebih awal sebelum aktiviti 9 ini bermula.
Pemilihan Moderator	• Pilih seorang murid untuk menjadi moderator forum. • Moderator bertanggungjawab mengawal perjalanan forum dan memastikan perbincangan berjalan lancar.
Pemilihan Panel Jemputan	• Pilih 3 orang murid untuk menjadi panel yang akan memberikan info dan berkongsi maklumat penting tentang literasi kewangan.
Persiapan Tempat	• Forum boleh dijalankan di dewan atau bilik darjah yang dilengkapi dengan peralatan audio visual seperti mikrofon, pembesar suara, dan projektor.
Penyediaan Bahan	• Sediakan bahan bacaan yang berkaitan dengan topik forum.

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Pelaksanaan Forum	• Mulakan forum dengan ucapan alu-aluan daripada moderator. • **Sesi Ceramah**: Penceramah jemputan memberikan ceramah tentang topik yang dipilih. Gunakan slaid persembahan atau video. • **Perbincangan Panel**: Anjurkan perbincangan panel dengan menjemput pakar kewangan, guru, atau wakil dari institusi kewangan. • **Penutup**: Akhiri forum dengan ucapan penutup yang merangkumi ringkasan tentang perkara-perkara penting yang telah dibincangkan. Berikan penghargaan kepada penceramah jemputan dan ahli panel. Sediakan sijil atau hadiah kecil kepada murid-murid yang aktif dalam sesi soal jawab. • **Sesi Refleksi**: Berikan masa untuk murid membuat refleksi tentang apa yang mereka pelajari dari forum ini dan bagaimana mereka boleh mengamalkan tabiat menyimpan.
Penilaian	• Guru boleh menilai berdasarkan keyakinan diri murid, kemahiran komunikasi, kejelasan maklumat dan kerjasama. • Memberi penghargaan kepada murid.
Tindakan Akhir	• Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Soalan Forum Tahun 4

Topik: Konsep Asas Kewangan

Apakah itu wang?
Bolehkan anda terangkan apa itu wang dan mengapa ia penting dalam kehidupan seharian kita?
Apa itu belanjawan?
Boleh terangkan apa itu belanjawan dan bagaimana ia membantu kita menguruskan wang dengan lebih baik?
Bagaimana kaedah perbelanjaan yang berkesan?
Apakah langkah-langkah yang perlu diambil untuk membuat belanjawan yang baik dan berkesan?
Mengapa kita perlu menabung?
Apakah sebab utama mengapa kita perlu menabung wang kita dan apakah faedah menabung?
Apakah langkah-langkah untuk membuka akaun simpanan?
Bagaimana cara untuk membuka akaun simpanan dan apakah dokumen yang diperlukan?
Bagaimana cara untuk merancang simpanan untuk pendidikan tinggi?
Apakah langkah-langkah yang boleh diambil untuk merancang simpanan bagi kos pendidikan tinggi?

Soalan Forum Tahun 5

Topik: Kepentingan Menabung dan Pelaburan

Mengapa kita perlu menabung?
Apakah sebab utama mengapa kita perlu menabung wang kita dan apakah faedah menabung?
Mengapa penting untuk mempunyai simpanan kecemasan?
Apakah maksud simpanan kecemasan dan mengapa penting untuk kita mempunyai simpanan tersebut?
Apakah pelaburan?
Apakah maksud pelaburan dan bagaimana ia berbeza daripada menabung?
Bagaimana cara untuk memulakan pelaburan?
Apakah langkah-langkah awal yang boleh diambil untuk memulakan pelaburan, dan apakah risiko yang perlu diambil kira?
Apa itu faedah?
Boleh terangkan apa itu faedah dan bagaimana ia berkaitan dengan simpanan dan pelaburan?
Apakah tips untuk menabung secara konsisten?
Apakah tips dan strategi untuk menabung secara konsisten dan mencapai matlamat kewangan?

Soalan Forum Tahun 6

Topik: Cabaran Menyimpan Wang

Apakah perbezaan antara keperluan dan kehendak?
Bagaimana kita boleh membezakan antara keperluan dan kehendak dalam perbelanjaan harian kita?
Bagaimana cara mengelakkan hutang?
Apakah maksud simpanan kecemasan dan mengapa penting untuk kita mempunyai simpanan tersebut?
Apa itu kad kredit dan kad debit?
Boleh terangkan perbezaan antara kad kredit dan kad debit serta kebaikan dan keburukan menggunakan kedua-dua jenis kad ini?
Apa itu *scammer*?
Terangkan secara ringkas ciri-ciri scammer.
Bagaimana cara untuk mengelak dari ditipu oleh scammer?
Apakah cara-cara yang boleh diambil untuk mengelakkan daripada terpengaruh dengan pujukan scammer?
Apakah tindakan undang-undang ke atas scammer?
Sekiranya kita telah terjerat dengan scammer, apa tindakan yang perlu dilakukan?

AKTIVITI 10

Moral & Etika



- **Khidmat Masyarakat**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Mengenal dan memahami empat moral yang positif.
- Mengajar etika sosial yang baik.
- Memahami kesan positif dari tindakan moral dan beretika.

ALTERNATIF 1: KAIN RENTANG



1. Murid perlu mencari kata kunci yang berkaitan dengan tingkah laku serta aktiviti bermoral dan beretika dalam petikan yang diberikan.
2. Rujuk lampiran alternatif 1: Pengurusan Kewangan.
3. Murid akan melukis peta pemikiran menggunakan kata kunci yang diperoleh dari tingkah laku dan aktiviti bermoral atau beretika pada ruang yang disediakan dalam lampiran atau pada kain rentang serta bahan lain yang sesuai.
4. Guru harus menyediakan kain rentang kosong bersaiz sederhana, memilih bahan yang kukuh dan tahan lama seperti kanvas, kain poliester, atau bahan lain yang sesuai.
5. Gunakan cat yang sesuai untuk kain, seperti cat akrilik, pewarna tekstil, atau jenis cat lain yang sesuai untuk pelbagai permukaan termasuk kanvas, kertas, kayu, dan sebagainya.
6. Tali penggantung diperlukan untuk memasang kain rentang di lokasi yang sesuai.
7. Hasil kerja murid perlu dipamerkan di sekolah.
8. Guru hendaklah merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan berkongsi dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.



Pengurusan Kewangan

Setiap orang seharusnya berbelanja secara berhemah dan berjimat cermat agar tidak akan menghadapi masalah kewangan ketika memerlukan sesuatu yang penting. Terdapat banyak cara berbelanja secara berhemah.

Kita seharusnya tidak menghabiskan wang perbelanjaan harian. Sebagai contoh, sekiranya kita memperuntukkan wang belanja harian kita sebanyak RM10.00 sehari, kita sepatutnya tidak menghabiskan sebanyak wang tersebut. Kita haruslah mempunyai sedikit baki untuk disimpan.

Selain itu, kita perlu mempunyai sebuah buku catatan perbelanjaan untuk merekodkan jumlah wang yang kita terima dan jumlah wang yang dibelanjakan. Dengan cara ini, kita dapat mengetahui jumlah perbelanjaan harian dan jumlah wang yang dapat disimpan.

Di samping itu, kita seharusnya membelanjakan wang untuk keperluan asas sahaja seperti makanan, minuman dan barang-barang keperluan persekolahan. Elakkan daripada membeli barangan yang kurang penting. Dengan cara ini, kita dapat elak berlakunya pembaziran.

Kita juga perlulah bijak memilih tempat dan masa yang sesuai untuk berbelanja. Contohnya, jika sesuatu barangan yang kita perlukan itu mahal di pasaraya, kita boleh membelinya di tempat lain yang lebih murah seperti di pasar malam atau pasar tani. Demikian juga, jika kita ingin berbelanja seperti membeli pakaian, kita perlulah membelinya ketika diadakan jualan murah atau potongan harga. Dengan cara ini kita boleh menjimatkan wang.

Kesimpulannya, banyak cara boleh dilakukan agar perbelanjaan kita dapat diurus secara berhemah untuk mengelakkan dari bersikap boros dan mengelakkan diri dari daripada menghadapi masalah kewangan.

Nama _____

Kelas _____

Tarikh _____



Berdasarkan petikan di atas, bina peta pemikiran atau tuliskan kata kunci yang dipilih dari tingkah laku dan aktiviti bermoral serta beretika.

ALTERNATIF 2: WAYANG PACAK

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Pengenalan	• Guru menyediakan tayangan video atau filem berunsur moral dan etika untuk tontonan murid secara beramai-ramai, seperti suasana 'wayang pacak' pada zaman dahulu. • Guru penasihat boleh menayangkan contoh video melalui Kod QR atau pautan yang telah disediakan (rujuk lampiran alternatif 2). • Guru berbincang dengan murid tentang nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan.
Persiapan Tempat	• Tayangan 'Wayang Pacak' boleh dibuat di dewan atau makmal komputer secara santai.
Pelaksanaan Aktiviti	• Murid diberi masa untuk menonton filem pendek. • Pastikan filem tersebut sesuai dengan usia dan terdapat mesej nilai moral yang disampaikan. • Setiap murid diminta untuk senaraikan nilai moral yang terdapat dalam filem pendek yang telah ditonton. • Pilih murid untuk membuat pembentangan. • Sesi soal jawab dilakukan bersama murid. • Contoh soalan seperti: i. Apakah nilai moral yang paling anda hargai? Mengapa? ii. Adakah penting untuk mengamalkan nilai moral yang baik dalam kehidupan? iii. Apa yang akan terjadi sekiranya individu tidak mengamalkan moral baik dalam kehidupan?
Tindakan Akhir	• Guru memberi penghargaan kepada murid. • Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

https://www.youtube.com/watch?v=ST0b5RDuETQ

https://www.youtube.com/watch?v=p7JY50mlGo

https://www.youtube.com/watch?v=TyrmcD8Yml0

ALTERNATIF 3: SKETSA/ MEMBUAT VIDEO



1. Murid melakonkan sketsa/ membuat video pendek yang menonjolkan:
    a. Tingkah laku dan aktiviti bermoral/ beretika.
    b. Tingkah laku dan aktiviti tidak bermoral/ tidak beretika sebagai usahawan.
2. Dengan bimbingan guru, murid mengenal pasti dan menyenaraikan:
    a. Empat tingkah laku dan aktiviti bermoral/ beretika sebagai usahawan.
    b. Tiga tingkah laku dan aktiviti tidak bermoral/ tidak beretika sebagai usahawan.
3. Sketsa/ membuat video pendek ini dilaksanakan secara berkumpulan.
4. Aktiviti kefahaman murid (rujuk aktiviti alternatif 3). Guru perlu mencetak dan edarkan kepada murid.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Nama Kumpulan	
Nama Ketua	
Nama Ahli	

A. Bentuk kumpulan dan murid melakonkan sketsa yang menonjolkan dua perlakuan bermoral/ beretika dan juga melakonkan perlakuan tidak bermoral/ tidak beretika sebagai seorang jurujual, peniaga atau usahawan.



Nama _____

Kelas _____

Tarikh _____



B. Berdasarkan pengetahuan sedia ada, senaraikan 4 tingkah laku aktiviti bermoral/ beretika dan 4 tingkah laku dan aktiviti tidak bermoral/ tidak beretika sebagai seorang jurujual, peniaga atau usahawan.

TINGKAH LAKU DAN AKTIVITI BERMORAL/ BERETIKA	TINGKAH LAKU DAN AKTIVITI TIDAK BERMORAL/ TIDAK BERETIKA
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.

AKTIVITI 11

Permainan Warisan



- **Teras: Latihan dalam Kumpulan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Menyemai semangat kecintaan terhadap permainan warisan.
- Memupuk nilai keharmonian hidup bermasyarakat.
- Memupuk sikap bekerjasama dan saling membantu.

ALTERNATIF 1: LOMPAT GETAH (ZERO POINT)

PERKARA	PELAKSANAAN
Pengenalan	• Lompat Getah (Zero Point) adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan seutas tali getah yang cukup panjang. • Salah seorang pemain akan memegang getah di kaki, sementara pemain yang lain akan melompat melalui tahap lompatan 1 hingga 4 dan mengikut peraturan permainan.
Peralatan	• Getah gelang (Rubber Band) • Cetak Kad Soalan Kewangan untuk kegunaan guru (rujuk lampiran alternatif 1). • Cetak dan gunting Token Wang mengikut jumlah pemain (rujuk lampiran alternatif 1). • Papan markah (jika perlu).
Penilaian dan Keputusan	• Pemenang dinilai berdasarkan: ◦ Kumpulan yang berjaya melepasi tahap lompatan paling tinggi. ◦ Mengumpul token wang terbanyak. ◦ Jawapan yang betul dan relevan.
Tindakan Akhir	• Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Panduan Permainan Lompat Getah (Zero Point)

1. Bahagikan murid kepada dua kumpulan (3-5 orang ahli/ pemain).
2. Setiap kumpulan diberi modal awal 5 token.
3. Rujuk jadual:

TAHAP	NILAI KAD TOKEN	TAHAP LOMPATAN	KAD SOALAN KEWANGAN
1	10 TOKEN	LUTUT	1. Apakah maksud simpanan? 2. Dimanakah murid boleh menyimpan duit?
2	20 TOKEN	PINGGANG	1. Mana lebih penting, beli makanan sihat atau mainan baru? 2. Apakah maksud bajet?
3	50 TOKEN	DADA	1. Apa itu keperluan dan kehendak? 2. Bagaimana kamu boleh berjimat semasa membeli makanan dikantin?
4	100 TOKEN	BAHU	1. Bila terima duit raya, patut dibelanjakan semua atau simpan sebahagian? 2. Mengapa kita perlu menyimpan duit?

Kad Soalan Kewangan

Apakah maksud simpanan? 	Dimanakah murid boleh menyimpan duit? 
Mana lebih penting: beli makanan sihat atau mainan baru?  	Apakah maksud bajet? 
Apa itu keperluan dan kehendak? 	Bagaimana kamu boleh berjimat semasa membeli barang di kantin? 
Bila terima duit raya, patut dibelanjakan semua atau simpan sebahagian? 	Mengapa kita perlu menyimpan duit? 

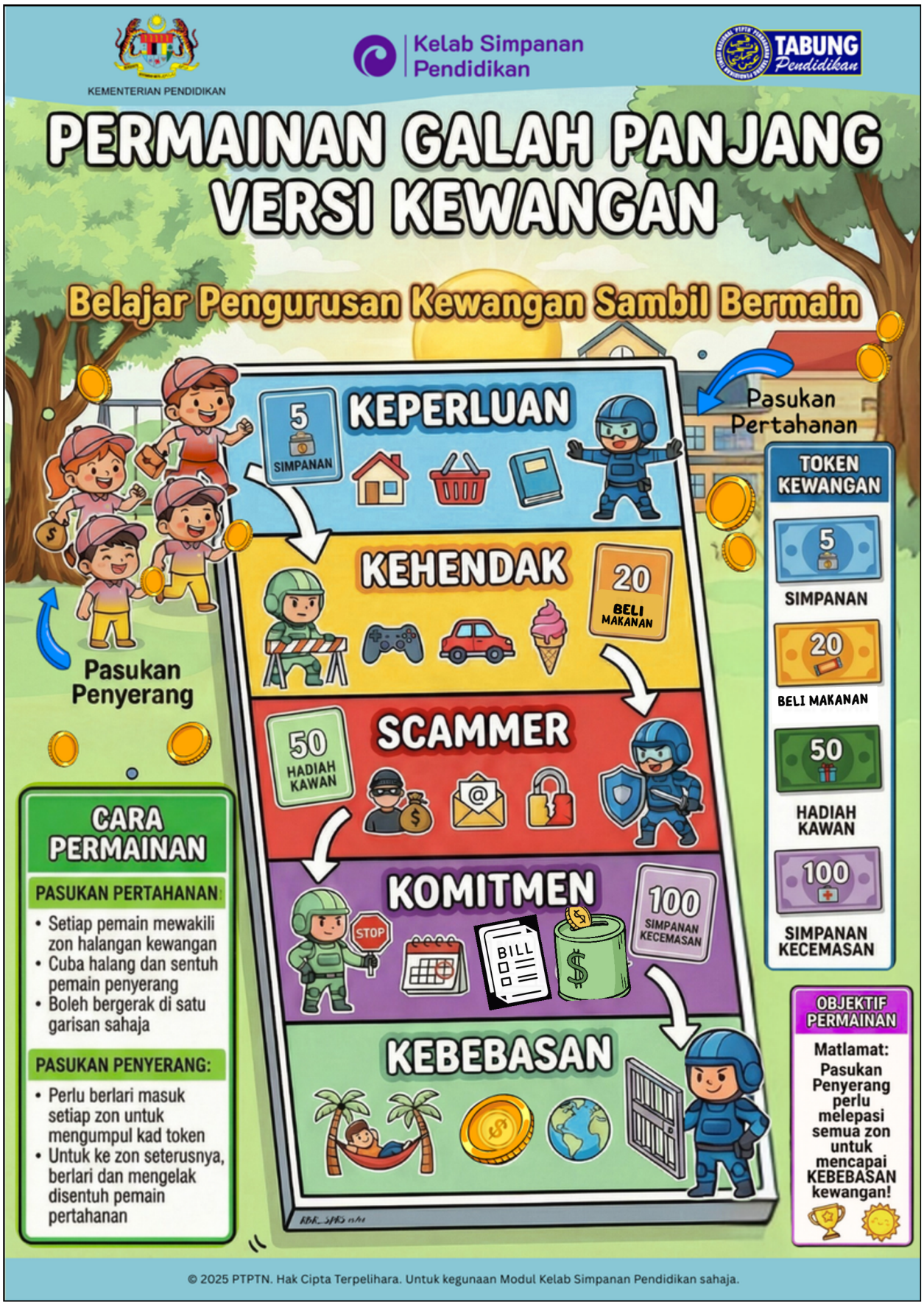
ALTERNATIF 2: GALAH PANJANG



PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Pengenalan	• Mengajar murid tentang konsep asas pengurusan wang dalam suasana yang menyeronokkan dan aktif. • Mengajar strategik atau teknik mengumpul dan menggunakan 'wang' secara bijak.
Kaedah Permainan (Versi Kewangan)	1.Agihkan Petak dan Laluan Mengikut Zon: • Zon 1: Keperluan • Zon 2: Kehendak • Zon 3: Scammer • Zon 4: Komitmen • Zon 5: Kebebasan 2.Cetak dan gunting kad token seberapa banyak mengikut kesesuaian untuk diletakkan pada setiap zon. 3.Pembahagian Kumpulan: **<u>Pasukan Pertahanan</u>** • 5 orang ahli/ pemain (di kalangan murid darjah 5 & 6). • Setiap pemain pertahanan mewakili zon halangan kewangan. • Cuba halang dan sentuh pemain penyerang. • Boleh bergerak di satu garisan sahaja. **<u>Pasukan Penyerang</u>** • 5 orang ahli/ pemain (di kalangan murid darjah 5). • Mereka perlu berlari masuk ke zon untuk mengumpul kad token / 'wang'. • Rujuk lampiran aktiviti 11 (Kad Token). • Sambil berlari dan mengelak disentuh pemain pertahanan, ambil sebanyak mana kad token di setiap zon. • Jika pemain dapat disentuh oleh pemain pertahanan, permainan dikira terbatal pada zon mana dia berada, kad token yang dikumpul perlu diserah dan dikira oleh guru.

PERKARA	KAEDAH PELAKSANAAN
Markah	• Guru perlu menggunakan Borang Skor yang disediakan untuk menentukan pemain mana yang berjaya melepaskan diri daripada 5 zon tersebut dan dapat mengumpul token terbanyak. <u>Pasukan Penyerang menang jika:</u> • Sekurang-kurangnya seorang berjaya sampai ke garisan akhir dengan membawa jumlah kad token yang bernilai 30 token atau lebih. <u>Pasukan Pertahanan menang jika</u>: • Dapat sentuh pemain penyerang sebelum sampai garisan zon akhir.
Refleksi	Selepas permainan, guru boleh bincang: • Kenapa kita hilang wang bila tersentuh pertahanan? • Kad mana paling penting untuk dibawa? • Patutkan kita “beli makanan” atau “simpan untuk kecemasan” dulu? • Apa maksud risiko dalam kewangan?
Tindakan Akhir	• Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Panduan Pelaksanaan



Borang Skor: Galah Panjang Versi Kewangan

NAMA PEMAIN	ZON (BULATKAN)	DISENTUH ? (✓) / (X)	NILAI TOKEN TERKUMPUL
	KEPERLUAN KEHENDAK SCAMMER KOMITMEN KEBEBASAN		
	KEPERLUAN KEHENDAK SCAMMER KOMITMEN KEBEBASAN		
	KEPERLUAN KEHENDAK SCAMMER KOMITMEN KEBEBASAN		
	KEPERLUAN KEHENDAK SCAMMER KOMITMEN KEBEBASAN		
	KEPERLUAN KEHENDAK SCAMMER KOMITMEN KEBEBASAN		
JUMLAH			

Kad Token

TOKEN
1
Kelab Simpanan Pendidikan



TOKEN
5
Kelab Simpanan Pendidikan



TOKEN
10
Kelab Simpanan Pendidikan



TOKEN
20
Kelab Simpanan Pendidikan



TOKEN
50
Kelab Simpanan Pendidikan



TOKEN
100
Kelab Simpanan Pendidikan



AKTIVITI 12

Teori & Praktikal Asas Kewangan Dalam Kehidupan



- **Teras: Latihan dalam Kumpulan**
- **Darjah: 4, 5 & 6**
- **Masa: 2 jam**

OBJEKTIF

- Mendidik pemikiran kritis, kreatif dan inovatif.
- Meningkatkan kemahiran komunikasi, berdikari dan yakin diri.
- Mengaplikasi ilmu teori dan praktikal asas kewangan dalam kehidupan.

ALTERNATIF 1: PENGGUNA BIJAK



1. Guru menerangkan konsep keperluan dan kehendak.
2. Guru membuat perbandingan antara barangan berjenama mahal dengan barangan berharga murah namun masih berkualiti.
3. Pelaksanaan aktiviti:
    a. Guru menunjukkan barangan kategori sama tetapi berbeza harga dan kualiti.
        - Contoh:
            - Air Teh Jenama TL berharga RM15.00 dan Air Teh Jenama ABC berharga RM5.00.
    b. Murid dikehendaki memilih produk dan memberikan justifikasi.
    c. Guru membuat refleksi bersama murid berkenaan kaedah berbelanja dengan bijak sesuai dengan wang yang dimiliki.
    d. Pada masa yang sama, murid juga perlu mengambil kira faktor kualiti barangan.
4. Refleksi:
    - Murid menulis satu atau dua pengajaran yang mereka perolehi selepas melaksanakan aktiviti perbandingan harga.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Keperluan	Kehendak
Perkara asas yang diperlukan untuk kelangsungan hidup.	Perkara yang diinginkan tetapi bukan perlu untuk kelangsungan hidup.
Penting untuk memastikan kesejahteraan fizikal dan mental.	Bersifat subjektif dan boleh berubah mengikut keutamaan individu.
Makanan, air, tempat tinggal, dan pakaian.	Barang mewah, percutian, dan hobi.



Nama _____

Kelas _____

Tarikh _____

A. Padankan gambar dengan maklumat yang betul.

KEPERLUAN

KEHENDAK













ALTERNATIF 2: PENGURUSAN KEWANGAN



1. Guru memperkenalkan konsep Pengurusan Kewangan kepada murid.
2. Menggalakkan murid untuk merancang belanjawan dan menguruskan wang dengan bijak.
3. Pelaksanaan aktiviti:
    a. Murid diberikan wang tunai bernilai RM20 untuk berbelanja di kedai serbaneka/ pasar raya yang terdekat dengan sekolah.
    b. Murid diminta untuk menggunakan wang itu dengan bijak untuk membeli sama ada barang keperluan atau kehendak.
    c. Guru menentukan harga untuk setiap barang.
    d. Pastikan jumlah wang yang diberikan kepada murid tidak mencukupi untuk membeli semua barang, supaya mereka perlu membuat keputusan pembelian yang bijak.
    e. Guru dan murid membuat refleksi berkenaan keputusan pembelian yang dibuat oleh murid seperti:
        - Apa yang anda telah beli? Mengapa?
        - Adakah anda menguruskan kewangan dengan bijak?
    f. Murid menulis satu atau dua perkataan menggambarkan perasaan mereka selepas melaksanakan aktiviti di atas kertas pelekat untuk ditampal pada papan kenyataan sudut info.
4. Rujuk infografik Kaedah Pelaksanaan seperti dilampiran.
5. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Panduan Pelaksanaan



© 2025 PTPTN. Hak Cipta Terpelihara. Untuk kegunaan Modul Kelab Simpanan Pendidikan sahaja.

ALTERNATIF 3: USAHAWAN CILIK



1. Murid didedahkan dengan perniagaan kecil-kecilan.
2. Guru beri penerangan kepada murid mengenai keusahawanan dan konsep jual beli barangan.
3. Guru menilai kerjasama, kemahiran dan pengurusan kewangan murid.
4. Murid membuat refleksi tentang pengalaman mereka.
5. Sediakan rekod jualan dan laporan ringkas.
6. Rujuk infografik Kaedah Pelaksanaan seperti dilampiran.
7. Guru perlu merakam atau mengambil gambar setiap aktiviti dan dikongsikan dalam laporan Modul Kelab Simpanan Pendidikan.

Panduan Pelaksanaan



JABATAN OPERASI CAWANGAN
PERBADANAN TABUNG PENDIDIKAN TINGGI NASIONAL

LAPORAN AKTIVITI MODUL KELAB SIMPANAN PENDIDIKAN

NAMA SEKOLAH	
KOD SEKOLAH	

TAJUK AKTIVITI	TARIKH	ULASAN
Aktiviti 1		
Aktiviti 2		
Aktiviti 3		
Aktiviti 4		
Aktiviti 5		
Aktiviti 6		
Aktiviti 7		
Aktiviti 8		
Aktiviti 9		
Aktiviti 10		
Aktiviti 11		
Aktiviti 12		

CADANGAN/ PENAMBAHBAIKAN	
LAIN-LAIN	

Nota:
Laporan ini perlu diserahkan kepada Pegawai PTPTN selepas semua aktiviti kokurikulum selesai dilaksanakan.

DISEDIAKAN OLEH:

NAMA GURU	
TARIKH	

NOTA

PANEL MODUL KSP

Penasihat

Nooren Zeeana binti Azis

Bahagian Sukan, Kokurikulum dan Kesenian
Kementerian Pendidikan

Penasihat Editorial

Mohd Rusdi bin Ismail

Aizam binti Abdul Aziz @ Drahaman

Ummi Nadira binti Jusoh

Editorial

Ummi Nadira binti Jusoh

Rahayu binti Rahamat

Noorehan binti Yusof

Syaipul Bahari bin Mohamad

Reportua

Noorazriena binti Omar

Rahayu binti Rahamat

Noorehan binti Yusof

Ruslita binti Hamzah

Faizah binti Mohamad Sidek

Grafik

Fatin Nur Hanani binti Abdul Halim

Seksyen Kreatif dan Studio

Panel Penilai

Sabihah binti Muhamad Rezali - SK Putrajaya Presint 11(2), WP Putrajaya

Muhammad Zulhelmi bin Roslan - SK Seksyen 1, Bandar Kinrara, Selangor

Marianee binti Sa'adon - SK Peringgit, Melaka

Panel daripada Perbadanan Tabung Pendidikan Tinggi Nasional

Mohd Rusdi bin Ismail ~ Umikalsom binti Yusoh ~ Aizam binti Abdul Aziz @ Drahaman ~ Ahmad Fahmin bin Haris ~ Muhammad Faizal bin Adnan ~ Ahmad Shahril @ Muhammad Shahrir bin Ghazali ~ Rohaida binti Deris ~ Che Anishah binti Aziz ~ Muhammad Muhsin bin Abdul Rahman ~ Mastura binti Mahamood ~ Norhayati binti Maarof ~ Ummi Nadira binti Jusoh ~ Nona Suzana binti Haji Desan ~ Azli bin Abdul Aziz ~ Norhayati binti Mohd Sabri ~ Nurul Aima binti Abdullah ~ Nurulhusna binti Hussin ~ Rabi'atul Adawiah binti Azis ~ Rafidah binti Sidek ~ Mohd Sharezam bin Abdullah ~ Muhamad Hafiz bin Zamhuri ~ Nurliyana binti Ab Kadir ~ Aizat Faiz bin Zainal ~ Muhainizan binti Mahamad.



MODUL KELAB SIMPANAN PENDIDIKAN

Perbadanan Tabung Pendidikan Tinggi Nasional
Tingkat Bawah, Menara PTPTN,
Blok D, Megan Avenue II,
No.12, Jalan Yap Kwan Seng, 50450 Kuala Lumpur

www.ptptn.gov.my
03-2193 3000