



PPG316 KAEDAH MENGAJAR GEOGRAFI II  
SEMESTER 2 SIDANG AKADEMIK 2019/2020

---

“Membangunkan Bbm Berbentuk Permainan (Gamification)  
Interaktif Menggunakan Powerpoint”

MODUL : MASTERMINDS GAME

---



NOR AMIRAH BINTI NORJAINI

136417

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



NURASYIKIN BINTI JAWAD

136467

[Syikinjawad97@gmail.com](mailto:Syikinjawad97@gmail.com)

# MASTERMINDS GAME

PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN

---

PERMAINAN MENGGUNAKAN MICROSOFT  
POWERPOINT

**NOR AMIRAH BINTI NORJAINI**

**NURASYIKIN BINTI JAWAD**

**2020**

### 1.0 PENGENALAN

Pada era moden yang penuh dengan cabaran globalisasi ini, kerajaan sedar bahawa generasi muda perlu disediakan dari semua aspek termasuklah intelek, jasmani dan rohani untuk menghadapi cabaran global. Bagi memenuhi aspirasi negara ini, Kementerian Pendidikan di negara kita telah pun melancarkan dasar pendidikan yang baharu iaitu Pembelajaran Abad ke-21 yang terkandung dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025. Antara elemen utama PAK21 ialah komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis, kreativiti, nilai murni dan etika. Elemen-elemen ini disebut sebagai standard asas dalam PAK21.

Salah satu komponen utama Pembelajaran Abad Ke-21 ialah Pembelajaran Berasaskan Murid (PBM). Pembelajaran berasaskan murid ialah memberikan tumpuan kepada perkembangan pelajar dari semua aspek dan menyeluruh kepada murid. Guru perlu memainkan peranan sebagai fasilitator untuk melibatkan murid secara terus dalam aktiviti pdp di dalam kelas. Hal ini selaras dengan elemen-elemen yang terdapat dalam PAK21. Strategi pembelajaran dan pengajaran yang berpusatkan murid termasuklah untuk mewujudkan pengalaman pembelajaran yang dapat menarik minat murid dalam pembelajaran.

Selain daripada itu, PBM juga dapat memberikan peluang kepada murid untuk belajar secara individu mahupun berkumpulan. Hal ini sekaligus akan dapat meningkatkan kemahiran komunikasi murid. Di samping itu, PBM juga membolehkan guru membuat penilaian yang berterusan ke atas murid. Terdapat banyak aktiviti yang melibatkan murid telah dipraktikkan dalam sistem pendidikan negara kita. Antaranya ialah pembelajaran berasaskan projek (*Project Based Learning*), pembelajaran berasaskan pengalaman (*Experienced Based Learning*), pembelajaran berasaskan masalah (*Problem Based Learning*) dan pembelajaran berasaskan permainan (*Game Based Learning*).



Pembelajaran Berasaskan Permainan (*GBL*) mula popular pada tahun 2010 iaitu ketika industri permianan video mula dipopularkan sehingga kini. *GBL* lazimnya dilaksanakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memberi latihan. Pendekatan atau teknik permainan yang diperkenalkan adalah satu usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan transformasi pelajar dalam perspektif pembelajaran. Belajar melalui permainan adalah salah satu teknik pengajaran yang sangat berkesan kepada murid-murid. Hal ini kerana murid lebih tertarik kepada ransangan yang menyeronokkan. Hal ini juga telah dinyatakan oleh Jean.

Menurut Buku Panduan Guru (Pusat Perkembangan Kurikulum), belajar melalui permianan hendaklah menggunakan satu kaedah pendekatan yang terancang dan berstruktur bagi memberi peluang kepada murid untuk belajar dalam suasana yang bebas, menyeronokkan dan bermakna kepada murid. Oleh yang demikian, modul ini ditulis untuk memenuhi kriteria pembelajaran berasaskan permainan yang berstruktur. Modul yang disediakan ini mengandungi cara pelaksanaan, kegunaannya, ciri-ciri game, fungsi, kelemahan dan kelebihan permainan yang dibina melalui Microsoft Powerpoint.

## **2.0 MAKLUMAT DAN GARIS PANDUAN**

Modul ini menjelaskan permainan yang dibina dalam Microsoft Powerpoint. Sebagai seorang guru yang mengajar generasi ICT, guru perlulah terlebih dahulu menguasai ICT bagi memudahkan guru mengajar murid. Microsoft Powerpoint ialah beberapa program yang dikeluarkan oleh syarikat Microsoft Corporation. Perisai software ini sangat popular dalam kalangan mereka yang bekerja dan juga pelajar. Hal ini demikian kerana, powerpoint merupakan aplikasi yang sangat penting dan sesuai untuk melakukan pembentangan.

Aplikasi ini sangat membantu guru untuk menyampaikan isi pelajaran kepada murid dalam keadah yang menarik. Kepentingan Microsoft powerpoint tidak hanya tertumpu kepada *presentation* sahaja. Sebenarnya, menggunakan Powerpoint kita boleh mencipta satu permainan. Permainan yang menggunakan powerpoint ini sangat sesuai untuk digunakan dalam pengajaran. Garis panduan ini merupakan satu urutan tindakan dan peraturan yang diolah untuk melaksanakan permainan powerpoint yang disediakan.

### **i. Peranan dan Tanngungjawab**

Guru memainkan tanggungjawab yang sangat penting dalam melaksanakan permainan ini. Peranan guru termasuklah menentukan kaedah penyampaian kepada murid-murid agar murid lebih faham. Guru juga perlu melibatkan semua murid semasa menjalankan permainan ini. bagi pelajar yang introvert, guru perlulah menjalankan kaedah yang sesuai agar mereka turut terlibat.

### **ii. Kumpulan Sasaran**

Penyertaan murid dalam aktiviti dan permainan ini adalah wajib. Semua murid di dalam kelas sama ada lelaki dan perempuan perlu mengambil tempat masing-masing.

**iii. Faktor masa**

Semua murid mestilah melibatkan diri sekurangnya-kurangnya 15 minit semasa permainan ini dijalankan.

**iv. Faktor persekitaran**

Permainan ini menggalakkan murid untuk berkomunikasi dalam bahasa yang mudah dan difahami oleh semua murid. Penggunaan bahasa kebangsaan adalah wajib. Selain itu, hal ini juga menggalakkan murid untuk meningkatkan komunikasi mereka melalui perbincangan bersama rakan.

**v. Jenis aktiviti**

Permainan yang dilaksanakan perlulah mengambil kira minat dan kebarangkalian penyertaan murid. Selain itu, permainan ini juga hendaklah dijalankan pada masa-masa yang sesuai dengan topik pembelajaran.

**vi. Kekerapan aktiviti**

Permainan powepoint ini perlu dilakukan secara berterusan. Guru memainkan peranan untuk menyesuaikan permainan dengan topik pembelajaran. Hal ini juga dapat meningkatkan minat murid dalam subjek ini.

**vii. Tahap penyertaan**

Bagi menyemarakkan semangat berpasukan antara murid, pertandingan perlulah dilaksanakan. Hal ini melibatkan beberapa kumpulan yang akan bersaing untuk mendapatkan jawapan yang paling betul.

**viii. Intensif dan hadiah**

Pelbagai intensif termasuklah hadiah boleh ditawarkan kepada murid sebagai hadiah bagi murid yang mendapat skor yang paling tinggi. Hadiah juga penting sebagai tanda sokongan dan penghargaan guru terhadap penglibatan murid.

**ix. Pemantauan**

Guru perlulah membuat pemantauan semasa melakukan aktiviti di dalam kelas. Guru memberikan bantuan kepada murid dengan memberikan kata kunci atau *hint* agar dapat memudahkan murid mencari jawapan.

**2.1 OBJEKTIF**

Permainan ini berdasarkan kepada objektif-objektif yang telah dibina oleh guru. Dengan adanya objektif ini, maka permainan ini tidak akan tersasar dari tujuan sebenar pelaksanaannya.

- i. Menentukan suasana dan persekitaran yang kondusif terhadap pembelajaran yang dijalankan di dalam kelas.
- ii. Memastikan semua aktiviti dapat menarik minat murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan pengajaran.
- iii. Mengukuhkan pemahaman murid terhadap topik yang dipelajari.

## 2.2 CIRI-CIRI PERMAINAN

### 1) **Terdiri daripada 8 soalan.**

Guru menyediakan soalan-soalan kuiz yang berkaitan dengan topik pembelajaran iaitu Sumber Tenaga dalam bahagian Geografi Manusia tingkatan 5. Soalannya berkaitan dengan subtopik utama iaitu menjelaskan dengan contoh sumber tenaga yang tidak boleh diperbaharui dan sumber tenaga boleh diperbaharui. Guru telah membina soalan-soalan yang mudah dengan tujuan untuk menguji daya ingatan murid. Soalan yang dibina termasuklah meneka gambar sumber tenaga dan menjawab soalan dalam masa yang ditetapkan iaitu tidak melebihi 30 saat.

### 2) **Soalan berasaskan pembelajaran abad ke-21 (Think Pair and Share).**

Soalan yang disediakan sesuai dengan tahap pemikiran murid. Terdapat beberapa teknik perbincangan yang terdapat dalam permainan ini antaranya teknik Think Pair and Share iaitu murid akan berfikir dan kemudian akan berbincang jawapan dengan rakan kumpulan. Aktiviti berpusatkan murid iaitu wakil pelajar perlu klik jawapan pada komputer riba yang disediakan di hadapan kelas. Kuiz Masterminds akan terpapar dalam powerpoint di hadapan kelas.

### 3) **Soalan mudah, tepat dan jelas.**

Soalan yang disediakan haruslah menepati standard yang telah ditetapkan dalam DSKP dan DSKT. Selain itu, soalan yang diberikan mestilah mudah, jelas dan tidak mengelirukan murid. Hal ini demikian kerana, sesuai dengan tahap pemikiran murid dan memadai dengan masa yang diberikan untuk mereka berfikir.



**4) Animasi grafik yang menarik.**

Permainan menggunakan Powerpoint dapat menarik perhatian murid untuk melakukan aktiviti. Permainan Powerpoint yang berlatar belakangkan ciri-ciri Geografi Sumber Tenaga dan grafik yang berwarna-warni akan menarik perhatian murid. Murid akan bersemangat untuk menjana idea dan pemikiran kerana aktiviti permainan dalam Powerpoint ini sangat jarang dilakukan di dalam kelas.

**5) 'Masterminds Game' yang bersifat fleksibel.**

Sebagai contoh, kuiz ini merupakan kuiz yang mudah iaitu penyediaan bagi murid tahap kognitif yang rendah (di kelas belakang) iaitu ini menggalakkan perbincangan dalam kumpulan. Selain itu, kuiz ini boleh diubahsuai dengan soalan aras tinggi bagi kognitif yang tinggi (di kelas hadapan). Masterminds ini bersifat menyeluruh kepada semua subjek dan aras pemikiran murid.

## **2.3 FUNGSI PERMAINAN**

**1) Menggalakkan bekerja dalam kumpulan.**

Apabila mendapat arahan daripada guru, mereka akan siap sedia daripada mental, rohani dan fizikal. Mereka akan dibahagikan kepada 4 kumpulan dan mereka perlu menjawab soalan dengan masa yang diberikan secara bergilir-gilir mengikut kumpulan. Perbincangan mereka juga dilakukan dalam rakan kumpulan mereka. Idea dan pendapat mereka akan dikongsi oleh mereka dan akan berlaku soal jawab.

**2) Mengukuhkan pemahaman murid.**

Game ini sesuai dilakukan semasa aktiviti pengembangan yang melibatkan semua murid. Tujuan game ini dilakukan untuk mengukuhkan pemahaman murid selepas langkah penerangan dilakukan. Semasa penerangan guru, murid diminta mencatat isi-isi penting mengenai jenis Sumber Tenaga. Selepas itu, aktiviti berpusatkan murid pula dilakukan. Beberapa soalan akan diberikan dalam Masterminds Game. Pelajar dikehendaki memilih jawapan berdasarkan kepada pilihan jawapan yang diberikan oleh guru. Pemilihan jawapan murid juga berdasarkan kepada pilihan jawapan yang diberikan.

**3) Menarik perhatian murid.**

Game melalui Powerpoint ini jarang dilakukan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pdpc ini dapat menarik minat murid untuk belajar disebabkan kelainan aktiviti. Murid juga tidak akan bosan dan mengantuk semasa aktiviti dijalankan. Guru juga perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran dengan cara melakukan aktiviti secara santai.

**4) Menggalakkan murid untuk menaakul.**

Soalan tersebut menggalakkan murid untuk berfikir dan menaakul. Penglibatan murid dalam kelas amatlah penting. Hal ini demikian kerana, murid perlu berfikir dan akan menimbulkan soalan. Guru hanya pembimbing mereka.

**5) Mendedahkan murid dengan kaedah pembelajaran secara ICT.**

Murid yang merupakan generasi teknologi sekarang sangat perlu diberikan pendedahan ICT di dalam sekolah. Di sekolahlah mereka perlu dibimbing dengan baik. Penggunaan ICT ini dapat memberi kemahiran kepada murid untuk digunakan pada masa akan

datang. Kemahiran ini bukan sahaja digunakan dalam subjek Geografi malah dapat dikembangkan lagi kepada bidang-bidang lain.

### **3.0 KELEBIHAN PERMAINAN**

Terdapat banyak kelebihan permainan ini yang dapat diperolehi oleh guru dan murid. Antaranya ialah dapat mengukuhkan pemahaman murid dengan aktiviti yang dilakukan. Aktiviti yang mudah, padat dan berinformasi dapat menggalakkan murid untuk berfikir. Murid juga dapat meningkatkan kemahiran mengingat mereka. Hal ini kerana permainan Masterminds merangkumi permainan yang meneka gambar dan beberapa soalan.

Di samping itu, permainan Masterminds ini juga bersifat menyeluruh dan boleh diubah suai. Sebagai contoh, guru boleh menyediakan bahan seperti soalan yang mudah untuk pelajar yang berada di kelas belakang. Hal ini demikian dapat menggalakkan perbincangan dalam kumpulan (*interactive learning*). Manakala, soalan aras tinggi diberikan kepada murid di kelas hadapan untuk mereka berfikir. Penyediaan soalan merupakan mengikut tahap kognitif adalah amat penting.

Selain daripada itu, permainan yang mempunyai unsur grafik dan animasi yang kreatif dapat menarik perhatian murid. Tambahan lagi, aktiviti menarik ini akan meningkatkan lagi penglibatan mereka dalam aktiviti di kelas. Permainan ini juga adalah bertujuan untuk memperkenalkan murid dengan kepelbagaian fungsi powerpoint selain daripada hanya menerangkan point-point penting di powerpoint. Selain itu permainan ini dapat membantu guru untuk menilai hasil pembelajaran murid.

Di samping itu, game ini menggalakkan semua pelajar terlibat secara langsung dengan melakukan perbincangan bersama rakan kumpulan. Permainan ini dimainkan oleh pelajar secara berkumpulan. -komunikasi dan keyakinan -meningkatkan pengetahuan sedia ada.

Menarik minat pelajar terhadap sesuatu subjek sangat penting kerana akan mendorong kecemerlangan mereka. Selain itu, penilaian antara murid dan guru juga akan lebih jelas dan mendalam apabila berlaku kesilapan atau kekeliruan terhadap sesuatu soalan.

Akhir sekali, guru dapat berkongsi bahan dengan guru lain. Para guru juga saling bertukar idea sebelum sesi pengajaran. Sebagai contoh, guru yang mahir dengan ict mengajar guru yang kurang mahir. Melalui cara ini dapat mewujudkan suasana pengajaran dan pembelajaran secara ict sekali gus dapat menggantikan pengajaran secara tradisional.

### **3.2 Kelemahan Permainan**

Namun demikian, terdapat beberapa kelemahan ditemui dalam aktiviti ini yang melibatkan sekolah, guru dan murid. Di negara kita, tidak semua sekolah mempunyai kemudahan teknologi seperti makmal komputer, LCD dan rangkaian internet terutamanya di sekolah pedalaman. Guru perlu menjadi kreatif dengan memperkenalkan pelbagai teknologi baru secara *offline*. Murid pula tidak pernah terdedah kepada teknologi menyebabkan mereka menghadapi kesukaran untuk berinteraktif dengan bahan yang digunakan oleh guru.

Bagi guru tidak bersedia dari segi penguasaan terhadap kemahiran menggunakan Microsoft Powerpoint. Kesannya, jika guru hendak menyediakan Bahan Bantu Belajar (bbb) dalam bentuk permainan, guru perlu memakan masa yang lebih lama untuk menyiapkannya. Guru juga buat rujukan dari sumber terdahulu seperti melalui youtube, tutorial dan sebagainya untuk membantu guru menyediakan permainan dalam powerpoint.

Akhir sekali, guru menghadapi kesukaran untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran di kelas kerana tidak semua murid mempunyai komputer riba. Guru perlu menggunakan 1 sahaja komputer riba menyebabkan peluang untuk semua murid terlibat agak

terhad. Kekurangan kemudahan menyebabkan guru dan murid menghadapi kekangan untuk belajar secara ict.

#### **4.0 PENUTUP**

Walaupun Modul ini mudah dan komprehensif untuk dilakukan di bilik darjah, namun masih ada kekangan yang dihadapi oleh guru. Kebanyakan guru-guru lama tidak begitu mahir dalam penggunaan aplikasi ini. Hal ini kerana, untuk membina permainan melalui powerpoint ini bukanlah mudah. Tambahan pula, aplikasi ini bukanlah seperti aplikasi permainan yang lain, menggunakan permainan ini memerlukan guru mencipta template sendiri. Namun begitu, usaha murni ini pastinya akan membuahkan hasil kerana berjaya menarik perhatian murid dan menambahkan pemahaman mereka. Sebagai warga pendidik permainan melalui powerpoint ini memberikan banyak kelebihan. Antara cadangan yang perlu diambil ialah bakal-bakal guru perlu diberi pendedahan awal terhadap penggunaan ict semasa di peringkat universiti. Pelbagai aktiviti kemahiran akan digunakan sebagai inspirasi pengajaran di dalam kelas. Selain itu, kemahiran teknologi juga perlu diasah oleh setiap guru supaya tidak mengalami kesukaran semasa di sekolah kelak. Guru juga perlu bersedia dengan segala cabaran kekurangan kemudahan di sekolah supaya dapat mengatasinya dengan mudah. Oleh itu, guru perlu kreatif dan inovatif supaya dapat melahirkan pelajar yang kreatif dan kritis.