



**PUSAT PENGAJIAN ILMU PENDIDIKAN
SIDANG AKADEMIK 2019/2020
SEMESTER 2**

PPG316 – KAEDAH MENGAJAR GEOGRAFI 2

TAJUK:

**“MEMBANGUNKAN BBM BERBENTUK PERMAINAN (GAMIFICATION)
INTERAKTIF MENGGUNAKAN POWERPOINT”**

MODUL GAME “KE HULU KE HILIR”

DISEDIAKAN OLEH:

AINA FATIHAH BINTI GHAZALI (136332)

RAJA MOHAMMAD HAKIMI BIN RAJA KAMARULZAMAN (136491)

NAMA PENSYARAH:

PROFESSOR MADYA DR. AZIAH BINTI ISMAIL

TARIKH HANTAR

18 MEI 2020

A) Tajuk Game: **“KE HULU KE HILIR”**

B) Klasifikasi Game:

1. CIRI-CIRI:

- a) Game kuiz ini mengandungi 15 soalan objektif
- b) Jawapan yang betul akan bertanda hijau
- c) Jawapan yang salah akan bertanda merah
- d) Kuiz game ini mempunyai tempoh masa
- e) Mempunyai muzik latar
- f) Mengandungi animasi dalam soalan
- g) Menyeronokkan

- h) Aplikasinya digunakan secara offline.

2. FUNGSI

- a)Menarik minat pelajar dalam subjek geografi
- b)Mewujudkan suasana belajar yang lebih menyeronokkan
- c)Menilai tahap pengetahuan pelajar terhadap standard pelajaran yang telah diajar
- d)Membantu pemikiran pelajar dalam menyelesaikan permasalahan (soalan)
- e) Dapat mengurangkan rasa bosan pelajar dalam belajar subjek geografi
- f)Memberi gambaran yang lebih jelas terhadap sesuatu topik yang diajarkan melalui “Gamification”
- g)Membantu pelajar membangunkan pemahaman yang lebih baik terhadap topik pembelajaran

- h) Guru dapat menilai kefahaman pelajar daripada skor kuiz yang dijawab.

3. OBJEKTIF

- a) Menilai tahap pemahaman pelajar terhadap topik pembelajaran yang telah diajar oleh guru
- b)Menilai tahap kepantasan pelajar dalam menyelesaikan permasalahan (soalan) yang diberikan

c)Memaksimumkan keseronokan dan penglibatan pelajar dalam proses PdP dengan menarik minat pelajar dan memberi inspirasi kepada pelajar untuk terus belajar

4. PENJELASAN GAME DIGUNAKAN

Game “Ke Hulu Ke Hilir” akan digunakan pada bahagian langkah 3 mengikut rancangan pengajaran harian yang disediakan. Ia akan digunakan di bahagian geografi fizikal: bentuk muka bumi dan saliran iaitu 2.3 Saliran di Malaysia.

Guru memberikan arahan kepada murid cara untuk melaksanakan aktiviti game kuiz “ Ke Hulu Ke Hilir ” di dalam kelas. Cara game ini dipersembahkan kepada semua murid iaitu guru akan memaparkan powerpoint kuiz ini dengan menggunakan slide dan memaparkan kepada semua murid di dalam kelas. Selepas itu, guru juga akan mengarahkan supaya semua murid untuk mengeluarkan kertas kosong bagi menjawab 15 soalan yang dipaparkan dalam aktiviti powerpoint kuiz tersebut mengikut masa yang telah ditetapkan.

Guru meminta semua murid untuk memikirkan dan berbincang jawapan bagi setiap soalan yang dikemukakan dalam kuiz tersebut. Selepas murid selesai menjawab 15 soalan kuiz dalam tempoh masa yang diberikan, guru akan menanyakan skor yang telah murid perolehi dan guru akan mengenal pasti majoriti jawapan pilihan murid. Seterusnya, guru akan membuat penambahbaikan terhadap jawapan murid dan memberi sebab serta justifikasi mengapa jawapan yang dipilih oleh murid betul atau salah.

C) Rakaman video

* Kami paparkan pada file yang berasingan.

D) PENUTUP

KEKUATAN

Game ke hulu ke hilir mempunyai beberapa kekuatan dalam di aplikasikan sebagai salah satu medium pembelajaran abad ke 21. Game ini mengandungi soalan-soalan yang berkaitan tajuk iaitu saliran di Malaysia yang mampu membantu para pelajar untuk mengingat fakta-fakta berkaitan tajuk ini. Ia juga direka dengan begitu baik dengan mengandungi muzik latar dan penyusunan soalan dan jawapan yang mampu menarik minat pelajar untuk menjawabnya. Ia juga disertakan dengan tempoh masa bagi menjawab soalan ini. Seterusnya, game ini juga tidak memerlukan internet untuk dibuka kerana hanya menggunakan powerpoint iaitu paparan ini dilaksanakan secara offline. Ia tidak menjadi satu masalah kepada guru untuk melaksanakan aktiviti powerpoint kuiz ini kepada murid walaupun berada di sekolah yang mempunyai jaringan internet yang perlahan. Selain itu, game ini juga disediakan dengan latar belakang muzik menarik dan rancak yang dapat membantu pelajar untuk tidak terlalu bosan semasa menjawab kuiz tersebut. Di samping itu, murid juga dapat mengetahui jawapan yang betul dan jawapan yang salah dalam tempoh masa yang diberikan kerana kuiz ini memaparkan jika jawapan yang dipilih oleh murid adalah betul, ia akan menjadi kotak yang berwarna hijau. Manakala, jika jawapan yang dipilih oleh pelajar adalah salah, ia akan berwarna merah. Jadi, secara langsung, murid dapat mengetahui jawapan yang betul dan jawapan yang salah untuk soalan-soalan yang disediakan dalam kuiz tersebut.

KELEMAHAN

Kelemahan game ini ialah murid hanya dapat melihat slide di hadapan kelas dan murid terpaksa menulis jawapan yang dipilih secara manual iaitu dengan menggunakan kertas kosong. Selain itu, skor yang diperolehi oleh semua murid juga perlu dikira secara manual berbanding dengan game yang digunakan secara dalam talian "online". Misalnya, seperti game kahoot dan sebagainya. Hal ini demikian disebabkan game tersebut dapat menunjukkan skor jawapan murid yang diperolehi secara terus. Seterusnya, kelemahan game ini juga adalah disebabkan murid perlu memikirkan jawapan untuk dipilih mengikut masa yang telah diberikan iaitu selama 15 saat untuk menjawab bagi 1 soalan. Mungkin ada kalanya murid yang sedikit lemah mempunyai kesuntukan masa untuk memikirkan jawapan

bagi 15 soalan tersebut dengan baik berbanding dengan murid yang lebih cepat yang juga berada dalam kelas yang sama.

Kami bercadang untuk meletakkan murid dalam suatu kumpulan mengikut tahap kognitif yang berlainan. Hal ini supaya semua murid dapat membantu antara satu sama lain iaitu murid yang lebih cepat dapat membantu murid yang mempunyai kognitif yang lebih perlahan. Guru harus mengenal pasti kemampuan murid di dalam kelas tersebut agar soalan yang ditanya tidak terlalu sukar jika diberikan kepada murid di dalam kelas belakang. Soalan kuiz yang diberikan perlu melihat kemampuan murid bagi memastikan objektif pengajaran dan pembelajaran dapat dicapai.