



PERKONGSIAN PROFESIONAL 2023

# Penggunaan Gamifikasi dalam Penilaian Peribahasa

SEKOLAH RENDAH PUNGGOL GREEN



Cikgu Norhidayana Jabar  
Cikgu Munirah Mohamed



# PROFIL PELAJAR

- Murid-murid Darjah 3
- 68 orang murid daripada 3 kelas berasingan
- Datang daripada pelbagai latar belakang dan kemahiran berbahasa
- Didedahkan kepada penggunaan peribahasa buat kali pertama



# PERMASALAHAN

- Dapatan menerusi latihan penilaian peribahasa setiap unit & latihan karangan
- Murid-murid LP - mempunyai kesukaran menghafal makna peribahasa, kosa kata terhad
- MP & HP - kesukaran untuk mengaplikasikan penggunaan peribahasa berdasarkan konteks dalam penulisan karangan

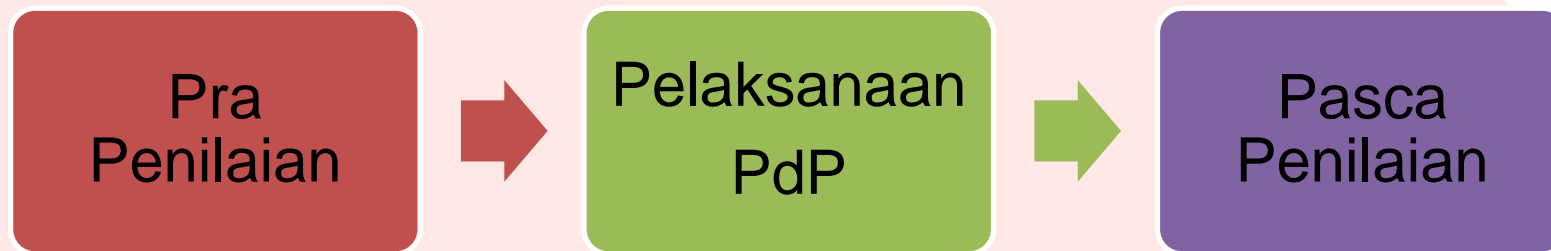


# INTERVENSI



Wordwall

*“Gamifikasi dalam Pendidikan digunakan untuk menyokong dan meningkatkan proses PdP serta dijadikan alat pentaksiran dan penilaian” (Connolly & Stansfield, 2007)*

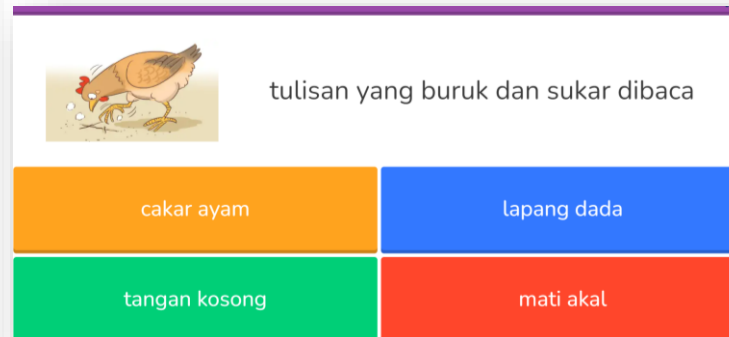


- Penilaian berterusan
- Penerapan gamifikasi



# DAPATAN

- Alat penilaian dalam aplikasi gamifikasi menunjukkan:
  - Murid-murid LP mampu menguasai lebih banyak makna peribahasa.
  - Penilaian berbentuk formatif.
- Murid-murid HP mampu menguasai penggunaan peribahasa berdasarkan konteks di dalam karangan.



# REFLEKSI & SARANAN



- Refleksi Murid:
  - Murid dapat berlatih peribahasa menerusi kuiz aplikasi
  - Murid dapat menggunakan peribahasa dalam karangan setelah bermain permainan dalam talian



- Saranan
  - Penilaian formatif bagi peribahasa murid-murid Darjah 4-6





# **TANYA & JAWAB**



# **TERIMA KASIH & SELAMAT MENCUBA!**

[munirah\\_mohamed@schools.gov.sg](mailto:munirah_mohamed@schools.gov.sg)  
[norhidayana\\_jabar@schools.gov.sg](mailto:norhidayana_jabar@schools.gov.sg)