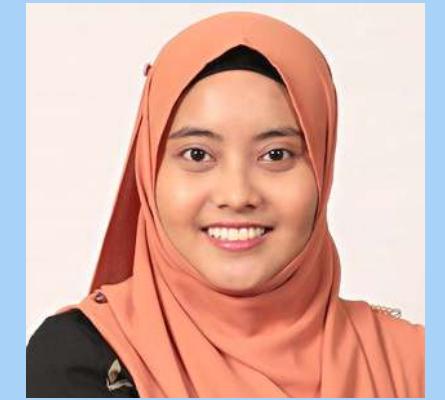
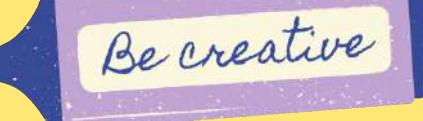


PENILAIAN ALTERNATIF MELALUI APLIKASI GOOSECHASE UNTUK MENINGKATKAN KEMAHIRAN BERTUTUR PELAJAR



Perkongsian Profesional 2023



Safiyah Salmi
Othman
safiyah_salmi_oth
man@moe.edu.sg



Makhfadzah Abu
Bakar
makhfadzah_abu_b
akar@moe.edu.sg

AGENDA



01	PERMASALAHAN
02	INTERVENSI
03	DAPATAN
04	REFLEKSI
05	SARANAN



PERMASALAHAN

Murid HA lebih yakin menulis daripada bertutur.

Jika diminta menyuarakan pendapat, mungkin sepertiga sahaja yang akan mengangkat tangan secara sukarela.

PROFIL PELAJAR

Darjah 3 - 31 murid HP

Darjah 4 - 33 murid HP



[Kembali ke Agenda](#)



Darjah 3

Objektif Pengajaran:

Mendengar & menyampai semula teks lisan

Kemahiran Bahasa:

Pertuturan & Penulisan

Pengetahuan Bahasa:

Kata Majmuk

Darjah 4

Objektif Pengajaran:

Mendengar & mengenal pasti idea utama dan sampingan

Kemahiran Bahasa:

Pertuturan & Penulisan

Pengetahuan Bahasa:

Kata Ganti Nama Diri Tanya



INTERVENSI

 **(1) Dengar dan Sampaikan Semula** 400 PTS

Dengar audio dan sampaikan semula dengan menaipkan ayat yang lengkap.

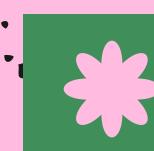
Accepted Answers

ALL ANSWERS ACCEPTED

 **(1) Dengar dan Sampaikan Semula melalui video** 400 PTS

Dengar audio dan sampaikan semula melalui rakaman video.

VIDEOS ONLY LIVE CAPTURE ONLY



Kembali ke Agenda



Peringkat 1: Induksi

Murid-murid perlu mengenal pasti bahan-bahan pembelajaran yang disenaraikan lalu mengambil gambar untuk mengumpul mata.



Peringkat 2: Respons

Murid-murid perlu mendengar audio/membaca teks lalu menyampaikan semula idea secara bertulis atau bertutur.



Peringkat 3: Refleksi

Murid-murid perlu berkongsi pendapat mereka mengenai pelajaran ini.



[Kembali ke Agenda](#)

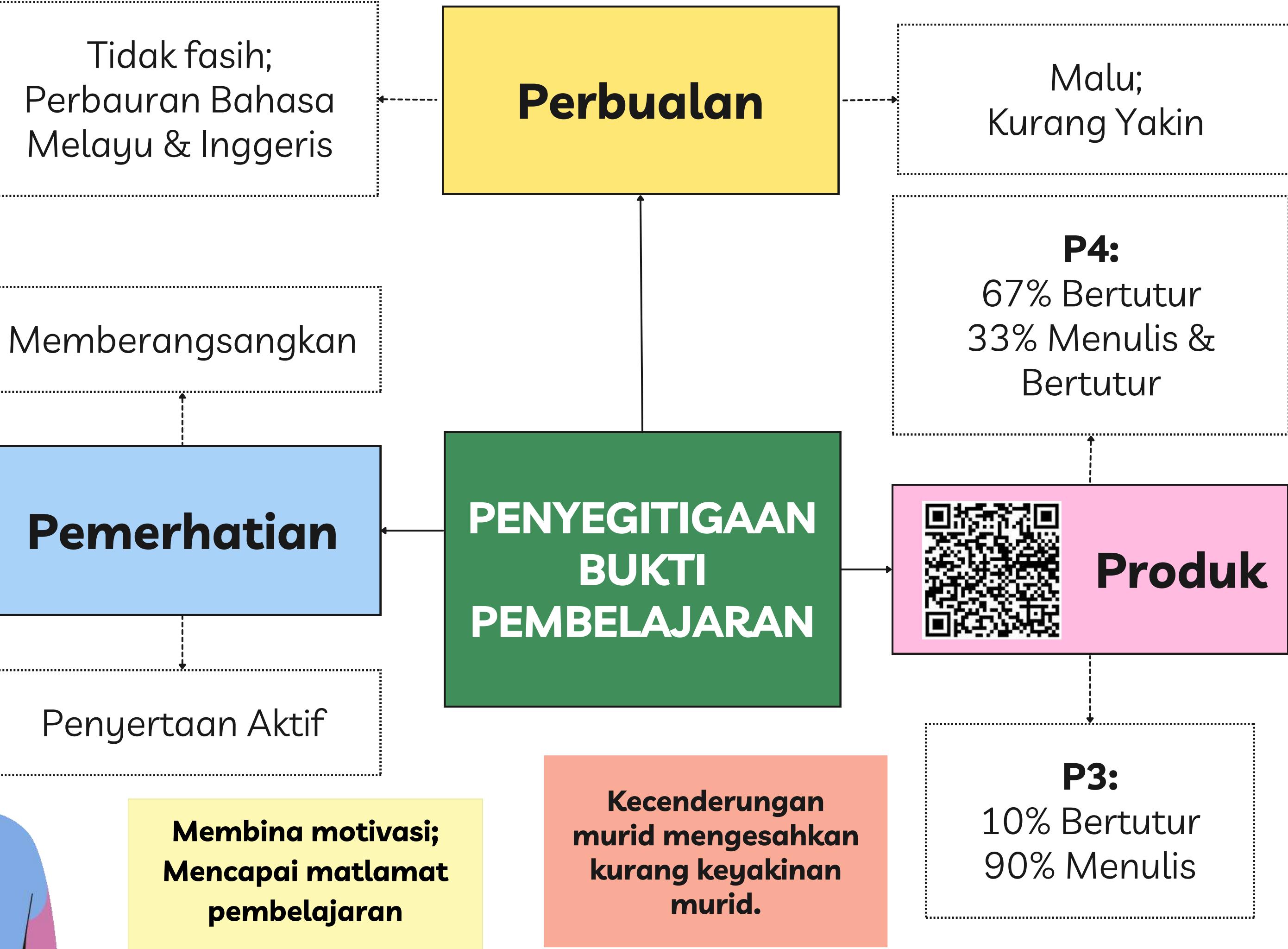
Tahap
keseronokan

Darjah 3 - **100%**

Darjah 4 - **94%**

Penyelarasan
gamifikasi dengan
objektif pembelajaran

van Roy, R., Zaman, B. (2017)



REFLEKSI

MURID

- Murid seronok dapat menyelesaikan misi-misi secara *berkumpulan*.
- Murid bangga kerana:
 - dapat menolong rakan-rakan
 - dapat bekerjasama untuk menang



GURU

- • Guru melihat *kesan positif* kaedah gamifikasi dalam pelbagai aspek pembelajaran yang berdasarkan kemahiran bertutur:
 - pembacaan pantun, lisan dll.
- • Kaedah ini menyokong pembelajaran murid dan mendorong murid untuk bertutur dengan lebih yakin.



Kembali ke [Agenda](#)

SARANAN



[Kembali ke Agenda](#)

Fasa 1:
Gamifikasi
Diagnostik



Fasa 2:
Murid bersilih ganti

Boleh dilakukan pada
setiap permulaan unit
baharu - sebagai
pendedahan kepada
kosa kata baharu

Penambahbaikan
Amalan PdP:

- Penilaian kendiri
- Penilaian rakan
sebaya



SEKOLAH RENDAH
NAVAL BASE

TERIMA KASIH

SESI TANYA & JAWAB

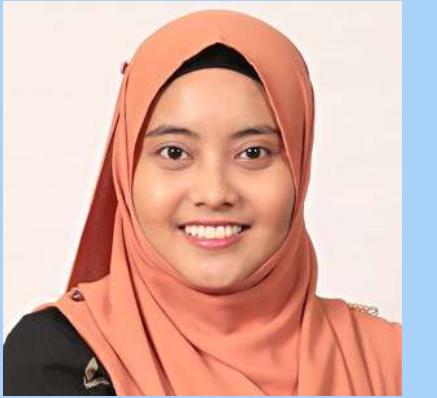


Perkongsian Profesional 2023

Rujukan:

van Roy, R., Zaman, B. (2017). Why Gamification Fails in Education and How to Make It Successful: Introducing Nine Gamification Heuristics Based on Self-Determination Theory. In: Ma, M., Oikonomou, A. (eds) Serious Games and Edutainment Applications . Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-51645-5_22

10 MAC 2023



Safiyah Salmi
Othman
safiyah_salmi_oth
man@moe.edu.sg



Makhfadzah Abu
Bakar
makhfadzah_abu_b
akar@moe.edu.sg