



UNIVERSITI  
PENDIDIKAN  
SULTAN IDRIS  
اونيورسيتي قنديديقن سلطان ادريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

FACULTY OF COMPUTING &  
**META**  
TECHNOLOGY

**MET3013: PENGAJARAN TEKNOLOGI MAKLUMAT**

**KUMPULAN KULIAH MET3013 (A211): C**

---

**(PROPOSAL KAJIAN TINDAKAN)**

**PENDEKATAN PERMAINAN BLOOKET BAGI MENGUJI KEFAHAMAN MURID  
TINGKATAN 1 INDIGO DALAM PEMBELAJARAN TAJUK KOD ARAHAN, ASAS  
SAINS KOMPUTER TINGKATAN 1**

---



NAMA	NO MATRIC	NO. HP	PROGRAM
MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF	D20201095609	0137013122	AT20 - IJAZAH SARJANA MUDA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT)

**NAMA PENSYARAH: DR. YUSRI BIN ABDULLAH**

**UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS  
(UPSI)**

**FAKULTI KOMPUTERAN DAN META-TEKNOLOGI  
(FKMT)**

**PROPOSAL KAJIAN TINDAKAN**

**PENDEKATAN PERMAINAN BLOOKET BAGI MENGUJI  
KEFAHAMAN MURID TINGKATAN 1 INDIGO DALAM  
PEMBELAJARAN TAJUK KOD ARAHAN, ASAS SAINS KOMPUTER  
TINGKATAN 1**

**Disediakan oleh:**

**MOHD IZZUL IKHWAN BIN MOHD YUSOF  
(D20201095609)**

**Sekolah:**

**Sekolah Menengah Kebangsaan Lubok China,  
Lubok China,  
78100 Lubok China,  
Melaka.**

**JUN 2023**

## ISI KANDUNGAN

<b>BIL</b>	<b>PENERANGAN</b>	<b>MUKA SURAT</b>
<b>1</b>	<b>ABSTRAK</b>	<b>i</b>
<b>2</b>	<b>PENGHARGAAN</b>	<b>ii</b>
<b>3</b>	<b>BAB 1</b>  <b>1.0</b> Refleksi Pengajaran dan Pembelajaran lalu  <b>1.1</b> Fokus kajian  <b>1.2</b> Objektif Kajian <b>1.2.1</b> Objektif Umum <b>1.2.2</b> Objektif Spesifik  <b>1.3</b> Persoalan kajian  <b>1.4</b> Kumpulan Sasaran  <b>1.5</b> Tindakan yang akan dijalankan	  <b>1-5</b>  <b>5-6</b>    <b>6</b>  <b>6-7</b>  <b>7</b>  <b>7</b>  <b>7-9</b>
<b>4</b>	<b>BAB 2</b>  <b>2.0</b> Kajian Literatur	<b>10-11</b>
<b>5</b>	<b>BAB 3</b>  <b>3.0</b> Metodologi Kajian  <b>3.1</b> Reka Bentuk Kajian <b>3.1.1</b> Soal Selidik  <b>3.2</b> Model Kajian  <b>3.3</b> Instrumen kajian <b>3.3.1</b> Bahagian A – Demografi Murid <b>3.3.2</b> Bahagian B – Inventori Penggunaan Blooket	  <b>12</b>    <b>12</b>  <b>13-14</b>    <b>14-15</b>  <b>15</b>
<b>6</b>	<b>Rujukan</b>	<b>16</b>

## **ABSTRAK**

Kajian ini dijalankan untuk menguji kefahaman murid menggunakan pendekatan permainan Blooket dalam pembelajaran tajuk Kod Arahan Asas Sains Komputer Tingkatan 1. Seramai 17 orang murid daripada kelas tingkatan 1 Indigo terlibat dalam kajian ini. Penyelidikan ini juga memfokuskan kepada peningkatan kefahaman murid dalam tajuk Kod Arahan Asas sains Komputer Tingkatan 1. Dengan menggunakan bantuan pendekatan permainan Blooket ini, kaedah penilaian yang dilaksanakan oleh guru akan menjadi lebih efektif dan mampu menarik minat murid. Hal ini kerana, pendekatan permainan Blooket ini bukan sahaja menyediakan ruangan untuk para guru menjalankan penilaian sebaliknya pendekatan ini juga menyediakan ruangan untuk guru mengendalikan sesi pengajaran dan pembelajaran dengan lebih baik. Terdapat beberapa kelebihan yang diperoleh dengan penggunaan pendekatan ini. Ciri-ciri pendekatan ini yang berteraskan gamifikasi menjadikan platform ini sangat sesuai digunakan sebagai bahan bantu mengajar untuk guru. Pelajar juga akan sentiasa bersemangat ketika sesi pengajaran dan pembelajaran dilaksanakan. Seterusnya, kajian tindakan ini terdiri daripada refleksi pengajaran dan pembelajaran lalu dimana menerangkan berkaitan kekuatan dan kelemahan yang dilalui oleh pengkaji semasa sesi pengajaran. Selain itu, fokus kajian menerangkan berkaitan hala tuju kajian tindakan yang dilaksanakan. Kemudian diikuti dengan objektif kajian yang menerangkan berkaitan dengan sasaran kajian tindakan yang dijalankan. Di samping itu, berikutnya melibatkan kumpulan sasaran, tindakan yang dicadangkan, kajian literatur, metodologi kajian yang digunakan dan berakhir dengan bahagian rujukan. Akhir sekali, kajian tindakan ini dilaksanakan untuk menilai tahap keberkesanan Blooket sebagai medium menguji tahap kefahaman murid.

## **PENGHARGAAN**

Alhamdulillah, bersyukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah dan kurnia dan keizinan-Nya dapat juga saya menyiapkan penulisan proposal kajian Tindakan ini dengan sempurna. Walaupun banyak halangan dan rintangan yang saya hadapi dalam menyiapkan tugas ini tetapi berkat kesabaran dan dorongan dari semua pihak yang terlibat, kajian tindakan ini berjaya juga disiapkan. Di kesempatan ini saya ingin mengucapkan jutaan terima kasih yang tak terhingga kepada pensyarah saya bagi kajian tindakan ini iaitu Dr. Yusri bin Abdullah diatas segala bimbingan tunjuk ajar dan galakan yang telah diberikan oleh beliau dalam menyiapkan kajian ini. Akhir sekali, ribuan penghargaan yang tak terhingga kepada keluarga tersayang, rakan-rakan seperjuangan yang sentiasa memahami, memberi galakkan dan semangat serta mendoakan kejayaan ini. Ribuan terima kasih diucapkan kepada mereka yang telah terlibat dalam menyiapkan kajian tindakan ini secara langsung mahupun tidak langsung. Terima kasih sekali lagi saya ucapkan.

## BAB 1

### 1.0 REFLEKSI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN LALU

Pada 28 Jun 2023 bersamaan dengan hari Rabu, saya telah menjalankan pengajaran makro mengenai topik pembelajaran “Kod Arahkan” di bawah tema Kod Arahkan, Sukatan Pelajaran Asas Sains Komputer Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) Tingkatan 1. Pengajaran makro ini dijalankan selama 35 minit bersama beberapa orang guru pelatih yang bertindak sebagai murid-murid tingkatan 1.

Pada pengajaran makro tersebut, saya telah mengajar bahagian atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan yang merangkumi definisi, contoh aktiviti harian yang melibatkan ulangan, contoh situasi dan carta alir dan blok-blok yang melibatkan ulangan dalam *Scratch*. Saya juga telah membimbing murid untuk memahami dengan lebih mendalam tentang atur cara yang melibatkan penggunaan ulangan ini menggunakan beberapa aktiviti. Aktiviti yang pertama ialah *Blockly Game* iaitu pengenalan kepada *Scratch* yang berbentuk permainan digital. Aktiviti *Blockly Game* ini merupakan aktiviti yang memberikan murid gambaran awal tentang penggunaan *Scratch*. Apabila murid telah memahami tentang penggunaan *Scratch*, saya membuat satu lagi aktiviti yang menggunakan *Scratch* itu sendiri secara berkumpulan. Saya telah memberikan beberapa soalan agar murid dapat menyelesaikannya menggunakan *Scratch* tersebut.

Seterusnya, sebagai penutup pengajaran dan pembelajaran, saya telah membuat satu kuiz yang menggunakan *Blooket* untuk menguji kefahaman murid tentang pembelajaran yang telah dipelajari. Di dalam *Blooket* tersebut, saya telah menyediakan beberapa soalan tentang topik yang dipelajari. Pendekatan ini mendapat respon yang positif oleh murid kerana *Blooket* ini merupakan salah satu bahan bantu mengajar melibatkan gamifikasi yang dapat menarik minat murid untuk menjawab soalan yang telah disediakan. Setelah murid menjawab kesemua

soalan, saya juga meminta seorang murid untuk memberikan rumusan atau kesimpulan ringkas tentang apa yang telah mereka pelajari dalam topik ini dan kemudiannya saya juga memberikan rumusan dan kesimpulan yang lengkap kepada murid agar mereka lebih mengingati apa yang telah dipelajari. Sebelum menamatkan kelas pada hari tersebut, saya telah memberitahu tentang tajuk yang akan dipelajari pada minggu hadapan agar murid dapat membuat persediaan awal sebelum memulakan topik yang baru.

Walaupun terdapat kekangan masa apabila saya ingin melakukan pengajaran makro ini, saya rasa bersyukur kerana telah melaksanakan pengajaran ini dengan jayanya. Terdapat banyak perkara yang telah saya pelajari daripada pengajaran mikro sehinggalah pengajaran makro. Saya juga dapat mengetahui kelemahan saya daripada pengajaran makro ini berdasarkan komen-komen yang diberikan oleh pensyarah saya iaitu Dr. Yusri bin Abdullah. Oleh itu, refleksi ini akan membincangkan mengenai kekuatan dan kelemahan saya yang dikenal pasti semasa menjalankan pengajaran makro. Selain itu, di dalam refleksi ini juga saya akan membincangkan tentang cadangan-cadangan untuk mengatasi kelemahan saya dalam mengajar.

Sebelum memulakan pengajaran makro ini, persediaan rapi telah dibuat bagi mengelakkan sebarang permasalahan berlaku semasa sesi pengajaran makro. Persediaan awal adalah sangat penting bagi membantu saya menyampaikan isi kandungan pelajaran dengan baik, mematuhi masa yang telah ditetapkan dan menjalankan segala aktiviti yang dirancang dengan kemas dan teratur. Antara persediaan yang telah saya buat adalah set induksi yang berbentuk video, aktiviti individu yang menggunakan *Blockly Games*, aktiviti kumpulan yang menggunakan *Scratch* dan aktiviti menjawab kuiz ringkas yang menggunakan *Blooket*.

Sepanjang menjalankan pengajaran makro, kekuatan yang saya sedar dalam pengajaran ini adalah saya dapat membuat pemilihan set induksi yang sesuai untuk mempelajari konteks

pembelajaran pada hari tersebut dengan menggunakan set induksi yang interaktif berlandaskan video yang mempunyai muzik yang menarik dan selaras dengan isi kandungan pelajaran. Set induksi tersebut saya peroleh daripada *Scratch Garden* yang bertajuk *Camp coding camp – Lesson 5 – Loops* yang saya ambil daripada aplikasi *Youtube*. Berdasarkan tayangan video tersebut, murid akan dapat mengetahui dengan lebih mendalam tentang isi kandungan yang akan dipelajari. Set induksi merupakan bahagian permulaan dalam sesuatu proses pengajaran dan pembelajaran di mana tujuan utamanya adalah untuk membina aliran fikiran serta menimbulkan minat murid supaya mereka dapat memusatkan perhatian terhadap isi pelajaran yang hendak disampaikan. Terdapat beberapa jenis kemahiran yang boleh digunakan oleh guru dalam set induksi. Antara kemahiran-kemahiran yang boleh digunakan oleh guru adalah kemahiran memulakan pengajaran, kemahiran mencungkil idea, kemahiran mengilustrasikan dengan contoh dan sebagainya.

Selain itu, saya berupaya menarik minat murid dengan pemilihan kaedah yang sesuai digunakan supaya aktiviti pengajaran dan pembelajaran berjalan dengan lancar. Saya telah memilih *Blockly Games* sebagai aktiviti pertama iaitu aktiviti individu dimana ia dapat memberi gambaran awal tentang aktiviti yang seterusnya. Aktiviti *Blockly Games* ini berbentuk gamifikasi yang menyerupai aplikasi permainan. Oleh yang demikian, aktiviti ini dapat menarik minat murid dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Pada aktiviti yang kedua pula iaitu aktiviti berkumpulan, saya menggunakan aplikasi *Scratch*. Murid-murid akan melakukan aktiviti ini berpandukan soalan yang sudah ditetapkan melalui aplikasi *Jamboard* dan penghantaran juga melalui platform yang sama iaitu *Jamboard*. Saya memilih *Scratch* dalam aktiviti ini kerana ianya adalah sebuah *tools* yang mempunyai blok-blok yang dapat menggantikan bahasa pengaturcaraan yang rumit dalam membangunkan sebuah aplikasi dan website. Aktiviti ini dapat memberi keseronokan kepada murid dan dapat menguji kefahaman murid tentang apa yang telah diterangkan oleh guru. Hal ini dapat dibuktikan melalui kerjasama



yang baik dan penglibatan diri secara aktif dalam aktiviti-aktiviti yang dijalankan oleh guru. Saya dapati bahawa mereka seronok dan teruja dengan aktiviti-aktiviti pembelajaran yang diadakan. Selepas itu, saya menggunakan teknik pujian untuk menghargai murid kerana telah melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan.

Walaupun saya dapat melaksanakan pengajaran makro ini, terdapat beberapa kelemahan yang dapat dikenal pasti. Antaranya ialah saya sering menggunakan kata “korang” apabila saya merujuk kepada murid. Bukan itu sahaja, saya juga sering kali menggunakan kata “ok” sepanjang sesi pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Saya sedar bahawa penggunaan perkataan “korang” ini tidak baik digunakan, namun saya terlalu kerap menggunakan perkataan tersebut. Perkataan tersebut akan mengganggu kelancaran pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana penggunaan kata “korang” apabila merujuk kepada murid adalah kata yang kurang sesuai dalam sesi pengajaran dan pembelajaran kerana ianya kurang sopan terhadap murid. Penggunaan kata yang berulang-ulang kali juga tidak sesuai digunakan seperti penggunaan “ok” kerana murid akan lebih cepat merasa bosan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, cadangan bagi mengatasi kelemahan ini saya perlulah mengganti kata “korang” tersebut dengan menggunakan kata “kamu”, “anda”, “awak” dan sebagainya yang sesuai dan lebih sopan. Bukan itu sahaja, saya juga haruslah menggunakan kata yang lebih bervariasi dan tidak tertumpu kepada satu kata sahaja agar murid akan merasa lebih seronok untuk belajar.

Kelemahan saya yang seterusnya ialah saya tidak bertanya kepada murid mengenai topik yang telah dipelajari pada minggu lalu. Sebagai seorang guru, saya sepatutnya bertanya kepada murid mengenai topik pembelajaran sebelum ini. Hal ini demikian kerana ianya akan dapat membantu murid dalam proses mengingat semula pembelajaran lalu dan dapat mengaitkan pembelajaran lalu dengan pembelajaran yang akan dipelajari pada hari tersebut. Murid juga akan lebih mudah untuk memahami topik yang akan dipelajari apabila mereka

mengingat semula pembelajaran yang lalu. Oleh itu, cadangan bagi mengatasi kelemahan ini ialah dengan bertanya tentang pengetahuan sedia ada murid yang diperoleh semasa pembelajaran yang lalu dan saya juga akan bertanya mengenai topik pembelajaran yang telah dipelajari pada minggu lalu. Hal ini adalah agar murid dapat membandingkan dan membezakan antara pengetahuan sedia ada dengan pengetahuan yang akan dipelajari dan agar murid juga dapat menghubungkan pengalaman murid atau kejadian semasa yang relevan dengan topik yang akan dipelajari.

Tuntasnya, banyak pengetahuan dan perkara baru yang saya pelajari semasa menjalani pengajaran makro ini. Ini memberikan saya keyakinan yang tinggi bahawa saya akan dapat menunjukkan prestasi yang lebih baik dan cemerlang apabila saya menjalankan latihan mengajar kelak. Saya berharap bahawa saya mampu melakukan yang terbaik pada pengajaran yang seterusnya dan saya juga berharap dengan kelemahan-kelemahan yang terdapat dalam diri saya ini, saya akan atasi agar dapat meningkatkan tahap keprofesionalisme keguruan dalam diri saya.

## **1.1 FOKUS KAJIAN**

Kajian ini dilaksanakan adalah berfokuskan pada pendekatan penggunaan Blooket dalam menguji kefahaman murid bagi tajuk Kod Arahan Asas Sains Komputer tingkatan 1. Sejurus dengan penggunaan pendekatan ini, kemahiran mengingat dan memahami fakta-fakta dalam subtopik pembelajaran yang dipelajari oleh murid akan diaplikasikan. Kajian ini adalah penting bagi murid supaya dapat menguasai dan mengingat semua yang telah dipelajari dalam setiap masa pengajaran dan pembelajaran bagi tajuk Kod Arahan dalam subjek Asas Sains Komputer Tingkatan 1.

Kaedah menguji kefahaman murid menggunakan soalan-soalan daripada buku teks sahaja akan membuatkan murid merasa bosan serta mengakibatkan sasaran guru untuk

memastikan murid menguasai setiap topik yang dipelajari akan terhalang. Oleh sebab itu, pentingnya penggunaan pendekatan ini yang menyediakan ciri-ciri khas untuk guru melaksanakan penilaian ataupun menguji tahap kefahaman murid dengan menyediakan soalan yang lebih interaktif mengikut kesesuaian topik yang dipelajari dan tidak terikat dengan soalan dari buku teks sahaja.

Blooket ini juga menawarkan antara muka yang berteraskan gamifikasi dan sangat sesuai digunakan oleh guru dalam setiap sesi pengajaran dan pembelajaran terutama dalam tajuk Kod Arahkan bagi menguji tahap kefahaman murid. Ciri-ciri gamifikasi yang diberikan akan menarik minat murid untuk menjawab soalan dan mendapatkan markah yang tinggi kerana nama berserta markah mereka akan tertapapar di bahagian *Leaderboard* mengikut jenis permainan dalam Blooket tersebut. Oleh sebab itu, murid akan lebih fokus semasa sesi pembelajaran untuk mendapatkan tempat dan skor yang tinggi. Justeru, penggunaan pendekatan Blooket ini amatlah sesuai digunakan di dalam era yang serba digital ini.

## **1.2 OBJEKTIF KAJIAN**

### **1.2.1 Objektif Umum**

Objektif umum bagi kajian tindakan ini adalah untuk memperbaiki kelemahan guru pelatih dalam menguji kefahaman murid pada masa akan datang agar guru pelatih dapat mengetahui bahawa murid tersebut dapat menguasai objektif pembelajaran ataupun tidak.

### **1.2.2 Objektif Khusus**

Objektif khusus bagi kajian tindakan ini adalah:

1.2.2.1 Meningkatkan kemahiran guru pelatih dalam menguji kefahaman murid.

1.2.2.2 Meningkatkan kemahiran guru pelatih dalam menarik minat murid terhadap sesi pengajaran dan pembelajaran.

1.2.2.3 Meningkatkan kefahaman murid agar dapat membuat kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari dengan betul.

### **1.3 PERSOALAN KAJIAN**

2.3.1 Adakah kajian ini dapat meningkatkan kemahiran guru pelatih dalam menguji kefahaman murid?

2.3.2 Adakah kajian ini dapat meningkatkan kemahiran guru pelatih dalam menarik minat murid terhadap sesi pengajaran dan pembelajaran?

2.3.3 Adakah kajian ini dapat meningkatkan kefahaman murid serta dapat membuat kesimpulan tentang apa yang telah dipelajari dengan betul?

### **1.4 KUMPULAN SASARAN**

Kumpulan sasaran yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada 17 orang murid Tingkatan 1 Indigo. 8 orang daripada 17 orang murid dalam kelas 1 indigo adalah murid lelaki dan selebihnya iaitu 9 orang adalah murid perempuan. Saya mengambil keputusan untuk mengadakan kajian ini ke atas murid 1 Indigo agar semua murid kelas ini dapat memahami isi kandungan pelajaran dengan lebih baik menggunakan pendekatan permainan Blooket.

### **1.5 TINDAKAN YANG DICADANGKAN**

#### **1.5.1 Tinjauan Awal Masalah**

Sebelum kajian ini dilaksanakan dengan lebih mendalam, tinjauan terhadap permasalahan yang dikenalpasti akan dibuat terlebih dahulu bertujuan untuk mengesan permasalahan yang berlaku.

Kaedah soal selidik akan digunapakai bertujuan untuk mengumpul data-data berkaitan tahap kefahaman murid dari aspek mengingat dan memahami terhadap topik yang dipelajari dan mampu menjawab soalan dengan betul. Hasil dapatan daripada soal selidik akan dianalisis untuk mengesan punca sebenar ketidakfahaman murid terhadap mata pelajaran Asas Sains Komputer Tingkatan 1.

### 1.5.2 Aktiviti-Aktiviti Yang Akan Dijalankan

Penggunaan pendekatan permainan Blooket yang mengandungi latihan pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif. Proses pelaksanaan bagi penggunaan Blooket adalah seperti berikut:

Langkah	Proses Yang Dilaksanakan
1	Guru akan melaksanakan sesi pengajaran dan pembelajaran terlebih dahulu.
2	Guru membuka ruang kepada murid untuk mengajukan ketidakfahaman mereka terhadap topik yang dipelajari.
3	Guru memberi penerangan secara terperinci terhadap soalan yang diajukan.
4	Setelah guru memastikan tiada lagi murid yang mengalami ketidakfahaman, guru meneruskan sesi penilaian terhadap pemahaman murid menggunakan pendekatan permainan Blooket.
5	Guru memberikan murid masa yang sesuai untuk menjawab soalan yang berikan.
6	Selepas murid selesai menjawab kesemua soalan, guru melaksanakan perbincangan semula sekiranya terdapat sebarang kesalahan.

7	<p>Pada akhir pengajaran, guru melaksanakan penilaian terakhir terhadap murid melalui ulasan dan kesimpulan ringkas tentang apa yang telah mereka pelajari agar guru dapat memastikan bahawa murid tersebut telah faham dengan baik tentang topik yang dipelajari.</p>
---	--

**Jadual 1:** *Aktiviti yang dijalankan*

## **BAB 2**

### **2.0 KAJIAN LITERATUR**

Kajian yang dijalankan lebih berfokus kepada tahap kefahaman semasa sesi pengajaran dan pembelajaran menggunakan pendekatan permainan Blooket sebagai medium utama.

Menurut Afidah, Ariffin, Asma, Suhazlan, Nurzid dan Helmy (2022) dalam kajian mereka iaitu Pembangunan Permainan Berkomputer Pintar-II Bagi mata Pelajaran Asas Sains Komputer Tingkatan 1 menyatakan bahawa penggunaan teknologi masih kurang digunakan untuk menghasilkan bahan bantu mengajar bagi kesemua mata pelajaran terutama bagi mata pelajaran Asas Sains Komputer (ASK). Mengikut peredaran zaman yang telah meneraju kepada bantuan teknologi terutama dalam bidang pendidikan, minat murid dalam pembelajaran secara tradisional juga kian berkurang yang akan memberi kesan terhadap kefahaman murid. Oleh itu, untuk menarik minat dan meningkatkan kefahaman murid dalam pembelajaran ASK tingkatan 1, penggunaan teknologi sangatlah diperlukan seperti pembangunan permainan berkomputer pintar dan hal ini berkait rapat dengan kajian tindakan ini.

Permainan Berasaskan Permainan (PBP) merupakan suatu kaedah pembelajaran yang mana murid dapat belajar sambil bermain. Penggunaan PBP mampu menarik minat dan memotivasikan murid terhadap pembelajaran. Buktinya, Tiffany dan Mistima (2022) menyatakan bahawa tahap penerimaan murid terhadap penggunaan PBP dalam pembelajaran dari aspek minat dan motivasi adalah tinggi. Aspek minat merangkumi domain sikap dan afektif manakala aspek motivasi merangkumi domain penglibatan murid dan keyakinan murid.

Kaedah pembelajaran berasaskan permainan digital dilihat sebagai satu alternatif kepada masalah kesukaran murid dalam memahami konsep dan kekangan bahan pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan bermotivasi (Azita, Natrah dan Azrina, 2021). Shaimini dan Sofwan (2021) juga menyatakan perkara yang sama iaitu pengintegrasian kaedah

pembelajaran berasaskan permainan digital mampu meningkatkan pemahaman murid terhadap konsep pembelajaran serta dapat merangsang murid untuk lebih bermotivasi bagi melibatkan diri secara aktif semasa proses pengajaran dan pembelajaran.



## **BAB 3**

### **3.0 METODOLOGI KAJIAN**

Bab ini merangkumi metodologi kajian yang digunapakai. Metodologi kajian adalah satu set kaedah yang digunapakai untuk menjalankan kajian ke atas kajian tertentu (Hornby, 1985). Oleh yang demikian, bahagian metodologi ini akan menerangkan dengan lebih terperinci mengenai reka bentuk kajian, instrumen, sampel kajian serta prosedur pengumpulan data.

### **3.1 REKA BENTUK KAJIAN**

Kaedah penyelidikan kuantitatif telah dipilih sebagai reka bentuk kajian untuk penyelidikan ini. kaedah penyelidikan kuantitatif adalah berkaitan dengan mengukur dan menganalisis pembolehubah untuk mendapatkan keputusan. Kaedah penyelidikan kuantitatif ini menjelaskan isu terhadap sesuatu kajian melalui pengumpulan data dalam bentuk berangka yang melibatkan sampel terhadap sesuatu populasi yang dikaji (Apuke, 2017).

#### **3.1.1 Soal Selidik**

Borang soal selidik digunakan sebagai kaedah utama dalam proses pengumpulan data kajian yang dijalankan. Kaedah ini membantu dalam proses pengumpulan data yang tepat, sistematik, dan mengelakkan berlakunya unsur-unsur penipuan data serta meningkatkan kualiti data yang dikumpul (Sekaran dan Bougie, 2010). Kajian ini dijalankan di sebuah Sekolah Menengah Kebangsaan Lubok China, Lubok China, Melaka.

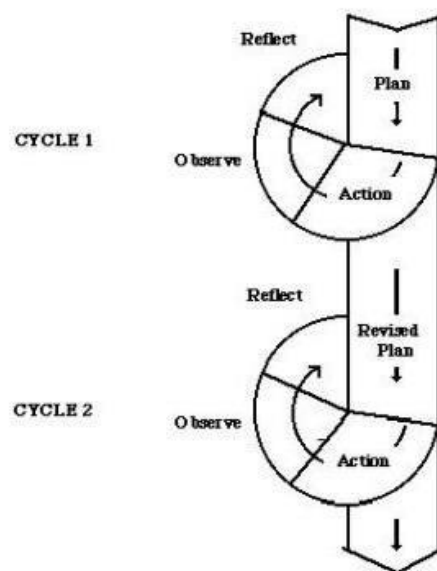
Menerusi kajian ini, langkah pertama dalam proses pengumpulan data, borang soal selidik akan dibina berdasarkan kajian literatur dengan menggunakan *Google Form* dan pautan tersebut akan dihantar kepada kesemua murid yang terlibat dalam sesi penggunaan pendekatan permainan Blooket setelah masa pengajaran dan pembelajaran berakhir.

### **3.2 MODEL KAJIAN**

Terdapat pelbagai model untuk menjalankan kajian tindakan, salah satu daripada model tersebut adalah Model Kajian Tindakan yang dibangunkan oleh Kemmis & McTaggart(1988). Model tersebut menyarankan empat langkah kajian tindakan berdasarkan gelung (Cycle) seperti berikut:

- a. Mereflek (*Reflect*)
- b. Merancang (*Plan*)
- c. Bertindak (*Action*)
- d. Memerhati (*Observe*)

**Rajah 1:** *Gelung Kajian Tindakan (Kemmiss & McTaggart, 1988)*



Rajah 1 menunjukkan kajian tindakan dijalankan berpandukan proses berikut:

- a. Guru menjalankan refleksi ke atas satu-satu isu pengajaran dan pembelajaran yang hendak ditangani.
- b. Guru menyediakan satu rancangan yang sesuai untuk mengatasi masalah yang dihadapinya.

- c. Guru melaksanakan rancangan yang dihasilkan dan dalam proses pelaksanaannya guru memerhati kemajuan tindakan yang dijalankan itu.

Refleksi dilakukan bertujuan seperti berikut:

- a. Memahami kewujudan sesuatu masalah/isu/kesukaran.
- b. Memahami mengapa masalah tersebut wujud.
- c. Memahami bentuk masalah yang timbul.
- d. Mengetahui tahap keseriusan masalah yang membelenggu pengajaran dan pembelajaran tersebut.
- e. Memahami pelaku yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam permasalahan itu.

Keseluruhan pelaksanaan kajian tindakan tersebut disifatkan sebagai Gelungan Pertama (Cycle 1) dan jika masalah tidak dapat ditangani, maka guru bolehlah memulakan proses semula ke Gelungan Kedua (Cycle 2) sehinggalah masalah dapat diselesaikan.

### **3.3 INSTRUMEN KAJIAN**

Instrumen kajian yang digunakan dalam kajian ini adalah dengan menggunakan kaedah borang soal selidik yang dibuat menggunakan *Google Form*. Borang soal selidik tersebut mempunyai soalan-soalan khusus berkaitan dengan kajian yang dijalankan oleh pengkaji iaitu berkenaan dengan memantau kefahaman murid dalam tajuk Kod Arahkan Asas Sains Komputer Tingkatan 1 menggunakan pendekatan permainan Blooket. Instrumen kajian ini akan dibahagikan kepada dua (2) bahagian iaitu Bahagian A dan Bahagian B.

#### **3.3.1 Bahagian A – Demografi Murid**

Borang soal selidik bahagian A mengandungi data demografi murid yang mengandungi maklumat am murid seperti nama, umur, jantina dan bangsa/kaum.

### **3.3.2 Bahagian B – Inventori Penggunaan Blooket**

Borang soal selidik bahagian B pula mengandungi inventori berkenaan dengan kefahaman murid semasa sesi pengajaran dan pembelajaran tajuk Kod Arahkan menggunakan pendekatan permainan Blooket. Murid akan menjawab borang soal selidik yang dibuat berdasarkan skala likert. Skala likert ini terbahagi kepada lima (5) skala iaitu sangat setuju, setuju, tidak pasti, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

## RUJUKAN

- Nurul Afidah Mohd Ariffin, Asma H anee Ariffin, Suhazlan Suhaimi, A hmad Nurzid Rosli, Mohd Helmy Abd Wahab (2022). Pembangunan Permainan Berkomputer Pintar-II Bagi Mata Pelajaran Asas Sains Komputer Tingkatan 1. *Journal of Engineering, Technology & Applied Science*, vol. 4, no. 3, pp. 114-121, [https://www.researchgate.net/publication/366632324\\_Pembangunan\\_Permainan\\_Berkomputer\\_Pintar-II\\_Bagi\\_Mata\\_Pelajaran\\_Asas\\_Sains\\_Komputer\\_Tingkatan\\_1](https://www.researchgate.net/publication/366632324_Pembangunan_Permainan_Berkomputer_Pintar-II_Bagi_Mata_Pelajaran_Asas_Sains_Komputer_Tingkatan_1)
- Tiffany, L.L.M & Siti Mistima Maat. (2022). Penerimaan Murid terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(12), e001962. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i12.1962>
- Azita Ali, Lutfiah Natrah Abbas & Azrina Mohmad Sabiri, (2021). Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, vol. 6, No. 2 108-122 <https://doi.org/10.30880/jtet.2021.06.02.012>
- Sedi, N., & Mazlan, M. N. A. (2022). The Benefits of Blended Learning Approach in Mathematics Education: Manfaat Pendekatan Pembelajaran Teradun dalam Pendidikan Matematik. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematik Malaysia*, Vol. 12, No. 2, 67–76. <https://doi.org/10.37134/jpsmm.vol12.2.5.2022>
- Daiana Shamini Thomas & Muhammad Sofwan Mahmud, (2021). Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Dalam Pengajaran Matematik: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, 158-168, <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd>