

# SETAPAK SELANGKAH

# SEBULAT SUARA



**Pembentang:**

**Cik Nur Fazlinda Binti Masdin**

**Cik Nur Nadiah Athirah Binti Mohd Safri**

**(IPG Kampus Batu Lintang)**

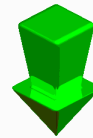


# International Conference On Teaching and Learning Through Games 2013

**Teori pembelajaran multimedia  
(Mayer, 2001)**

**&**

**Teori pembelajaran fleksibel  
(Spiro et al., 1992)**



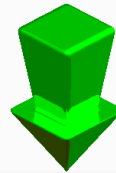
**Prinsip multimedia**, yaitu pembelajaran akan lebih efektif jika perkataan dan gambar dipersembahkan seiringan berbanding dengan persembahan dengan hanya menggunakan perkataan sahaja.

**Prinsip perbezaan individu**, yaitu pembelajaran melalui multimedia adalah lebih efektif atas pelajar yang berkebolehan spatial tinggi berbanding pelajar yang berkebolehan spatial rendah, juga lebih efektif atas pelajar yang berpengetahuan rendah berbanding pelajar yang berpengetahuan tinggi





## Teori Konstruktivisme (Yusup dan Razmah, 2006)



Pembelajaran boleh ditingkatkan jika disediakan peralatan dan persekitaran yang boleh melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran serta menggalakkan pelajar membina pengetahuan yang lebih bermakna melalui:



**Konteks**



**Bina  
pengetahuan**



**Kolaborasi**



**Perbincangan**



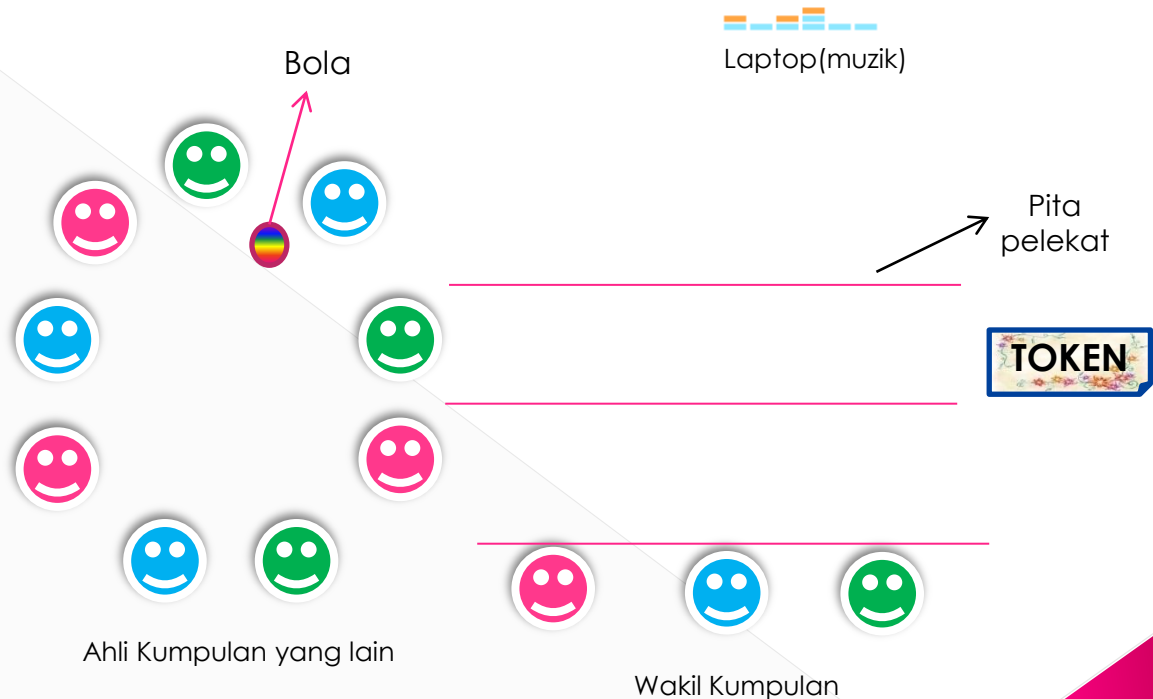
# International Conference On Teaching and Learning Through Games 2013

Skrin Putih

## Pelaksanaan:

- 1) Peserta dibahagikan kepada 3 kumpulan (bersesuaian dengan jumlah peserta)
- 2) Setiap kumpulan akan diberikan satu token yang berfungsi sebagai "talian hayat" sekiranya mereka ingin mencuba menjawab soalan sekali lagi.
- 3) Setiap kumpulan akan menghantar seorang wakil. Wakil tersebut akan berada di garisan permulaan yang telah ditentukan dan memegang token kumpulannya.

## Slaid soalan



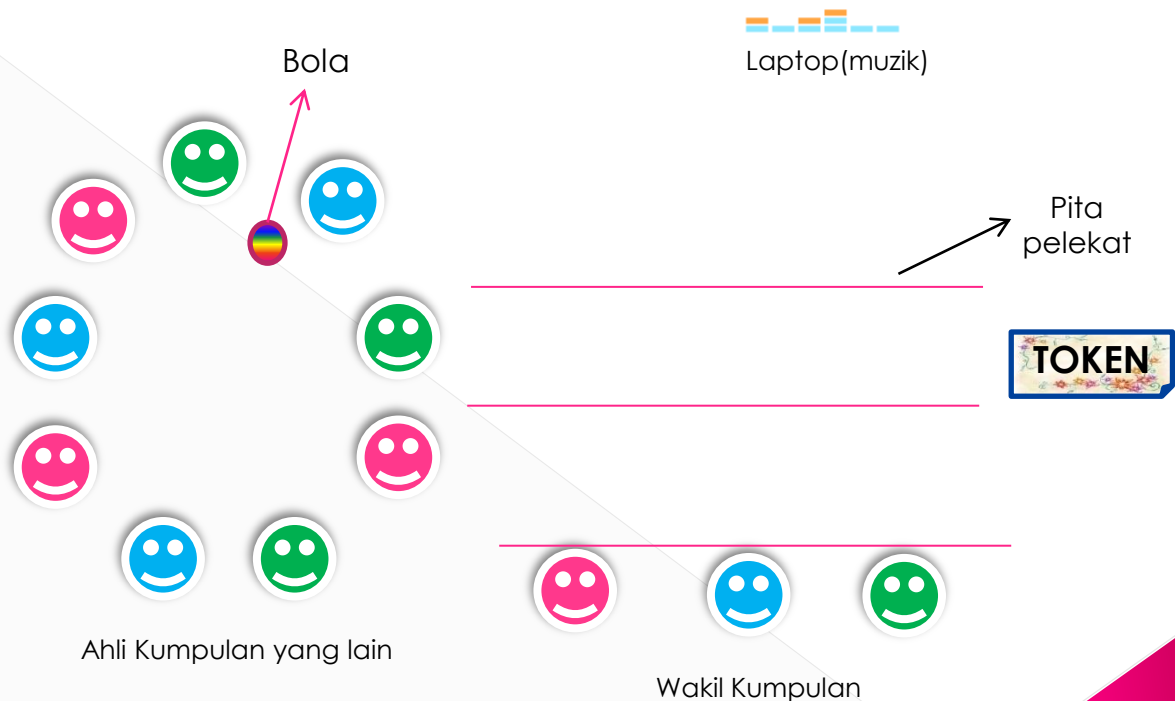
# International Conference On Teaching and Learning Through Games 2013

Skrin Putih

## Pelaksanaan:

- 4) Manakala ahli kumpulan yang lain akan membentuk bulatan besar bersama-sama kumpulan yang lain.
- 5) Salah seorang peserta memegang bola.
- 6) Sebaik sahaja muzik dimainkan, peserta tersebut perlu memberikan bola tersebut kepada peserta disebelahnya dan diteruskan sehingga muzik berhenti.
- 7) Peserta yang memegang bola akan memilih nombor soalan yang dipaparkan pada slaid. Peserta perlu menjawab soalan tersebut bersama-sama ahli kumpulan yang lain.

## Slaid soalan



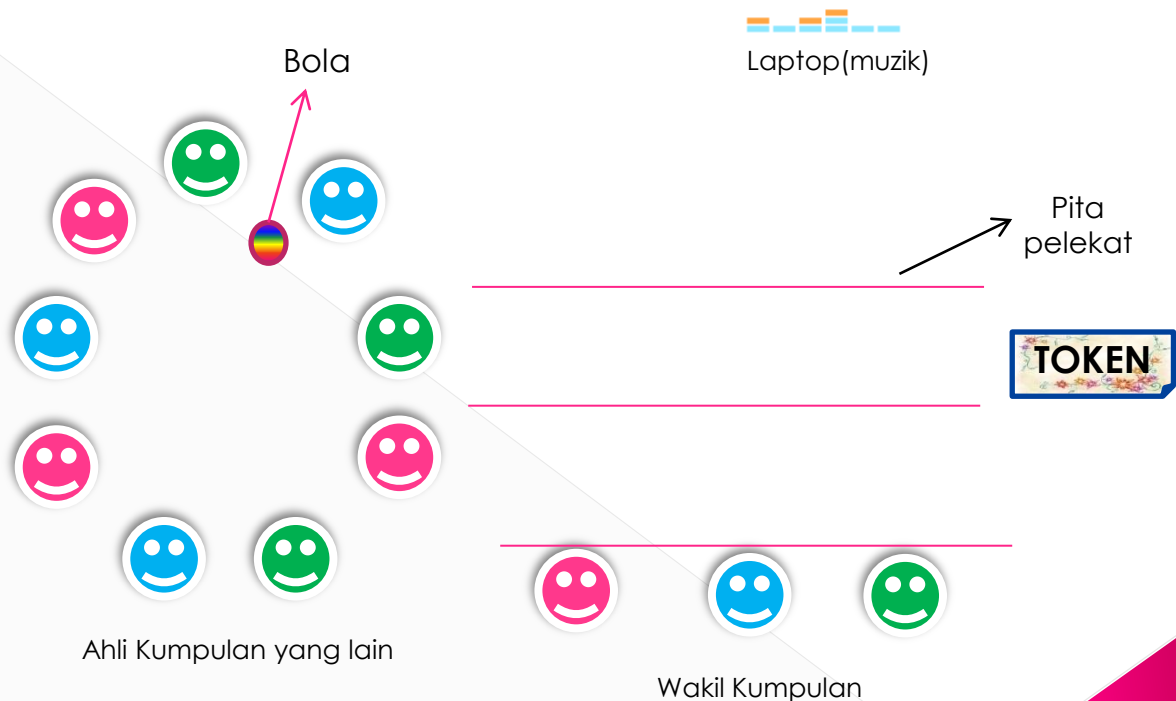
# International Conference On Teaching and Learning Through Games 2013

Skrin Putih

## Pelaksanaan:

- 8) Sekiranya mereka berjaya menjawab soalan dengan betul, maka wakil kumpulan akan melangkah setapak ke hadapan. Namun, sekiranya jawapan yang diberikan adalah salah, maka wakil akan mengundur satu tapak ke belakang.
- 9) Langkah ke-6 dan ke-7 diulang sehingga semua soalan dijawab.
- 10) Pemenang dinilai berdasarkan wakil kumpulan yang berada paling jauh dari petak permulaan.

## Slaid soalan





# SELAMAT MENCUBA

