

PENGGUNAAN KAD PERMAINAN “PERANAN-SIAPA?” MEMBANTU MURID TAHUN EMPAT MENGAITKAN PERANAN TOKOH DENGAN PEKERJAAN MASA KINI

Dzul Haziq Bin Bedu
dzulhaziq95@gmail.com

ABSTRAK

Tajuk Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka merupakan salah satu tajuk yang dipelajari oleh murid tahun 4 dalam mata pelajaran Sejarah. Kajian tindakan ini bertujuan membantu murid untuk mengaitkan isi pelajaran tajuk tersebut dengan pekerjaan yang ada pada hari ini dengan bantuan kad permainan “Peranan-Siapa?”. Kad permainan ini merangkumi dua fasa permainan iaitu Fasa Memadankan dan Fasa Mengaitkan. Penghasilan kad permainan ini memfokuskan kepada kesulitan yang dihadapi akibat daripada pembelajaran yang berpandukan guru sahaja tanpa melibatkan murid secara aktif. Kajian dijalankan ke atas empat orang murid tahun 4 Berani dari Sekolah Kebangsaan Mat Jengka semasa saya menjalankan praktikum fasa kedua. Kaedah yang telah digunakan adalah seperti pemerhatian, nota lapangan, senarai semak, soal selidik, lembaran kerja dan temu bual. Hasil kajian mendapati penggunaan kad permainan ini terbukti berkesan untuk membantu murid mengaitkan isi pelajaran dalam situasi pembelajaran yang menyeronokkan. Secara keseluruhannya, pengaplikasian kad ini dapat menambah baik proses pengajaran dan pembelajaran, pembelajaran murid dan pengalaman sendiri sebagai seorang penyelidik. Bagi tindakan susulan, contoh pekerjaan boleh ditambah bilangannya dan kad peranan boleh diwarnakan mengikut tokoh. Kajian ini juga boleh dijalankan dalam skala yang lebih besar seperti dalam konteks bilik darjah sebenar dan kad permainan ini boleh diintegrasikan dalam tajuk-tajuk lain.

Kata kunci: kad permainan “Peranan-Siapa?”, tokoh Kesultanan Melayu Melaka, mengaitkan, pekerjaan masa kini, keseronokan.

ABSTRACT

The topic of Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka is one of the titles studied by the primary 4 students in History subject. This action research aims to help pupils to relate the subject matter with today's occupation with the help of the “Peranan-Siapa?” card game. This card game consists of two phase, Matching Phase and Relate Phase. The production of this card game focuses on the difficulties caused by teacher-centric learning without actively engaging the students. The study was conducted on four students of primary 4 Berani from Sekolah Kebangsaan Mat Jengka during the second phase of my practicum. The methods used are observation, field notes, checklists, questionnaires, worksheets and interviews. The findings of the study show that the use of this card game is proven to be effective in helping the students relate the contents of the lessons in a fun learning situation. Overall, the application of this card game can improve the teaching and learning process, student learning and self-experience as a researcher. For follow-up actions, example of occupation can be increased and the role provided in the card game can be coloured according to the figure. This study can also be carried out on a larger scale as in the context of the actual classroom and this card game can be integrated with other topics.

Keywords: “Peranan-Siapa?” card game, Kesultanan Melayu Melaka figure, relating, today's occupation, fun.

Pengenalan

Sebagai guru pelatih major mata pelajaran Sejarah Sekolah Rendah di Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Kuching, Sarawak, saya dikehendaki untuk melaksanakan satu Kajian Tindakan dalam Semester Lapan. Kajian Tindakan yang dijalankan adalah berdasarkan tempoh masa saya mengajar mata pelajaran Sejarah di sekolah tempat saya menjalankan praktikum fasa dua. Mengikut tajuk kajian, saya telah menghasilkan satu inovasi terhadap cara mempelajari tajuk Peranan Tokoh Terbilang dalam Sejarah Tahun empat. Penekanan diberikan kepada Sejarah Tahun 4 kerana murid yang memasuki tahun empat baru sahaja berkenalan dengan mata pelajaran Sejarah yang tidak diajar dalam tahun tiga. Oleh itu, adalah penting untuk guru menjadikan mata pelajaran ini menyeronokkan.

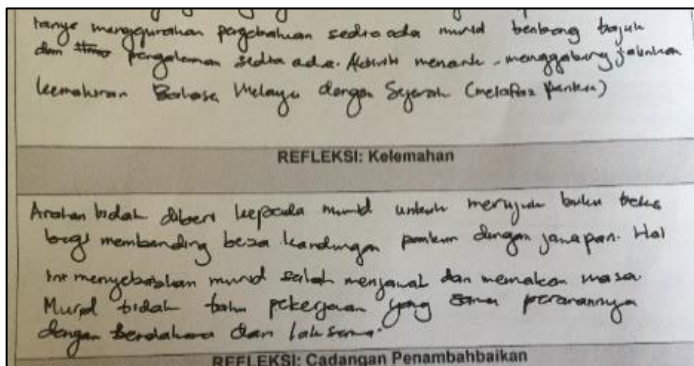
Semasa saya menjalani praktikum fasa pertama di Sekolah Kebangsaan Sultan Ahmad (bukan nama sebenar), saya diamanahkan untuk mengajar kelas tahun 4. Berdasarkan pengalaman lepas, saya terlalu banyak memfokuskan pengajaran saya kearah mengajar melalui pembelajaran kooperatif. Hal ini kerana kaedah ini sangat dituntut dalam pembelajaran abad ke-21. Menurut Johnson dan Johnson (2008), pembelajaran kooperatif merupakan satu kaedah pengajaran kumpulan kecil dimana murid bekerjasama untuk memaksimumkan pembelajaran bersama dan juga sendiri. Berdasarkan pernyataan ini, pembelajaran masa kini menumpukan kepada pembelajaran yang melibatkan interaksi antara satu sama lain. Tambahan pula, kelas yang saya ajar kedudukan muridnya disusun secara berkumpulan. Mereka mudah menghafal peranan tokoh-tokoh yang ada tetapi, mereka masih lemah dalam mengaitkan tokoh tersebut dengan pekerjaan yang ada pada masa kini yang hampir sama peranannya.

Daripada refleksi yang telah saya catatkan pada RPH saya, saya telah mengenalpasti beberapa isu yang timbul berhubung dengan inovasi yang perlu saya jalankan. Isu utama yang saya kenalpasti adalah ketidakmampuan murid untuk mengaitkan apa yang dibelajar dengan perkara yang ada dalam kehidupan mereka. Saya telah mengadakan satu soal jawab bersama murid mengenai "kenapa perlu menghargai tokoh". Saya selitkan juga soalan mengenai apakah pekerjaan yang ada pada masa kini yang sama dengan peranan Sultan. Berdasarkan pengalaman saya, murid saya tidak mampu menjawab soalan yang kedua iaitu pekerjaan yang berkait dengan peranan Sultan.

Oleh itu, satu aktiviti PdP yang bersifat meransang atau memotivasikan murid untuk bergerak aktif dalam kumpulan, belajar serta melaksanakan aktiviti yang menyeronokkan melalui permainan "Peranan-Siapa?". Elemen keseronokan perlu diselitkan dalam pembelajaran abad ke-21. Ketiadaan keseronokan dalam pembelajaran yang bermakna dan konstruktif sepertimana yang ditegaskan dalam prinsip pedagogi dan pendidikan mungkin akan menyebabkan masalah dalam membangunkan pemikiran pelajar abad ke-21 (Clifford, 2015). Trybus (2014) menyatakan bahawa cetusan persekitaran pembelajaran melalui permainan yang baik mampu mengajar murid tentang usaha bagi mencapai objektif, memilih tindakan bagi meneruskan permainan dan belajar untuk menanggung risiko atas tindakan yang dipilih. Melalui permainan yang telah dirangka, ianya akan mencapai sasaran untuk memadankan 'peranan' kepada 'tokoh' yang betul. Permainan sebegini akan melatih murid untuk membuat keputusan dan mengambil risiko.

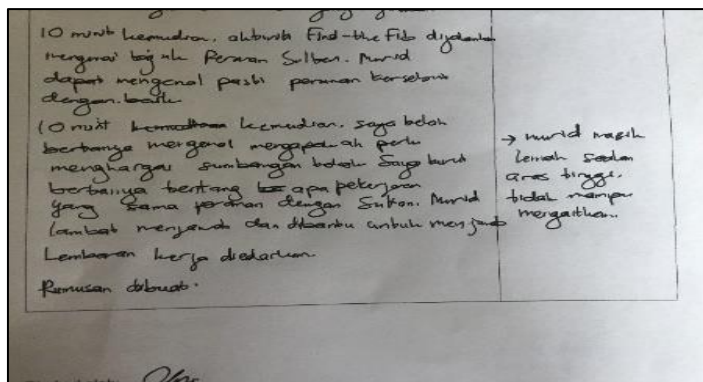
Inovasi yang dihasilkan adalah berdasarkan data awal yang telah dikumpul. Pengumpulan data awal adalah penting untuk memastikan adanya bukti untuk menyokong sesuatu masalah dan isu yang timbul berkaitan dengan keperluan kajian

(Saat, 2007). Data awal yang telah dikenalpasti adalah seperti murid tidak mampu mengaitkan apa yang dipelajari dengan perkara yang ada dalam kehidupan mereka. Kelemahan ini berpunca daripada saya sendiri yang tidak memberi peluang kepada murid untuk meneroka sendiri. Shia (2008) mengatakan bahawa murid perlu diberi peluang untuk meneroka bagi mengelakkan sikap terlalu bergantung dan membawa kepada hilang minat. *Rajah 1* menunjukkan dapatan data awal daripada refleksi RPH.



Rajah 1. Petikan daripada refleksi RPH 2/9/16.

Saya juga menyedari bahawa PdP yang dijalankan tidak begitu mencabar kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) murid. Selain itu, data yang diperolehi juga menyentuh tentang susunan kerusi meja tradisional, tidak menepati susunan bilik darjah yang berbentuk kumpulan kecil selaras dengan pembelajaran abad ke-21. Haliza Hamzah dan Joy Nesamalar Samuel (2014) berpendapat bahawa susunan dalam kumpulan kecil membolehkan murid berinteraksi, berkongsi bahan pembelajaran, berbincang dan bertukar-tukar pendapat. Saya juga sedar bahawa pendekatan yang digunakan tidak berkesan kerana terdapat murid yang mampu menyelesaikan kerja rumah yang diberikan di dalam buku latihan. Catatan nota lapangan dalam *Rajah 2* menunjukkan peserta kajian masih tidak dapat mengkaitkan dengan masa kini.



Rajah 2: Petikan daripada nota lapangan 26/8/16.

Saya juga melakukan satu temu bual dengan rakan guru pelatih saya. Khatijah (bukan nama sebenar) yang sama berpraktikum. Dia mengajar di Sekolah Kebangsaan Garuda Satria dan turut telah mengajar tajuk yang sama. Saya telah bertanya kepadanya tentang soalan mengenai isu yang dihadapinya dalam mengajar topik ini. Beliau tidak mengalami apa-apa kesulitan untuk mengajar murid untuk mengetahui dan

memahami peranan Sultan. Masalah yang beliau hadapi adalah sama seperti saya dimana murid tidak mampu mengaitkan pelajaran tersebut dengan situasi hari ini. Perkara yang berbeza dalam pengajaran kami adalah saya bertanya mengenai pekerjaan manakala sahabat saya tersebut bertanya tentang “adakah Sultan masa kini sama peranannya dengan Sultan di zaman Melaka?”. Walau bagaimanapun, dapatan temu bual menunjukkan isu utama yang dihadapi oleh murid dalam tajuk tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka ialah tidak dapat mengkaitkan peranan tokoh dalam zaman Kesultanan Melayu Melaka dengan pekerjaan atau peranan tokoh zaman sekarang.

Fokus Kajian

Fokus kajian ialah untuk membantu murid mengkaitkan peranan tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka dengan pekerjaan masa kini. Ini kerana berdasarkan pengalaman semasa praktikum, saya mendapati murid-murid masih belum dapat mengkaitkan peranan tokoh di zaman Kesultanan Melayu Melaka dengan pekerjaan pada masa kini. Fokus kajian ini juga telah mengambil kira akan kebolehtadbiran, kepentingan, kebolehgunaan, kawalan dan kolaborasi berkaitan dengan inovasi yang dibuat.

Objektif Kajian

Kajian ini bertujuan untuk:

- a. Membantu murid untuk mengaitkan peranan tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka dengan pekerjaan yang ada pada masa kini melalui penggunaan permainan “Peranan-Siapa?”.
- b. Meningkatkan amalan pengajaran saya dalam menggunakan permainan untuk mengajar di dalam kelas bagi tajuk tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka.

Soalan Kajian

Kajian ini turut dijalankan untuk menjawab persoalan berikut:

- a. Bagaimanakah penggunaan permainan mampu membantu murid mengkaitkan peranan tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka dengan pekerjaan masa kini?
- b. Sejauhmanakah penggunaan permainan dapat meningkatkan amalan pengajaran saya sebagai seorang guru Sejarah bagi tajuk tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka.

Peserta Kajian

Saya telah memilih empat orang murid daripada kelas empat Berani yang terdiri daripada 36 orang. Mereka telah dikenalpasti menghadapi masalah untuk mengaitkan apabila disoal didalam kelas seperti dalam Jadual 1 di bawah.

Jadual 1

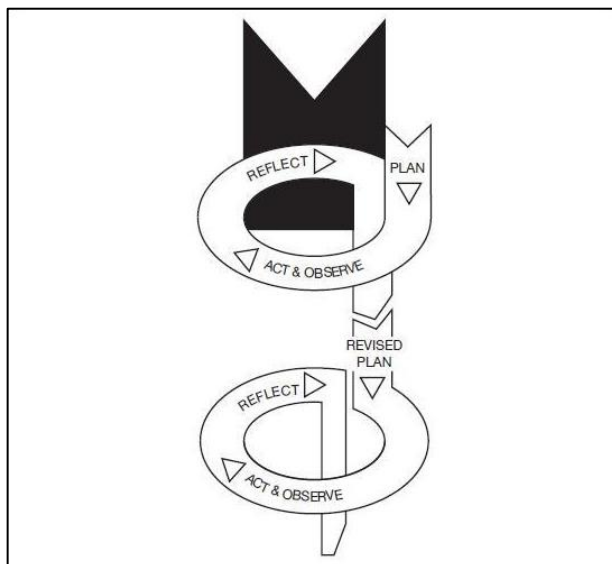
Butiran peserta kajian

Nama	Jantina	Tahap Akademik
Nick	Lelaki	Baik
Harry	Lelaki	Sederhana
Danny	Lelaki	Lemah
Andy	Lelaki	Lemah

Tindakan Yang Dijalankan

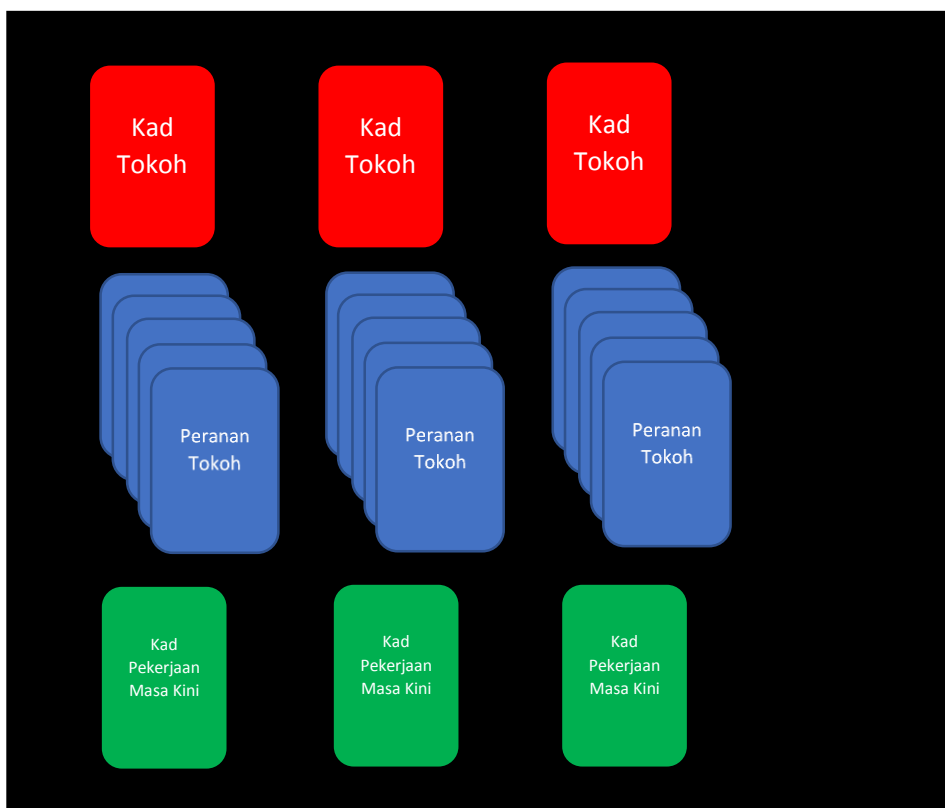
Kajian ini telah dilaksanakan menggunakan model kajian Kemmis dan McTaggart. Kemmis dan McTaggart dalam Denzin dan Lincoln (2007) menyatakan

bahawa kajian tindakan melibatkan pusingan langkah kitaran reflektif sendiri iaitu merancang, bertindak, memerhati dan mereflek seperti dalam *Rajah 3*.



Rajah 3: Reka bentuk Model Kajian Tindakan Kemmis dan McTaggart, (*Cyclical Nature*)

Kajian bermula dengan merancang iaitu saya mengenalpasti isu mengenai kesulitan yang dihadapi oleh murid terhadap topik yang difokuskan iaitu Peranan Tokoh Kesultanan Melayu Melaka dalam Sejarah Tahun empat. Selepas merancang inovasi yang hendak dibuat berdasarkan masalah yang timbul, kos-kos penghasilan inovasi iaitu kad permainan “Peranan-Siapa?” telah dicatat. Seterusnya, tindakan telah diambil iaitu menghasilkan kad permainan tersebut dan menjalankan intervensi di ruang atau bilik yang tertutup serta diluar waktu belajar. Permainan tersebut akan dikendalikan sepenuhnya oleh peserta kajian dengan dibantu oleh saya sebagai fasilitator. Saya menggunakan konsep *scaffolding* untuk membimbing murid. *Scaffolding* merupakan satu bentuk bantuan yang dimana murid dibantu untuk memahami sesuatu perkara yang baru berdasarkan perkara yang mereka sudah tahu (Benson, 1997). Selepas bermain, peserta diberikan lembaran kerja. Langkah pemerhatian dibuat semasa intervensi dijalankan. Aspek seperti melihat kemampuan murid dalam mengurus sendiri permainan tersebut tanpa dibantu guru dan nilai-nilai kepimpinan telah diberikan perhatian. Akhir sekali, proses mereflek dilakukan berdasarkan data yang dikumpul. Dalam langkah ini, objektif dan soalan kajian dilihat semula untuk melihat sejauhmanakah intervensi ini mampu menjawab persoalan kajian. *Rajah 4* menunjukkan kad permainan “Peranan- Siapa?”.



Rajah 4: Reka bentuk permainan “Peranan-Siapa?”

Semasa menjalankan kajian ini, saya telah memilih untuk menggunakan kaedah pengumpulan data seperti pemerhatian (senarai semak dan nota lapangan), temu bual, analisis dokumen (lembaran kerja) dan soal selidik. Data-data yang telah dikumpul telah dianalisis. Hampir kesemua data telah dianalisis secara analisis kandungan. Data-data seperti nota lapangan, senarai semak, soal selidik dan transkrip temu bual telah diteliti untuk mencari tema atau kata kunci tertentu yang menjurus kepada menjawab persoalan kajian. Bagi lembaran kerja pula, ianya dibuat pengiraan untuk melihat tahap penguasaan murid selepas menjalankan intervensi. Skor dilihat untuk menentukan sama ada intervensi harus diteruskan atau dihentikan.

Triangulasi juga dibuat untuk tujuan semakan data. Menurut Leffler (2015), menyemak data adalah perlu untuk menguatkan lagi kajian dan meningkatkan kredibiliti serta kesahan sesuatu maklumat. Saya telah memilih kaedah triangulasi kaedah bagi menyemak data-data yang telah dikutip. Triangulasi ini merupakan pengaplikasian dan penggunaan beberapa kaedah untuk mengesahkan keaslian sesuatu fenomena (Bekhet dan Zauszniewski, 2012). Untuk kajian ini, saya telah mendapati berdasarkan kaedah-kaedah yang saya gunakan telah memberikan keputusan yang hampir sama. Hal ini menunjukkan bahawa inovasi yang telah dihasilkan telah berjaya membantu murid mengaitkan peranan tokoh dengan pekerjaan masa kini serta membolehkan murid belajar dalam situasi yang menyenangkan.

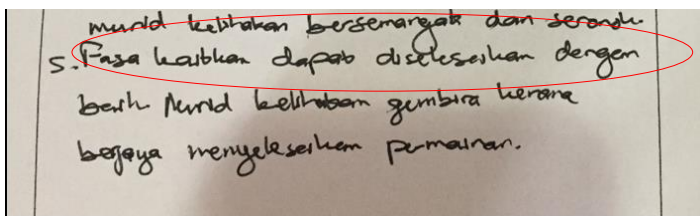
Jadual 2

Triangulasi kaedah bagi data yang diperolehi

Keputusan	Data daripada kaedah pengumpulan data yang pelbagai	
Permainan Peranan-Siapa? telah membantu murid untuk belajar dengan sendiri tanpa dibantu sepenuhnya oleh guru	Pemerhatian	Murid kelihatan mampu bermain dengan sendiri tanpa pengawasan guru
	Nota Lapangan	Murid berjaya menyelesaikan sendiri permainan, dibantu sedikit oleh guru
	Soal Selidik	Murid bertolak ansur dan saling membantu untuk menyelesaikan permainan
	Senarai Semak	Murid mampu memahami bentuk dan langkah-langkah permainan
	Temu Bual	Murid telah memberikan respon bahawa ada rakan-rakan membantu menyelesaikan permainan
Permainan Peranan-Siapa? telah mampu mengaitkan peranan tokoh dengan pekerjaan masa kini	Pemerhatian	Murid telah berjaya menyiapkan permainan, bermaksud mereka telah berjaya melepasi tahap menghafal (fasa memadankan) seterusnya mengaitkan (fasa mengaitkan)
	Nota Lapangan	Murid telah berjaya ke peringkat fasa mengaitkan dan menyelesaikan permainan dengan jayanya
	Senarai Semak	Murid mampu mengaitkan tokoh dengan pekerjaan masa kini dengan baik
	Lembaran Kerja	Murid telah berjaya menyelesaikan lembaran kerja kumpulan dengan cemerlang dan berjaya mendapat skor yang baik bagi lembaran kerja individu
	Temu Bual	Murid telah mampu menjawab soalan yang berkaitan dengan topik
Permainan Peranan-Siapa? telah membantu murid untuk belajar dalam situasi yang menyeronokkan	Pemerhatian	Murid kelihatan teruja apabila aktiviti hendak dimulakan
	Nota Lapangan	Murid kelihatan bersemangat dan seronok untuk menyelesaikan permainan walaupun menghadapi kesulitan semasa fasa memadankan
	Soal Selidik	Murid menyatakan bahawa mereka seronok bermain permainan tersebut
	Senarai Semak	Murid bersemangat untuk menyelesaikan permainan.
	Temu Bual	Murid telah memberi respon seperti "Best" tentang permainan tersebut

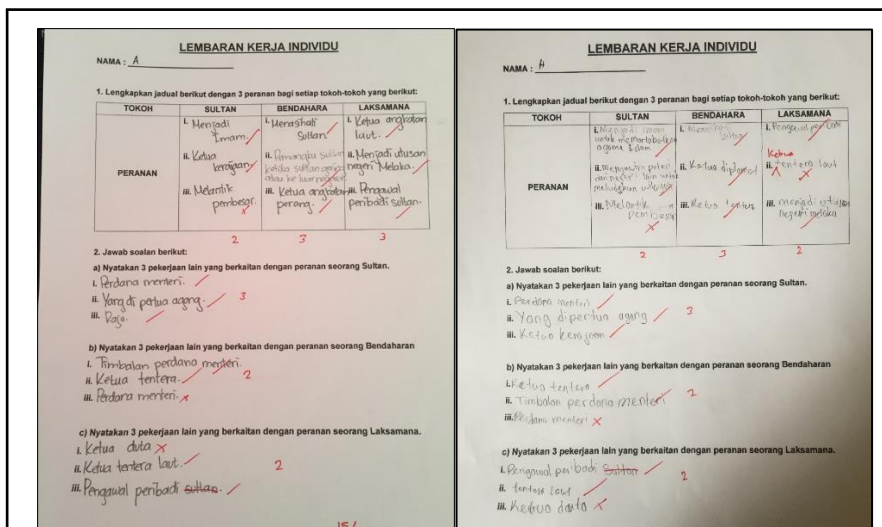
Dapatan Kajian

Penggunaan kad permainan "Peranan-Siapa?" ini telah menunjukkan keputusan yang meyakinkan dalam membantu murid untuk melepasi tahap menghafal kepada tahap mengaitkan dalam mempelajari tajuk Tokoh Terbilang Kesultanan Melayu Melaka. Pertama sekali, penggunaan permainan ini telah membantu murid untuk belajar tanpa menggunakan buku teks. Dalam nota lapangan yang telah dicatat (*rajab 5*), jelas menunjukkan murid dapat menjalankan aktiviti mengaitkan dengan lebih mudah dan berlaku perbincangan dalam kumpulan untuk memadankan pekerjaan dengan peranan tokoh.



Rajah 5. Catatan nota lapangan menjelaskan bahawa peserta kajian berjaya menyelesaikan permainan.

Dalam situasi ini, pembelajaran telah berlaku di mana murid belajar dengan sendirinya berbantuan kemahiran komunikasi dalam kumpulan semasa menggunakan permainan kad “Peranan-Siapa?”. Dapatan lain turut menunjukkan hasil yang sama di mana murid dapat menjawab lembaran kerja dengan baik seperti dalam *Rajah 6*. Keempat-empat peserta kajian telah berjaya mendapatkan skor yang baik di mana skor min bagi kesemua peserta adalah 70.8 peratus. Menurut Agung (1988) di dalam Djaali dan Muljono (2008), sesuatu kajian boleh dihentikan dan dikira berjaya sekiranya skor min peratusan pencapaian keseluruhan murid adalah lebih atau tepat 70 peratus.



Rajah 6. Lembaran kerja individu peserta kajian menunjukkan bahawa mereka mampu mengaitkan peranan tokoh.

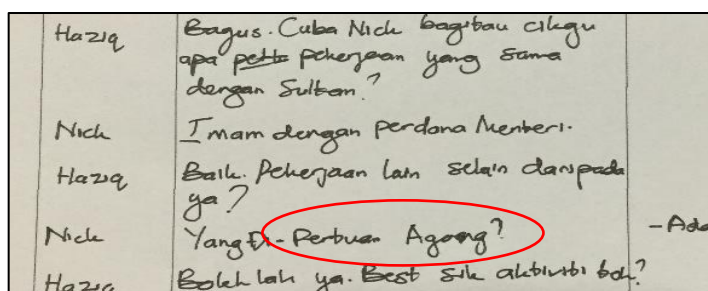
Jadual 3 menunjukkan keputusan latihan pengukuhan bagi tajuk tokoh terbilang Kesultanan Melayu Melaka selepas penggunaan permainan “Peranan-Siapa?”. Dapatan menunjukkan keempat- empat peserta kajian menjawab dengan baik. Walaupun Danny dan Andy mendapat 61% namun pencapaian ini adalah lebih baik sebelum penggunaan permainan “Peranan-Siapa?”. Purata min yang diperolehi oleh peserta kajian ialah 70.8%.

Jadual 3

Keputusan Lembaran Kerja Individu murid

Nama	Keputusan (%)	Tahap Penguasaan
Nick	83	Cemerlang
Harry	78	Baik
Danny	61	Memuaskan
Andy	61	Memuaskan

Selain itu, peserta kajian telah berjaya menjawab soalan yang diajukan oleh guru secara lisan. Hal ini menunjukkan bahawa inovasi yang dihasilkan berjaya membantu murid mengaitkan. Rajah 7 catatan transkrip temu bual dengan salah seorang peserta kajian yang mampu mengkaitkan tokoh terbilang dengan pekerjaan pada masa kini.



Rajah 7. Nick menunjukkan dia faham konsep dan perkaitan tugas tokoh terdahulu dengan tugas pekerjaan masa kini.

Hasil daripada kajian ini turut meningkatkan amalan pengajaran saya sebagai seorang guru Sejarah. Saya mampu menjalankan peranan saya sebagai fasilitator dengan lebih baik berbanding saya yang menyampaikan ilmu secara keseluruhan. Bimbingan hanya perlu diberikan apabila perlu kerana murid perlu diberi "... ruang untuk belajar dengan sendiri ...". (Warnich dan Meyer, 2013). Saya juga sedar bahawa mempelbagaikan bahan bantu mengajar dan kaedah-kaedah mengajar itu penting. Tomlinson (2011) menyatakan bahawa guru adalah diwajibkan untuk mempelbagaikan bahan mengajar apabila mengajar murid bagi mencetuskan perkembangan kognitif dan juga kecerdasan pelbagai. Secara umumnya, menggunakan kad permainan ini merupakan salah satu langkah awal bagi saya mencuba perkara yang baru. Saya turut mempelajari untuk menghargai usaha dan kemampuan murid saya. Hughes (2011) berpendapat bahawa guru yang mengargai muridnya adalah lebih berjaya dalam mengajar berbanding guru yang banyak menuntut.

Refleksi

Pertama sekali, aspek yang saya tekankan di dalam kajian ini adalah untuk membantu murid tahun empat yang mempelajari mata pelajaran Sejarah untuk mampu mengaitkan perkara yang telah mereka pelajari dengan aspek masa kini. Kedua, saya

ingin tekankan mengenai pembelajaran yang menyeronokkan melalui penggunaan kad permainan “Peranan-Siapa?”. Perkara yang ketiga diberi tumpuan adalah terhadap kemahiran interpersonal murid yang diperolehi daripada pelaksanaan kad permainan “Peranan-Siapa?”. Yang terakhir adalah mengenai penggunaan kaedah dan pengumpulan data yang sesuai. Keempat-empat aspek ini difokuskan dan telah membantu saya untuk menjalankan kajian ini dengan baik dan membuka peluang kepada saya untuk menjadi seorang pengkaji yang lebih baik.

Cadangan Tindakan Susulan

Antara perkara yang boleh ditambah baik adalah seperti menambah bilangan contoh pekerjaan lain di dalam permainan tersebut. Contoh yang diberikan boleh berkait rapat dengan kehidupan seharian murid. Selain itu, kad peranan tokoh tersebut boleh diwarnakan dengan warna kad tokoh bagi membantu murid lebih mudah menyelesaikan permainan tersebut dan seterusnya membantu murid mengingat dengan bantuan warna. Kajian ini turut digalakkan untuk dijalankan dalam skala yang lebih besar iaitu dalam bilik darjah yang sebenar. Akhir sekali, permainan ini boleh diintegrasikan di dalam tajuk-tajuk lain dalam mata pelajaran Sejarah.

Rujukan

- Bekhet, A.K. dan Zauszniewski, J.A. (2012). Methodological triangulation: an Approach to understanding data. *Nurse Researcher*, 20(2), 40-43.
- Benson, B. (1997). Scaffolding (Coming to Terms). *English Journal*, 86(7), 126-127.
- Breuer, J.S. dan Bente, G. (2010). Why so serious? On the relation of serious games and learning. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 4(1), 7-24.
- Clifford, I. (2015). Do Learner Centred Approaches Work Every Culture. *BritishCouncil.org*. Diakses dari <https://www.britishcouncil.org/voices-magazine/do-learner-centred-approaches-work-every-culture> diakses pada Mac 2018
- Denzin, N.K dan Lincoln, Y.S. (2007). *Strategies of Qualitative Inquiry*. Third Edition. California: SAGE Publications. Diakses dari ERIC database.(ED500418)
- Djaali, H. dan Muljono, P. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Haliza Hamzah dan Joy Nesamalar Samuel. (2014). *Pengurusan Bilik Darjah dan Tingkah Laku*. Selangor: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Saat, M.Y. (2007). *HBEF4106 – School-Based Research*. Selangor Darul Ehsan: Meteor Doc. Sdn. Bhd.
- Trybus, J. (2014). Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going. *New Media Institute*. Diakses dari <http://www.newmedia.org/game-based-learning-what-it-is-why-it-works-and-where-its-going.html>.