

Kemahiran dan Minat Murid Tahun Empat terhadap Permainan Interaktif PowerPoint dalam Pembelajaran Sejarah

(Year Four Student Skills and Interest in Interactive PowerPoint Games in History Learning)

Mah Lih Wen^{1*}, Anuar Ahmad², Norasmah Othman³

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: p117902@siswa.ukm.edu.my

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: anuarmd@ukm.edu.my

³Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM), 43600, Bangi, Selangor, Malaysia.
Email: lin@ukm.edu.my

ABSTRAK

CORRESPONDING

AUTHOR (*):

Mah Lih Wen
(p117902@siswa.ukm.edu.my)

KATA KUNCI:

Kemahiran
Minat
Permainan Interaktif
PowerPoint

KEYWORDS:

Skills
Interest
Interactive PowerPoint Games

CITATION:

Mah, L. W., Anuar Ahmad, & Norasmah Othman. (2024). Kemahiran dan Minat Murid Tahun Empat terhadap Permainan Interaktif PowerPoint dalam Pembelajaran Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 9(1), e002653. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i1.2653>

Permainan interaktif PowerPoint merupakan aktiviti yang menggunakan peranti elektronik bagi membolehkan para murid terlibat secara proaktif dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran. Namun begitu, permainan digital ini juga jarang digunakan dalam kalangan guru dan murid di sekolah. Perkara ini disebabkan mereka kurang kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikan permainan interaktif PowerPoint. Kajian ini bertujuan meneroka kemahiran dan minat murid Tahun Empat terhadap permainan interaktif PowerPoint dalam pembelajaran Sejarah. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan reka bentuk kajian kes. Seramai enam orang murid Tahun Empat telah dipilih sebagai peserta kajian. Pilihan dibuat berdasarkan kepelbagaian latar belakang murid di salah sebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina, daerah Machang. Hasil kajian temu bual separa berstruktur dan pemerhatian menunjukkan murid Tahun Empat mempunyai kemahiran mengaplikasikan permainan interaktif PowerPoint dalam mata pelajaran Sejarah. Selain itu, kajian ini memperlihatkan bahawa penggunaan permainan interaktif PowerPoint dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah berjaya meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran mata pelajaran Sejarah di peringkat sekolah rendah. Implikasi kajian ini juga menunjukkan bahawa permainan interaktif PowerPoint dapat meningkatkan kemahiran dan minat murid dalam Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Oleh hal yang demikian, guru Sejarah juga disarankan untuk menggunakan permainan interaktif PowerPoint supaya murid berasa seronok dan terhibur dalam pembelajaran mereka berbanding dengan kaedah pengajaran sebelum ini yang lebih bersifat tradisional.

ABSTRACT

Interactive Powerpoint games serve as dynamic activities, utilizing electronic devices to actively involve students in the Teaching and Learning process. Despite their potential, these digital games remain underutilized among teachers and students in schools, largely attributed to a lack of creativity and innovation in incorporating interactive PowerPoint features. The primary aim of this study is to delve into the skills and interests of Year Four students regarding interactive PowerPoint games in the context of learning History. Employing a qualitative approach, the research adopts a case study design, involving six carefully selected Year Four students. The selection criteria were based on the diverse backgrounds of students attending one of the primary schools in the Machang district. Findings derived from semi-structured interviews and observations reveal that Year Four students exhibit proficient skills in applying interactive PowerPoint games within the framework of History subjects. Additionally, the study underscores that the integration of PowerPoint interactive games into the Teaching and Learning of History effectively heightens students' interest in the subject at the primary school level. The implications drawn from this research suggest that PowerPoint interactive games possess the potential to not only enhance students' skills but also foster a deeper interest in the Teaching and Learning of History. Consequently, History educators are encouraged to incorporate interactive PowerPoint games into their teaching methodologies, creating an enjoyable and entertaining learning environment that surpasses traditional methods.

Sumbangan/Keaslian: Kajian ini menyumbang kepada literatur sedia ada berkaitan dengan kemahiran dan minat murid Tahun Empat terhadap permainan interaktif PowerPoint dalam pembelajaran Sejarah.

1. Pengenalan

Dalam sistem pendidikan global kini, para pendidik telah menggunakan pelbagai Alat Bantu Mengajar digital untuk menarik perhatian dan berinteraksi dengan murid-murid terutamanya di sekolah rendah semasa melaksanakan Pengajaran dan Pembelajaran. Di Amerika Syarikat, amalan menggunakan *PowerPoint* untuk meningkatkan penglibatan murid-murid amat digalakkan (Wanner, 2015). Para guru boleh menggunakan slaid *PowerPoint* untuk menghasilkan quiz supaya dapat membantu minda murid-murid berfikir secara terbuka dalam usaha menjawab soalan yang diberikan. Selain itu, permainan interaktif *PowerPoint* mengandungi elemen animasi, karakter, bunyi, warna dan teknik permainan yang boleh menarik perhatian murid-murid belajar.

Di Malaysia, penggunaan teknologi multimedia memainkan peranan penting dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Keadaan ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran berbentuk permainan digital yang mampu membina kemahiran pemikiran dalam kalangan murid di sekolah rendah (Salih, 2010). Tambahan pula, pembelajaran menggunakan permainan interaktif *PowerPoint* dilaporkan dapat meningkatkan suasana

bilik darjah yang lebih menyeronokkan, santai dan menggalakkan interaksi guru dengan murid. Kajian lepas juga memperlihatkan bahawa keterlibatan murid semasa menggunakan permainan interaktif *PowerPoint* bukan hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep Sejarah, tetapi juga meningkatkan kemahiran mereka dalam menangani masalah pembelajaran Sejarah.

Sehubungan dengan itu, kajian lepas yang dilaksanakan di sekolah di negara Taiwan menunjukkan bahawa penggunaan permainan digital dapat meningkatkan kemahiran dan minat murid terhadap pembelajaran (Yee, 2006), namun penggunaan permainan interaktif *PowerPoint* masih jarang digunakan dalam mata pelajaran Sejarah. Perkara ini dilaporkan berlaku susulan daripada keadaan guru yang kurang mahir dalam teknologi. Kesannya, mereka tidak dapat mengaplikasikan pelbagai strategi berunsurkan teknologi dalam pengajaran Sejarah. Kekurangan dalam penguasaan teknologi ini mengakibatkan murid menganggap mata pelajaran Sejarah tidak menarik malah membosankan (Bolick & McGlenn, 2004).

Selain itu, penggunaan aplikasi permainan interaktif *PowerPoint* masih rendah serta menimbulkan pelbagai masalah dalam bidang pendidikan. Terdapat beberapa isu yang muncul seperti sekolah di kawasan pedalaman yang menghadapi kekangan masalah capaian jaringan internet, kekurangan komputer di sekolah dan guru kurang berpengalaman dalam penggunaan teknologi juga akan menyebabkan murid kurang terdedah dalam permainan interaktif *PowerPoint* (Alruwais et al., 2018). Selain itu, guru Sejarah yang merancang permainan interaktif *PowerPoint* dengan tidak baik juga akan menyebabkan murid kurang minat dalam mata pelajaran Sejarah (Zuraidah et al., 2011).

Walaupun penggunaan permainan interaktif *PowerPoint* diterima sebagai satu kaedah pembelajaran yang efektif bagi para murid di sekolah rendah, namun bilangan komputer yang tidak mencukupi, makmal dan bengkel yang kurang serta komputer selalu mengalami kerosakan juga menyebabkan proses pembelajaran terganggu. Di samping itu, ramai guru Sejarah masih menggunakan kaedah konvensional untuk mengajar (Anuar & Nelson, 2016). Kaedah ini hanya guru sahaja yang memberi penerangan kepada murid dan kurang berkesan apabila Pengajaran dan Pembelajaran dijalankan (Abdullah et al., 2017).

Selain itu, kepelbagaian latar belakang murid juga mempengaruhi penggunaan permainan interaktif *PowerPoint* di sekolah (Aina, 2018). Tidak semua murid memiliki kemahiran dan kebolehan yang baik dalam menggunakan komputer. Bagi murid yang menetap di kawasan luar bandar atau pedalaman, mereka sukar mempelajari tanpa ada komputer di rumah. Selain itu, murid-murid di sekolah rendah yang terlibat dalam permainan interaktif *PowerPoint* untuk tempoh yang lama juga mungkin terlalu teruja dan ketergantungan kepada unsur permainan tersebut sehingga menjejaskan pembelajaran mereka (Norhana et al., 2019).

Berdasarkan pertumbuhan pesat permainan digital dalam bidang pendidikan, tumpuan harus diberikan kepada penghasilan produk menggunakan perisian yang berkualiti (Aszoura, 2007). Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk meneroka kemahiran mengaplikasikan permainan interaktif *PowerPoint* serta minat terhadap penggunaan permainan digital tersebut dalam pembelajaran Sejarah bagi murid Tahun Empat.

2. Sorotan Literatur

2.1. Kemahiran Murid

Guru melaksanakan permainan interaktif *PowerPoint* untuk memperbaiki prestasi murid dan mengoptimalkan penggunaan masa dalam Pengajaran dan Pembelajaran (Schaumburg & Issing, 2002). Unsur interaktif membolehkan murid belajar dengan lebih pantas dan mudah mengingat (Alessi & Trollip, 2001). Kegunaan permainan interaktif *PowerPoint* juga dapat meningkatkan kefahaman murid dan pembelajaran lebih menarik.

Dengan adanya perisian permainan interaktif *PowerPoint*, guru-guru Sejarah di sekolah memiliki kebebasan untuk merancang penggunaan perisian tersebut. Selain itu, penggunaan perisian permainan interaktif *PowerPoint* ini memerlukan kelengkapan komputer yang mencukupi di dalam bilik darjah atau makmal komputer. Murid-murid juga perlu mahir menggunakan peralatan komputer seperti tetikus, papan kekunci, dan pembesar suara. Perisian permainan interaktif *PowerPoint* ini mempunyai pelbagai fungsi seperti *hyperlink*, *command button*, dan animasi yang mampu mencipta slaid yang interaktif. Di samping itu, perisian ini dapat membina hubungan dua hala dengan murid. Bahan audio dan video juga dapat disisipkan dalam *PowerPoint* untuk memberikan rangsangan kepada minat dan deria murid (Rubiah, 2011).

2.2. Minat Murid

Guru yang menggunakan aplikasi permainan interaktif *PowerPoint* dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran dilaporkan berupaya meningkatkan minat murid dalam pembelajaran tersebut (Deskoni et al., 2019). Perisian aplikasi permainan interaktif *PowerPoint* terbukti mampu memupuk minat dan penglibatan murid untuk menjawab soalan kuiz (Law & Zamri, 2021).

Sehubungan dengan itu, pembelajaran berasaskan komputer adalah satu pendekatan yang memanfaatkan komputer untuk proses Pengajaran dan Pembelajaran (Baharuddin et al., 2001). Melalui kaedah ini, pembelajaran menjadi lebih berkesan kerana murid akan belajar dalam kumpulan atau individu. Dalam situasi pembelajaran ini, murid-murid dapat bergerak dengan lebih aktif dalam proses pembelajaran (Zamri & Nur Aisyah, 2011).

Pengaplikasian elemen permainan digital dapat meningkatkan keseronokan murid dalam pembelajaran mereka. Pembelajaran menggunakan permainan digital ini menjadi satu strategi yang berkesan untuk mengatasi kebosanan dalam kalangan murid. Kaedah ini juga sesuai sebagai alternatif kepada pendekatan tradisional yang lebih menekankan peranan guru. Oleh itu, guru Sejarah perlu menggunakan permainan interaktif *PowerPoint* sebagai strategi untuk membangkitkan minat murid belajar Sejarah.

2.3. Permainan Interaktif *PowerPoint*

Aplikasi pembelajaran interaktif dengan menggunakan permainan interaktif *PowerPoint* yang baik dapat menarik minat murid-murid untuk pembelajaran Sejarah di sekolah rendah (Sharifah & Aliza, 2013). Selain itu, para pendidik perlu sentiasa bersifat inovatif dan kreatif dalam usaha mereka untuk mendidik murid agar dapat menyesuaikan diri dalam bidang pendidikan pada masa kini (Adenan & Khairuddin, 2012). Maka, sebagai

seorang pendidik perlu melibatkan pelbagai kaedah pengajaran dan memanfaatkan teknologi supaya dapat memudahkan pemahaman murid (Munirah & Kamariah, 2022).

Oleh itu, warga pendidik menggunakan Alat Bantu Mengajar supaya dapat meningkatkan kualiti pengajaran di sekolah rendah (Noorazman et al., 2018). Kelebihan permainan interaktif dalam *PowerPoint* dapat meningkatkan minat pembelajaran murid dengan lebih mudah serta memudahkan proses pengingatan mereka dalam pembelajaran (Alessi & Trollip, 2001).

Sebenarnya, permainan interaktif *PowerPoint* ini dapat menyumbang kepada matlamat pendidikan. Di samping itu, murid-murid di sekolah rendah berminat dengan menggunakan bahan multimedia dalam pembelajaran dan prestasi pembelajaran mereka juga meningkat disebabkan dengan kegunaan perisian multimedia terkini (Kamsiah, 2011).

3. Metod Kajian

Penyelidik menggunakan pendekatan kualitatif yang melibatkan reka bentuk kajian kes (Ghazali, 2016). Selain itu, penyelidik menjalankan kajian kes kualitatif dengan tujuan untuk menggali, mentafsir, dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang suatu situasi atau keadaan (Othman, 2018). Kaedah kualitatif juga digunakan apabila ingin mendapatkan kefahaman secara terperinci tentang fenomena yang dikaji dengan mendalam (Cresswell, 2002).

Dalam kajian ini, penyelidik memilih lokasi kajian di Machang. Berdasarkan senarai sekolah mengikut daerah PPD Machang, terdapat tiga buah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina yang menetap di daerah Machang (Portal PPD Machang, 2023). Salah sebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di daerah Machang dipilih dan dikategorikan sebagai sekolah luar bandar dan bertepatan dengan kehendak kajian. Kajian ini bertujuan meneroka kepelbagaian latar belakang murid Tahun Empat dari segi kemahiran dan minat mereka terhadap permainan interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran Sejarah yang dijalankan. Selain itu, pihak pentadbir di sekolah juga memberi keizinan dan persetujuan kepada penyelidik untuk menjalankan kajian. Penyelidik memilih peserta kajian melalui kaedah pensampelan bertujuan. Kaedah ini dipilih dengan tujuan memastikan peserta kajian yang terpilih memenuhi ciri-ciri tertentu yang telah ditetapkan (Chua, 2014). Peserta kajian adalah murid Tahun Empat yang belajar mata pelajaran Sejarah di sekolah tersebut. Seramai enam orang peserta kajian dipilih kerana tambahan peserta kajian tidak dapat memberikan maklumat tambahan mengenai masalah pengkajian (Kamarul, 2012).

Kajian ini melibatkan dua jenis instrumen iaitu temu bual separa berstruktur dan pemerhatian. Protokol temu bual dan senarai semak pemerhatian merupakan instrumen yang penting dalam kajian ini. Penyelidik memulakan sesi temu bual dengan mengajukan soalan supaya dapat menerima informasi secara lebih mendalam untuk pengumpulan data (Durgadevi, 2022). Soalan temu bual dirancang berpandukan tema melalui penerapan analisis tematik. Temu bual separa berstruktur dijalankan selama empat minggu untuk melaksanakan permainan interaktif *PowerPoint* di dalam makmal komputer. Setiap sesi temu bual berlangsung dalam lingkungan 35 hingga 40 minit dan direkodkan dengan menggunakan telefon pintar. Semua interaksi temu bual peserta kajian telah direkodkan secara audio dan kemudian ditranskripsikan semula (Fitrah & Norain, 2022). Dalam kajian ini, senarai semak pemerhatian sesuai untuk melihat

kemahiran dan minat murid dalam menggunakan permainan interaktif *PowerPoint* semasa Pengajaran dan Pembelajaran dijalankan.

4. Hasil Kajian

Bahagian ini membincangkan dapatan kajian bagi mencapai objektif, iaitu meneroka kemahiran dan minat murid Tahun Empat terhadap permainan interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran Sejarah. Kemahiran mengaplikasikan permainan interaktif *PowerPoint* dibahagikan kepada tiga tema iaitu kemahiran membina slaid, kemahiran membuat animasi dan kemahiran menyisipkan bunyi. Manakala, minat terhadap permainan interaktif *PowerPoint* dibahagikan kepada tiga tema iaitu animasi yang bergerak, gambar yang berwarna-warni dan bunyi yang menarik. Bagi memudahkan perbincangan, enam orang peserta kajian diberi kod seperti PK 1 hingga PK 6.

4.1. Kemahiran mengaplikasikan Permainan Interaktif *PowerPoint*

4.1.1. Tema 1: Kemahiran membina slaid

Microsoft PowerPoint merupakan perisian persembahan grafik yang terkenal. Program ini dapat membantu murid belajar membina slaid. Dalam kajian ini, penyelidik menanyakan soalan: 'Bagaimanakah cara anda membina slaid dalam komputer?'. Enam orang peserta kajian memberikan jawapan seperti berikut:

PK 1: *Ern...Saya buka program PowerPoint untuk klik slaid yang saya pilih...*

PK 2: *Saya juga sama buka PowerPoint, seterusnya pilih slaid dan klik tekan...*

PK 3: *Buka PowerPoint dan klik slaid...*

PK 4: *Er...saya juga sama buka PowerPoint, pilih slaid dan tekan...*

PK 5: *Saya juga ikut kawan saya buka PowerPoint dan klik slaid yang saya suka...*

PK 6: *Saya dibimbing oleh cikgu untuk buka PowerPoint dan tekan slaid...*

Berdasarkan hasil interaksi temu bual dengan enam orang peserta kajian, penyelidik mendapati bahawa PK 1, PK 2, PK 3 dan PK 4 mahir membuka program *PowerPoint* dan memilih slaid yang mereka suka untuk membina slaid. Manakala, PK 5 dan PK 6 perlu dibimbing dan dibantu oleh guru dan rakan mereka. Hal ini kerana mereka tidak mahir membina slaid dalam paparan skrin.

Dari segi pemerhatian, penyelidik mendapati bahawa dalam kalangan murid ada yang mahir membina slaid, mereka sendiri membuka program *PowerPoint* untuk memilih slaid yang mereka suka tanpa dibimbing oleh guru. Hal ini kerana mereka biasa menggunakan komputer di rumah untuk belajar cara membina slaid. Manakala, murid yang tidak mahir membina slaid, mereka akan dibimbing dan dibantu oleh guru dan rakan untuk menyelesaikan tugas.

4.1.2. Tema 2: Kemahiran membuat animasi

Animasi merupakan salah satu elemen dalam persembahan multimedia yang boleh menarik minat murid untuk melihat persembahan. Murid juga boleh belajar membuat animasi tersebut dan meletakkan objek dalam slaid permainan interaktif *PowerPoint*. Seterusnya, penyelidik menanyakan soalan: 'Bagaimanakah anda membuat animasi dalam slaid ini?'. Jawapan enam orang peserta kajian adalah seperti berikut:

PK 1: *Ern...saya masuk objek di dalam slaid, klik bahagian animations dan pilih add animation yang saya suka...*

PK 2: *Er...dalam membuat animasi, saya akan tambah objek dan klik di bahagian animations...*

PK 3: *Yaya...saya juga sama pilih satu objek, lepas itu pergi cari bahagian animations dan klik add animations...*

PK 4 : *Err...saya akan letak objek dan pergi bahagian animations tekan add animations...*

PK 5: *Oh...saya juga ikut kawan letak objek, klik di bahagian animations, seterusnya klik add animations...*

PK 6: *Ya...mujur ada cikgu bimbing saya, saya buka powerpoint, pilih objek dan klik bahagian animations...*

Dalam hasil temu bual ini, penyelidik mendapati bahawa PK 1, PK 2, PK 3 dan PK 4 mahir membuat animasi dalam slaid. Manakala, PK 5 dan PK 6 perlu dibimbing dan dibantu oleh guru dan rakan untuk membuat animasi mengikut langkah yang betul.

Dari segi pemerhatian, penyelidik mendapati bahawa dalam kalangan murid ada yang tidak mahir membuat animasi yang bergerak dalam slaid. Mereka perlu dibimbing oleh guru berkenaan untuk mengetahui cara membuat animasi ini. Manakala, murid yang mahir membuat animasi akan membantu murid yang tidak mahir supaya mereka dapat mengetahui cara membuat animasi dalam paparan skrin.

4.1.3. Tema 3: Kemahiran menyisipkan bunyi

Bunyi adalah salah satu elemen yang penting dalam penggunaan permainan interaktif *PowerPoint* supaya dapat menarik perhatian murid. Untuk mengetahui maklumat dengan lebih lanjut lagi, penyelidik menanyakan soalan: 'Boleh terangkan sikit cara anda untuk menyisipkan bunyi dalam slaid ini?'. Enam orang peserta kajian menjawab soalan seperti berikut:

PK 1: *Ern...saya akan masuk bahagian animation pane, klik effect option untuk pilih bunyi yang sesuai...*

PK 2: *Oh...saya juga masuk animation pane, klik effect option untuk pilih bunyi...*

PK 3: *Klik animation pane, lepas klik effect option dan pilih bunyi...*

PK 4: *Ern...saya juga sama klik animation pane, tekan effect option, pilih bunyi dan tekan ok...*

PK 5: *Saya dibantu oleh kawan, klik animation pane, pergi effect option pilih bunyi, seterusnya tekan ok...*

PK 6: *Ya...saya dibimbing oleh cikgu, sama juga klik animation pane, klik effect option untuk cari bunyi yang sesuai dalam game ini...*

Dalam hasil temu bual ini, penyelidik mendapati bahawa PK 1, PK 2, PK 3 dan PK 4 mahir menyisipkan bunyi dalam slaid. Manakala, PK 5 dan PK 6 menyatakan bahawa mereka perlu dibimbing dan dibantu oleh guru dan rakan untuk menyelesaikan tugas dalam menyisipkan bunyi ini.

Melalui pemerhatian, penyelidik mendapati bahawa ada dalam kalangan murid yang mahir menyisipkan unsur bunyi dalam slaid. Manakala, murid yang tidak mahir menyisipkan unsur bunyi tersebut, mereka akan dibimbing dan dibantu oleh guru dan rakan untuk mengetahui cara menyisipkan bunyi dalam slaid. Dapatan ini juga disokong dengan kajian [Aljaraideh \(2020\)](#) yang melaporkan bahawa murid yang mahir menghasilkan permainan interaktif *PowerPoint* dapat meningkatkan keseronokan dan pembelajaran sendiri secara berkesan.

4.2. Minat terhadap Permainan Interaktif *PowerPoint*

4.2.1. Tema 1: Animasi yang bergerak

Animasi yang bergerak dapat menarik minat murid untuk menjawab soalan dalam permainan interaktif *PowerPoint* semasa menjalankan Pengajaran dan Pembelajaran mata pelajaran Sejarah ([Kalaiselvi & Balamuralithara, 2020](#)). Apabila penyelidik menanyakan soalan: 'Adakah anda suka animasi yang bergerak dalam slaid tersebut?', PK 1, PK 2 dan PK 3 memberikan jawapan seperti berikut:

PK 1: *Ern...saya suka animasi yang bergerak dalam slaid tersebut...*

PK 2: *Ya...animasi yang bergerak dapat menarik perhatian saya...*

PK 3: *Ya...saya suka animasi yang ada di dalam slaid ini...*

PK 1, PK 2 dan PK 3 menyatakan bahawa mereka minat dalam permainan interaktif *PowerPoint* disebabkan dalam slaid tersebut ada animasi yang bergerak. Manakala, PK 4, PK 5 dan PK 6 menjawab soalan seperti berikut:

PK 4: *Saya tak berapa minat dalam animasi tersebut...*

PK 5: *Ern...saya rasa saya tak suka animasi dalam background ini...*

PK 6: *Animasi yang bergerak dalam background ini tak menarik perhatian saya...*

Berdasarkan temu bual yang dijalankan dengan PK 4, PK 5 dan PK 6, mereka berasa animasi yang bergerak dalam slaid tidak begitu menarik perhatian mereka semasa menjawab soalan dalam permainan interaktif *PowerPoint*.

Dari segi pemerhatian, penyelidik mendapati murid yang minat terhadap animasi yang bergerak, mereka akan bersemangat untuk menjawab soalan di dalam slaid. Manakala, murid yang tidak berminat dalam animasi, mereka tetap menjawab soalan tanpa menjejaskan semangat mereka.

4.2.2. Tema 2: Gambar yang berwarna-warni

Gambar yang dipilih untuk permainan interaktif *PowerPoint* adalah mempunyai warna yang cantik supaya dapat menarik perhatian murid untuk menjawab soalan Sejarah. Bagi mengetahui lebih lanjut lagi tentang minat murid, penyelidik menanyakan soalan: 'Adakah anda suka gambar yang berwarna-warni dalam slaid tersebut?'. Berikut merupakan jawapan bagi keenam-enam peserta kajian:

PK 1: *Ern...saya tak berapa minat gambar yang banyak warna...*

PK 2: *Gambar yang banyak warna saya tengok macam pening saja...*

PK 3: *Saya tak berapa suka gambar yang berwarna-warni...*

PK 4: *Wa...banyak gambar yang berwarna-warni menarik perhatian saya...*

PK 5: *Wow...comelnya gambar dalam paparan skrin...*

PK 6: *Oh...saya suka gambar yang ada banyak warna...*

Berdasarkan hasil temu bual dengan keenam-enam peserta kajian ini, penyelidik mendapati bahawa PK 1, PK 2 dan PK 3 tidak minat gambar yang berwarna-warni semasa menjawab soalan dalam permainan interaktif *PowerPoint*. Selain itu, PK 2 juga menyatakan bahawa gambar yang banyak warna akan menyebabkan kepeningan semasa menjawab soalan di dalam slaid. Manakala, PK 4, PK 5 dan PK 6 memaklumkan bahawa mereka lebih suka melihat gambar yang berwarna-warni semasa menjawab soalan Sejarah dalam permainan interaktif *PowerPoint*.

Dari segi pemerhatian, penyelidik mendapati bahawa murid tidak berminat gambar yang berwarna-warni dalam permainan interaktif *PowerPoint*, mereka akan rasa pening semasa menjawab soalan Sejarah dalam slaid. Manakala, murid yang berminat melihat gambar yang berwarna-warni dalam slaid, mereka akan bersemangat untuk menjawab soalan.

4.2.3. Bunyi yang menarik

Bunyi yang menarik dapat memberangsangkan minda murid semasa menjawab soalan Sejarah dalam permainan interaktif *PowerPoint*. Penyelidik menanyakan soalan: 'Adakah anda minat bunyi yang ada dalam slaid tersebut?'. Jawapan enam orang peserta kajian adalah seperti berikut:

PK 1: *Ern...bunyi tidak begitu minat bagi saya...*

PK 2: *Saya lebih suka animasi jika berbanding dengan bunyi...*

PK 3: *Er...bunyi yang ada dalam background ini saya tak berapa minat...*

PK 4: *Err...bunyi yang bising akan menjejaskan saya untuk menjawab soalan...*

PK 5: *Saya suka bunyi yang slow punya...macam saya dengar dalam background tersebut saya tak gitu minat...*

PK 6: *Eh...bunyi dalam background ini saya suka dengar dan semangat untuk saya menjawab soalan Sejarah...*

PK 1, PK 2 dan PK 3 menyatakan bahawa mereka tidak berminat ada bunyi dalam permainan interaktif *PowerPoint* semasa menjawab soalan Sejarah. Manakala, PK 4 dan PK 5 menyatakan mereka tidak suka bunyi yang bising semasa mereka menjawab soalan. Seterusnya, terdapat seorang peserta kajian iaitu PK 6 suka bunyi yang menarik dalam permainan interaktif *PowerPoint* dan bersemangat untuk menjawab soalan.

Secara keseluruhan hasil temu bual dan pemerhatian, penyelidik mendapati bahawa terdapat tiga orang peserta kajian iaitu PK 1, PK 2 dan PK 3 berminat animasi yang bergerak dalam permainan interaktif *PowerPoint*. Manakala, dua orang peserta kajian iaitu PK 4 dan PK 5 berminat gambar yang berwarna-warni dalam permainan interaktif *PowerPoint* semasa menjawab soalan. Seterusnya, seorang peserta kajian iaitu PK 6 minat bunyi yang menarik dalam permainan interaktif *PowerPoint*. Dapatan ini juga disokong dengan kajian [Tejo \(2011\)](#) menyatakan *Microsoft PowerPoint* merupakan satu perisian yang menarik dengan pelbagai kelebihan.

5. Perbincangan Kajian

Kajian ini bertujuan untuk meneroka kemahiran dan minat murid Tahun Empat terhadap permainan interaktif *PowerPoint* dalam pembelajaran Sejarah. Berdasarkan dapatan kajian yang menunjukkan bahawa peserta kajian telah menunjukkan pengetahuan asas dalam mengaplikasikan permainan interaktif *PowerPoint*. Meskipun demikian, dalam kalangan mereka ada yang memerlukan bimbingan dari guru atau rakan sebaya untuk membina slaid, membuat animasi dan menyisipkan bunyi. Dapatan kajian ini sejajar dengan pandangan [Halim dan Manis \(2021\)](#) yang menyatakan bahawa membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan adalah fokus utama dalam penggunaan berasaskan permainan dalam pembelajaran. Hasil kajian [Daiana \(2021\)](#) juga menguatkan fakta bahawa penggunaan perisian seumpama ini dapat mengubah aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah menjadi lebih menarik.

Selain itu, dapatan kajian menekankan bahawa meningkatkan kemahiran mengaplikasikan permainan interaktif *PowerPoint* dapat membantu meningkatkan kreativiti dalam pembinaan permainan digital. Hal ini disokong oleh [Sumintono \(2016\)](#) yang menggariskan bahawa penglibatan murid dalam permainan interaktif *PowerPoint* menarik minat mereka untuk mempelajari Sejarah. Murid-murid didorong untuk menggunakan permainan digital ini untuk mencari jawapan sendiri ketika menjawab soalan. Tambahan pula, [Lee \(2021\)](#) menyatakan bahawa kaedah pembelajaran ini dapat membantu murid menguasai ilmu Sejarah secara lebih efektif.

Di samping itu, permainan interaktif *PowerPoint* memerlukan murid meneroka sendiri dari segi pengetahuan dan kemahiran supaya dapat membantu murid yang pasif belajar secara berkesan. Dapatan ini juga diperkuatkan oleh [Thulasimani \(2014\)](#) yang

menyatakan bahawa pelaksanaan pembelajaran melalui permainan interaktif *PowerPoint* selari dengan matlamat pemanfaatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran.

Justeru, guru perlu kreatif dan cekap dalam mengaplikasikan permainan interaktif *PowerPoint* supaya dapat menggalakkan murid mempelajari cara menggunakan permainan digital tersebut. Hal ini disokong oleh [Al-Azawi et al.\(2016\)](#) yang menyatakan bahawa kaedah ini dapat membantu guru untuk menarik minat murid dalam pembelajaran mereka. Tambahan pula, murid juga memiliki keupayaan untuk menentukan cara pembelajaran mereka melalui pengumpulan maklumat dan interaksi supaya dapat meningkatkan fleksibiliti dalam proses pembelajaran mereka.

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa walaupun peserta kajian memiliki minat yang berbeza terhadap permainan interaktif *PowerPoint*, namun pengaplikasian permainan digital ini tetap mampu mendorong murid untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Dapatan ini juga disokong oleh [Shaifol \(2004\)](#) yang menyatakan bahawa permainan interaktif *PowerPoint* mempunyai keistimewaan unsur media dari segi animasi, gambar dan bunyi yang dapat menarik perhatian murid.

Penggunaan kaedah pembelajaran melalui permainan interaktif dalam platform *PowerPoint* dapat membawa transformasi kepada pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran yang selama ini bersifat konvensional. Permainan interaktif *PowerPoint* tidak hanya memberikan suasana yang lebih menyeronokkan, tetapi juga memberikan manfaat yang signifikan kepada para murid. Suasana Pengajaran dan Pembelajaran yang interaktif akan merangsang komunikasi aktif antara guru dan murid. Permainan digital yang memanfaatkan deria penglihatan dan pendengaran dapat menarik minat murid secara lebih efektif. Dapatan kajian ini turut disokong oleh [Ngin \(2012\)](#) bahawa permainan interaktif *PowerPoint* dapat menarik minat murid untuk belajar.

6. Kesimpulan

Pembelajaran berasaskan permainan interaktif *PowerPoint* menjadi satu peranti permainan yang meluas dalam kalangan guru dan murid di sekolah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid yang mahir menggunakan permainan digital ini mampu mengubah pandangan mereka terhadap mata pelajaran Sejarah dari negatif kepada positif. Selain itu, permainan interaktif *PowerPoint* ini yang mengaplikasikan kesemua unsur multimedia juga dapat menarik perhatian murid. Kaedah pembelajaran ini turut memberikan impak positif terhadap pemahaman murid terhadap mata pelajaran Sejarah. Selain itu, para guru harus mahir mengaplikasikan permainan interaktif *PowerPoint* supaya dapat membimbing murid dengan efektif. Pihak sekolah juga perlu mengadakan bengkel bagi para guru supaya meningkatkan kesedaran terhadap kepentingan penggunaan permainan interaktif *PowerPoint* dalam sesi Pengajaran dan Pembelajaran mata pelajaran Sejarah.

Kelulusan Etika dan Persetujuan untuk Menyertai Kajian (*Ethics Approval and Consent to Participate*)

Para penyelidik mematuhi garis panduan etika penyelidikan yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa Etika Penyelidikan Universiti Kebangsaan Malaysia (RECUKM). Semua prosedur yang melibatkan subjek manusia dalam kajian ini dijalankan mengikut piawaian

etika yang telah ditetapkan oleh jawatankuasa penyelidikan institusi. Persetujuan dan kebenaran untuk menyertai kajian ini telah diperoleh dari semua peserta kajian.

Penghargaan (*Acknowledgement*)

Saya ingin menyatakan penghargaan yang tinggi kepada penyelia saya, Dr. Anuar Ahmad, dan pensyarah saya, Prof. Dr. Norasmah Othman, yang memberi bimbingan dan sokongan kepada saya dalam sepanjang penulisan akademik ini. Ucapan penghargaan juga tidak terhingga kepada peserta kajian yang memberikan kerjasama untuk membantu saya menyiapkan kajian ini.

Kewangan (*Funding*)

Semua perbelanjaan yang berkaitan dengan penyediaan dan penerbitan kajian ini ditanggung oleh penulis.

Konflik Kepentingan (*Conflict of Interests*)

Tiada konflik kepentingan yang melibatkan penulis dalam penulisan ini.

Rujukan

- Abdullah, N. S. & Mohamad, M. (2020). The implementation of highly immersive programme towards language proficiency of primary school pupils: A literature review. *Creative Education*, 11(1), 1336-1350.
- Adenan, A. & Khairuddin, M. (2012). *Kaedah Pengajaran Bahasa Melayu*. Oxford Fajar Sdn.Bhd.
- Aina, N. A. M. H. (2018). Sumber Pengajaran dan Pembelajaran mempengaruhi tingkah laku murid bermasalah. *Penulisan Akademik Rakan Kepelbagaian*, 2(1), 1-7.
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136.
- Alessi, S.M. & Trollip, S.R. (2001). *Multimedia for learning: Methods and development (3rd ed.)*. Allyn & Bacon.
- Aljaraideh, Y.A. (2020). The impact of digital storytelling on academic achievement of sixth grade students in English language and their motivation towards it in Jordan. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(1), 73-82.
- Alruwais, N., Alshehri, M. & Alghamdi, R. (2018). Exploring Saudi Sciences teachers' knowledge, attitudes, and technology use. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(12), 120-133.
- Anuar, A. & Nelson, J. (2015). Pengaruh kompetensi kemahiran guru dalam pengajaran terhadap pencapaian akademik pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 3(2), 1-11.
- Aszoura, M.S. (2007). *Keberkesanan kaedah pembelajaran berbantuan komputer (penggunaan perisian PowerPoint interaktif) terhadap peningkatan penguasaan konsep Sains dalam tajuk Sel untuk Sains Tingkatan Satu* (Tesis Sarjana Pendidikan). Fakulti Sains dan Pendidikan Asas, Universiti Terbuka Malaysia.
- Baharuddin A., Rio, S. S. & Manimegalai, S. (2002). *Reka Bentuk Perisian Multimedia*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.

- Bolick, C.M. & McGlenn, M.M. (2004). Harriet Jacobs: Using online slave narratives in the classroom. *Social Education*, 68(3), 198-202.
- Chua, Y. P. (2014). *Kaedah Penyelidikan*. Edisi Kedua. Kuala Lumpur: McGraw-Hill Higher Education.
- Cresswell, J.W. (2008). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Merrill Prentice Hall.
- Daiana, S.T. & Muhammad, S.M. (2021). Pembelajaran berasaskan permainan digital dalam pengajaran Matematik: Sebuah tinjauan literature. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 158-168.
- Deskoni, Yuliana, F.H. & Edwin, N. (2019). Penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Pendidikan Ekonomi. *Jurnal Utilitas*, 5(2), 30-37.
- Durgadevi, K., Mardian, S.O. & Nurul, H.S. (2022). Kemahiran bertutur dalam kalangan murid Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil di daerah Seremban. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 12(2), 154-160.
- Fitrah, M. & Norain, M. A. (2022). Informasi Covid-19 sebagai barang awam: Analisis NVIVO. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 19(1), 94-110.
- Ghazali, D. (2016). *Metodologi penyelidikan dalam pendidikan, amalan dan analisis kajian*. Universiti Malaya.
- Halim, F., & Manis, A. A. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pembelajaran berbantuan permainan digital pelajar kolej vokasional. *Online Journal for Tvet Practitioners*, 6(2), 123-133.
- Kalaiselvi, S. & Balamuralithara, B. (2020). Perisian Microsoft PowerPoint sebagai peranti persembahan semasa PDPC Sains di SJK(T) luar bandar di negeri Perak. *Malaysian Journal of Social Science and Humanities (MJSSH)*, 4(1), 49-65.
- Kamarul, A.J. (2012). *Kesahan dan kebolehppercayaan dalam kajian kualitatif*. Kertas kerja dibentangkan di Seminar Puteri Resort Melaka. Anjuran IPGM Kampus Temenggong Ibrahim pada 28-29 Mac 2012 di IPGM Kampus Temenggong Ibrahim, Johor.
- Kamsiah, B. (2011). *Pembangunan dan pengujian modul intervensi membaca Bahasa Melayu prasekolah berbantuan multimedia* (Tesis Doktor Falsafah yang tidak diterbitkan). Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Law, Y.Y. & Zamri, M. (2021). Keberkesanan Kahoot terhadap pencapaian murid sekolah rendah dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 90-101.
- Lee, S.C. (2021). *Pembelajaran berasaskan permainan digital meningkatkan pemahaman murid terhadap pembelajaran alam sekitar* (Tesis Sarjana Pendidikan). Fakulti Sains Kemanusiaan, Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Munirah, M. & Kamariah, A.B. (2022). Kemahiran dan motivasi guru serta keberkesanan terhadap penggunaan Telegram dan Whatsapp dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(9), 1-17.
- Ngin, W. H. (2012). Keberkesanan Penggunaan PowerPoint terhadap Penguasaan Konsep Sains bagi murid Tahun 5. Kertas kerja dibentangkan di *Seminar Penyelidikan IPG KBL*. Anjuran Institusi Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Sarawak pada 27 & 28 September 2012 di Kuching.
- Noorazman, A.S., Wan. M. R. W. A., Hairuddin, H., Mohd. H. A., Suhaizal, H. & Faizah, J. (2018). Bahan Bantu Mengajar dalam Pengajaran dan Pembelajaran dalam talian sepanjang tempoh pandemic Covid-19. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 250-264.
- Nor, A. A., Nur, E. H., & Nurzarina, A. (2020). Persepsi pelajar terhadap pembelajaran berasaskan perisian Matematik. *Sains Humanika*, 12(3), 1-8.

- Norhana, A., Zarina, A.Z., Normazla, A.M., Suzanah.S. & Kharyati.M.Bahir. (2019). Kesan penggunaan peta pemikiran dalam program *I-Think* terhadap peningkatan tahap penguasaan pelajar dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. *Sains Insani*, 6(1), 150-164.
- Othman, L. (2018). *Penyelidikan kualitatif, pengenalan kepada teori dan metode*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Portal PPD Machang. (2023). <https://www.moe.gov.my/ppdmachang/>
- Rubiah, I. (2011). Rujukan Laporan Inovasi P & P. Academia. https://www.academia.edu/7175926/Rujukan_Laporan_Inovasi_P_and_P
- Salih, M. (2010). Developing thinking skills in Malaysian Science students via an analogical task. *Journal of Science and Mathematics Education in Southeast Asia*, 33(1), 110-128.
- Schaumburg, H. & Issing,L.J. (2002). *Lernen mit laptop*. University of Education Heidelberg.
- Shaifol, B.S. (2004). *Pembangunan dan penilaian perisian multimedia bagi kursus Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran* (Tesis Sarjana Pendidikan). Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Sharifah, N.P. & Aliza, A. (2011). Pendekatan bermain dalam pengajaran bahasa dan literasi bagi pendidikan prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu-Malay Language Journal Education (MyLEJ)*, 1(2), 15.
- Sumintono, B. (2016). Science education in Malaysia: Challenges in the 21 st century. *Cakrawala Pendidikan*, 1(3), 1-10. https://eprints.um.edu.my/15605/1/Science_education_in_Malaysia_Bambang_Sumintono_UM.pdf.
- Tejo, N. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Thulasimani, M. (2014). Integrasi Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam pendidikan. *Journal Institut Teknologi Brunei*, 23(1), 1-17.
- Wanner, T. (2015). The new 'passive revolution' of the green economy and growth discourse: maintaining the 'sustainable development' of neoliberal capitalism. *New Political Economy*, 20(1), 21-41.
- Yee, N. (2006). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(1), 309-329.
- Zamri, M. & Nur, A. M. N. (2011). Persepsi guru tentang penggunaan aplikasi multimedia dalam pengajaran komponen sastera Bahasa Melayu. *GEMA OnlineTM Journal of Language Studies*, 11(3), 163-177.
- Zuraidah, A.M., Syamsul,F.I. & Lawrence, A.A. (2011). Penggunaan PowerPoint dalam meningkatkan minat murid Tahun Lima bagi mata pelajaran Kajian Tempatan. *Buku koleksi*. <https://ipgkba.moe.edu.my/index.php/component/phocadownload/category/126-pdf-kertas-seminar-pismp-amb-2008?download>