

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF USING EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING FORM TWO STUDENTS ON APPLICATION SOFTWARE TOPIC AT ONE OF THE BOARDING SCHOOL IN SARAWAK

Zahrah Abdul Rahim

This study aims to investigate the effectiveness of integrating educational games in teaching ICTL subject on *Application Software* topic. The research design used was experimental research which involving the experimental group and the control group. The experimental group was taught using educational games while the control group was taught using conventional method. Samples in this study consisted of 40 Form Two students from one of the boarding school in Sarawak. Four research instruments used in this study were the pretest, posttest, questionnaire, and interview with five students from the experimental group. Overall, the implementation of Educational games in teaching ICTL subject on Application Software topic give the positive effect towards the students' achievement in test. Thus, it can be concluded that educational games has a potential to be practiced in ICTL subject in order to vary the existing teaching method. Some recommendations which may be pertinent to future researchers are proposed so that the scope of this research can be improved through in future research.

ABSTRAK

KEBERKESANAN MENGGUNAKAN KAEDAH PERMAINAN BAGI MENGAJAR PELAJAR TINGKATAN DUA PADA TOPIK APPLICATION SOFTWARE DI SALAH SEBUAH SEKOLAH BERASRAMA PENUH DIDALAM SARAWAK

Zahrah Abdul Rahim

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan menggunakan kaedah permainan dalam pengajaran subjek ICTL pada topik Application Software. Rekabentuk kajian yang digunakan adalah kajian eksperimen yang melibatkan kumpulan kajian dan kumpulan kawalan. Kumpulan kajian telah diajar dengan menggunakan kaedah permainan manakala kumpulan kawalan telah diajar dengan menggunakan kaedah pengajaran langsung. Sampel kajian terdiri daripada 40 pelajar Tingkatan Dua di salah sebuah sekolah berasrama penuh di Sarawak. Empat instrumen kajian telah digunakan iaitu ujian pra, ujian pasca, boring soal selidik dan temubual bersama lima orang pelajar daripada kumpulan kajian. Secara keseluruhannya, penggunaan permainan dalam pengajaran subjek ICTL pada topik Application Software telah member kesan yang positif terhadap pencapaian pelajar didalam ujian. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa kaedah permainan mempunyai potensi untuk diaplikasikan dalam mata pelajaran ICTL bagi mempelbagaikan teknik pengajaran yang sedia ada. Beberapa cadangan yang relevan telah dikemukakan bagi membantu pengkaji akan datang untuk mamperbaiki skop yang terdapat didalam kajian ini.