

MENINGKATKAN KEMAHIRAN SALING-UBAHAN KUMPULAN BERFUNGSI DALAM KALANGAN PELAJAR MATRIKULASI SERTA PENILAIAN F2F DAN NF2F MENGGUNAKAN MyChemApps V3 (*Android Game Apps*)

¹Maizuyah Binti Omar, ²Nooraini Bt. Mohammad, ³Nur Safawati Ahmad,

⁴Noraishah Mohammad Sapuan

¹Unit Kimia, Kolej Matrikulasi Selangor

maizuyah@kms.matrik.edu.my

ABSTRAK

*Kajian tindakan ini dijalankan untuk membantu tiga puluh sembilan orang pelajar Program Satu Tahun Kolej Matrikulasi Selangor untuk meningkatkan kemahiran melakukan saling-ubahan kumpulan berfungsi dalam Siri Homolog Alkena, Haloalkana dan Alkohol Intervensi yang diperkenalkan adalah dalam bentuk **Android Game Apps** iaitu **MyChemApps V3** yang menggabungkan penyusunan maklumat dalam bentuk peta minda, interaktif dan analitik. Tahap kemahiran pelajar melakukan saling-ubahan kumpulan berfungsi dinilai berdasarkan ujian-pra dan ujian-pos, manakala Tahap Kesediaan, Kefahaman, Penerimaan dan Keseronokan pelajar belajar menggunakan **MyChemApps V3** dinilai menggunakan soal-selidik Google Form. Maklumat dari soal-selidik ini disahkan dengan temu-bual berstruktur dengan pelajar berkenaan. Kajian mendapati intervensi ini dapat meningkatkan kemahiran melakukan saling-ubahan kumpulan berfungsi untuk 36 orang pelajar, 92.30%. 2 orang pelajar, 5.12% menunjukkan markah yang sama dalam % markah ujian-pra dan ujian pos, sementara seorang pelajar, 2.56% menunjukkan penurunan. 76.92% menyatakan tahap persediaan dan kefahaman yang sangat tinggi, sementara 23.08% menyatakan tahap persediaan dan kefahaman yang tinggi dalam menggunakan **MyChemApps V3**. 74.36% menunjukkan tahap penerimaan sangat tinggi dan 23.08% pula menyatakan tahap penerimaan tinggi terhadap **MyChemApps V3**. 58.97% menyatakan tahap keseronokan yang sangat tinggi sementara 41.03% menyatakan tahap keseronokan yang tinggi belajar dan melaksanakan penilaian kimia organik menggunakan **MyChemApps V3**. Ini menunjukkan bahawa penggunaan **MyChemApps V3** merupakan tindakan yang berkesan untuk meningkatkan kemahiran melakukan saling-ubahan kumpulan berfungsi serta proses pembelajaran dan penilaian yang efektif.*

Kata kunci : Pembelajaran aktif, interaktif, Penilaian NF2F, Penilaian Kendiri.