



(https://www.upm.edu.my)

Selamat Datang Ke Laman Portal

Universiti Putra Malaysia



(https://www.malaysia.gov.my/portal/index)

AKADEMIK (/akademik-15) PENYELIDIKAN (/penyelidikan-3) JARINGAN (/jaringan-16) ANTARABANGSA (/antarabangsa-2) PERKHIDMATAN (/perkhidmatan-19)
KEHIDUPAN KAMPUS (/kehidupan_kampus-18)

🏠 (/) » BERITA (/BERITA) » Inovasi papan permainan tingkatkan minat pelajar terhadap hematologi

Senarai Berita (/berita)

Inovasi papan permainan tingkatkan minat pelajar terhadap hematologi

Oleh Azman Zakaria

Foto Noor Azreen Awang

LIHAT JUGA



ITMA cipta kejayaan dalam 20 tahun penubuhannya (/berita /itma_cipta_kejayaan_dalam_20_tahun_penubuhannya-54485)



Tunku Azizah berkenan rasmi Pandu Puteri Siswi (/berita /tunku_azizah_berkenan_rasmi_pandu_puteri_siswi-54483)



Nanoselulosa dihasil daripada biomas sawit (/berita /nanoselulosa_dihasil_daripada_biom_as_sawit-54411)



Universiti Putra Malaysia
43400 UPM Serdang
Selangor Darul Ehsan

+603-9769 1000

+603 8948 7273



@ marketing@upm.edu.my
(mailto:marketing@upm.edu.my)

BM

Entiti Kami

Dokumen

Newsletter

Tetapan

SERDANG: Penyelidik Universiti Putra Malaysia (UPM) berjaya menghasilkan inovasi 'tiga dalam satu' berupa dua papan permainan pendidikan dan satu laman web untuk meningkatkan minat dan perhatian pelajar terhadap hematologi. Dua papan permainan pendidikan itu ialah 'Blood Genius' dan 'Blood Mania,' manakala laman web ialah www.myhematology.com

Permainan menggunakan kaedah interaktif ini bertujuan meningkatkan pembelajaran Hematologi sebagai pelengkap kepada kuliah tradisional.

Permainan papan 'Blood Genius' adalah berdasarkan papan permainan tradisional ular dan tangga tetapi dengan beberapa pengubahsuaian termasuk kad soalan dan jawapan bagi membantu meningkatkan kecekapan Hematologi di kalangan pemain, manakala 'Blood Mania' adalah permainan papan jawab cepat Hematologi yang boleh dimainkan oleh dua atau lebih individu atau secara berpasukan.

Laman web MyHematology pula mengandungi maklumat mengenai gangguan hematologi serta imej dan video untuk rujukan termasuk kuiz dan kajian kes yang membolehkan pelajar menilai diri mereka dalam ruang dan masa mereka sendiri.

Ketua kumpulan penyelidik itu, Profesor Madya Dr Lai Mei I dari Jabatan Patologi, Fakulti Perubatan dan Sains Kesihatan, UPM berkata, Hematologi adalah subjek yang mempunyai banyak maklumat tetapi pada masa ini, tetapi tidak ada gamifikasi Hematologi di pasaran.

"Inovasi ini bertujuan meningkatkan minat dan perhatian pelajar," katanya.

'Blood Genius' mempunyai sejumlah 360 kad iaitu 200 kad ASAS (jingga), 100 kad PERTENGAHAN (biru), dan 60 kad APLIKASI (ungu).

Reka bentuk papan utama adalah serupa dengan permainan papan tradisional ular dan tangga. Terdapat 100 kotak persegi disusun dalam satu persegi besar sebagai komponen utama dan pelbagai saluran darah dan jaringan pembekuan dengan sel darah merah sebagai 'ular' dan 'tangga'.

Dr Lai berkata, kad itu mempunyai tiga tahap kesukaran - asas, pertengahan dan aplikasi - yang dibahagikan kepada empat kategori Hematologi.

Katanya, terdapat beberapa cara untuk bermain permainan itu bergantung kepada masa yang dibenarkan dan objektif permainan.

Dalam 'Blood Mania', setiap individu/pasukan mesti menjawab sebanyak mungkin soalan dari kotak warna yang sama dalam masa satu minit sebelum pasir habis dalam jam pasir. Individu/pasukan dengan bilangan tertinggi kad yang dipungut adalah pemenang permainan. Katanya, bahan yang digunakan ialah kad soalan, satu papan permainan, satu dadu, lima token permainan 3D dan satu risalah arahan. Jam pasir termasuk dalam permainan 'Blood Mania'. Menurut Dr. Lai kaji selidik ke atas pelajar yang telah menguji papan permainan itu merumuskan bahawa permainan itu mencapai objektif meningkatkan kecekapan mereka dalam subjek berkenaan. Mereka juga bersetuju bahawa permainan itu sangat baik untuk meningkatkan pengetahuan, manakala interaksi pelajar dan pembelajaran rakan sebaya melalui perbincangan turut dipromosikan melalui permainan papan terutamanya Blood Genius. Laman web pula membolehkan pelajar mempunyai maklumat di hujung jari mereka dalam membantu memahami kuliah dengan lebih baik. "Secara umumnya, peserta permainan papan ini menganggap permainan ini menarik dan dapat membantu menguatkan pengetahuan mereka mengenai subjek ini dalam keselesaan pembelajaran mereka sendiri dan dengan bantuan rakan sebaya," katanya.

Inovasi itu memenangi pingat gangsa pada Putra Innocreative Competition 2018 dan pingat gangsa Karnival Universiti e-Pembelajaran Antarabangsa (IUCEL) 2018.

Selain beliau, ahli dalam kumpulan penyelidik itu ialah Dr Eusni Rahayu Mohd Tohit, Dr Faridah Idris, Profesor Madya Dr Sabariah Md Noor, Dr Zainina Seman dan Dr. Mas Rina Mustafa. - UPM

Tarikh Input: 17/12/2019 | Kemaskini: 17/12/2019 | hairul_nizam

PERKONGSIAN MEDIA

(<https://www.addtoany.com/share?url=https%3A%2F>

https://www.upm.edu.my/berita/inovasi_papan_permainan_tingkatkan_minat_pelajar_terhadap_hematologi-54383&title=Inovasi%20Papan%20Permainan%20Tingkatkan%20Minat%20Pelajar%20Terhadap%20Hematologi

BM

Entiti Kami

Dokumen

Newsletter

Tetapan

[%20%7C%20Universiti%20Putra%20Malaysia\)](#)
[\(/#facebook\)](#) [\(/#twitter\)](#) [\(/#linkedin\)](#) [\(/#email\)](#) [\(/#copy_link\)](#) [\(/#wordpress\)](#)
[\(/#print\)](#)

BM

HUBUNGI KAMI

Universiti Putra Malaysia
 43400 UPM Serdang
 Selangor Darul Ehsan
 MALAYSIA

 +603-9769 1000
 +603 8948 7273
 marketing@upm.edu.my

TALIAN KECEMASAN
 BAHAGIAN
 KESELAMATAN UPM (24
 JAM)
 03-9769 7990 | 03-9769
 7470 |
 03-9769 1999

PERKHIDMATAN DALAM TALIAN

Sistem Permohonan ke Luar
 Negara (<http://bursar1.upm.edu.my/spln/>)
 Sistem Ilmu Sumber Manusia
 (SISMAN)
 (<http://www.sisman.upm.edu.my/>)
 KM Portal (<http://km.upm.edu.my/kmportalweb/portal/render.action?method=home>)
 Jawatan Kosong
 (<http://spj.upm.edu.my/>)
 Sistem Baik Pulih ICT
 (<http://zonict.upm.edu.my/>)
 Putra Learning Hub
 (<http://learninghub.upm.edu.my/>)
 Sistem Pengurusan Perubatan
 (<http://regmedic.upm.edu.my/>)
 Sistem E-Claim
 (<http://eclaims.upm.edu.my/login/>)
 i-GIMS (staf)
 (<http://www.sps.upm.edu.my:8080/igims/index.jsp>)
 i-GIMS (pelajar pascasiswazah)
 (<http://sgsportal.upm.edu.my:8080/sgsportal/>)
 Sistem Maklumat Pelajar (pelajar
 prasiswazah)
 (<http://smp.upm.edu.my/smp/action/security/loginSmpSetup>)

PAUTAN LUAR

Kementerian Pendidikan Malaysia
 (<http://www.moe.gov.my/>)
 Perbadanan Tabung Pendidikan
 Tinggi Nasional (PTPTN)
 (<http://www.ptptn.gov.my/>)
 Multimedia Super Corridor
 (<https://mdec.my/msc-malaysia/>)
 Portal myGovernment
 (<https://www.malaysia.gov.my/en/home>)
 Agensi Kelayakan Malaysia
 (<http://www.mqa.gov.my/>)

PAUTAN PANTAS

FAKULTI / PTJ / PENTADBIRAN
 (/entiti)
 Statistik Transaksi Laman Web
 (<http://www.upm.edu.my/statistik>)
 Tender & Kontrak
 (<http://etender.upm.edu.my/>)
 Laporan Piagam Pelanggan
 (http://www.upm.edu.my/mengenal_kami/maklumat_korporat/piagam_pelanggan-8202)
 Dasar UPM
 (http://www.pnc.upm.edu.my/mengenal_kami/dasar_universiti-5601)
 Sistem Pengurusan ISO
 (http://reg.upm.edu.my/spk_upm/)
 Dana Wakaf Ilmu
 (<http://www.wazan.upm.edu.my>)
 Penerbitan UPM
 (http://www.upm.edu.my/kandungan/Penerbitan_UPM-29859)
 Takwim UPM 2019
 (http://www.upm.edu.my/upload/dokumen/20190308094006TAKWIM_2019_1.pdf)

<http://www.putra.upm.edu.my>

<http://portal.upm.edu.my>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=upm.mobile.v6>

<http://www.pertanika.upm.edu.my>

<http://www.learninghub.upm.edu.my>

<http://www.psisir.upm.edu.my/>

<https://smp.upm.edu.my>

<http://sgsportal.upm.edu.my:8080/sgsportal/>

<http://eclaims.upm.edu.my/login/>

<http://www.reg.upm.edu.my/eISO/>

<http://emel.upm.edu.my>

- Entiti Kami
- Dokumen
- Newsletter
- Tetapan

Dasar Privasi ([/footnote/dasar_privasi-29949](#)) Hakcipta ([/footnote/hakcipta-29950](#)) RSS ([/rss](#))
 Penafian ([/footnote/penafian-29938](#)) Bantuan ([/footnote/bantuan-29937](#)) UPM online ([/footnote/upm_online-38695](#))
 Dasar Keselamatan ([/footnote/dasar_keselamatan-29939](#))

© 2020 Universiti Putra Malaysia



LANGGAN MELALUI EMAIL **HANTAR**