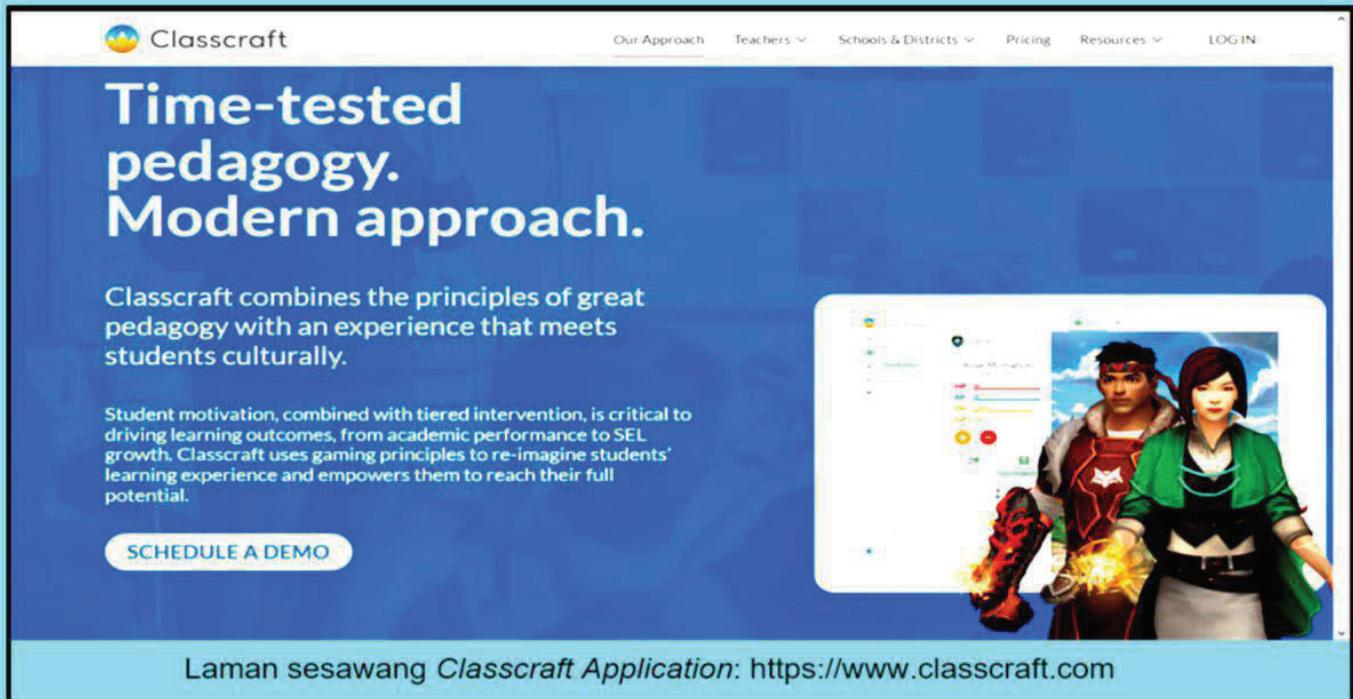


Aktiviti ACISN9: Bengkel Classcraft Application

Oleh : Nurul Atikah Binti Poniran
(Pensyarah ACIS UiTM Kampus Kuala Pilah)
: Athira Ayuni Binti Asmadi
(Pensyarah ACIS UiTM Kampus Seremban)



Laman sesawang Classcraft Application: <https://www.classcraft.com>

Classcraft Application ialah salah satu alat bantuan pengajaran dan pembelajaran yang dikategorikan sebagai game based learning application. Aplikasi ini dibangunkan bagi menggabungkan kaedah pedagogi yang dimodenkan iaitu dalam bentuk permainan interaktif bertujuan untuk menarik minat pelajar sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Aplikasi ini juga adalah pembelajaran atas talian yang menggunakan teknologi terkini, permainan dan kuliah yang relevan dengan keadaan semasa pelajar masa kini yang memerlukan pembelajaran di atas talian. Oleh itu, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS) UiTM Cawangan Negeri Sembilan mengambil inisiatif ini

untuk mengembangkan lagi gaya dan cara pengajaran ilmiah yang lebih kreatif dan santai kepada pelajar khususnya.

Bengkel Classcraft Application anjuran Akademi Pengajian Islam Kontemporari telah diadakan pada tarikh 29 dan 30 September 2020 di Makmal Komputer 2 Aras 6 di UiTM Cawangan Negeri Sembilan Kampus Kuala Pilah bagi memberi galakan, pendedahan dan pemurnian kod Kursus ACISN9 kepada para pensyarah dalam membantu menjalankan pengajaran dan pembelajaran atas talian semasa semester “Online Distance Learning (ODL)” berlangsung. Bengkel ini juga telah dilaksanakan dalam kalangan pensyarah Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS) UiTM Cawangan

Negeri Sembilan yang disampaikan oleh Ustazah Athira Ayuni binti Asmadi Pensyarah Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS) UiTM Cawangan Negeri Sembilan.

Objektif bengkel “Classcraft Application Dan Pemurnian ODL Kod ACIS UiTM Cawangan Negeri Sembilan” ini dilaksanakan adalah untuk :

1. Memberi nilai tambah dalam kalangan pensyarah ACIS UiTM Cawangan Negeri Sembilan dalam usaha meningkatkan pengetahuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran kepada pelajar.
2. Meningkatkan pengalaman pensyarah dengan menguasai pembelajaran atas talian dengan menggunakan classcraft Application sebagai medium penengajaran dan pembelajaran
3. Memupuk nilai tanggungjawab dan amanah dalam menjalankan tanggungja-

wab sebagai pensyarah

Para pensyarah ACIS digalakkan menggunakan aplikasi berbentuk gamifikasi bagi menarik minat para pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran di atas talian berlangsung. Malahan, bagi pelajar dengan menggunakan aplikasi ini dapat meningkatkan kemahiran insaniah dan motivasi kepada mereka seperti semangat setiakawan, bantu membantu di antara satu sama lain dan sebagainya.

Natijahnya, bengkel Classcraft application berjalan lancar dan para pensyarah ACIS berjaya melaksanakan beberapa kod kursus sebagai gamifikasi sepanjang bengkel berlangsung. Hal ini menunjukkan, bengkel Classcraft ini memberikan kesan positif terhadap pengajaran para pensyarah ACIS UiTM Cawangan Negeri Sembilan. Berikut adalah gambar sepanjang program Classcraft Application berlangsung:



Sebahagian pensyarah ACISN9 yang menghadiri bengkel Classcraft Application