

Kabisaan at Saloobin sa KAHOOT E-games Bilang Kagamitan sa Pagkatuto at Pagtuturo

DOI: 10.5281/zenodo.15477025

Caren C. Vergara

Instructor III, School of Teacher Education, Biliran Province State University, Naval, Biliran, Philippines

<https://orcid.org/0009-0007-9726-8255> | caren.vergara@bipsu.edu.ph

ABSTRAK

Ang asignaturang Filipino ay nakabatay sa mga makabagong pamamaraan tulad ng pagsama ng elektronikong laro. Ang paggamit ng makabagong teknolohiya at inobasyon sa pagtuturo ng Filipino gamit ang Kahoot ay mayroong positibong pananaw. Gamit ang deskriptibong korelasyon pananaliksik sa apat na pu't tatlo (43) na respondente lumahok sa pananaliksik batay sa kanilang propayl ng mga estudyante, uri ng laro, kabisaan, correlation ng propayl sa uri ng laro at kabisaan, at ang panukalang gawain. Natuklasan ang propayl ng mga estudyante ay halos nakikipagsabayan ang mga babae sa lalaki sa paglalaro na may edad na labimpitong taong gulang at halos nagsimulang maglaro ng *e-games* sa edad na sampung taong gulang. Kalimitang naglalaro ng isa hanggang tatlong araw sa isang lingo at hindi baba sa dalawang oras sa paglalaro at gumagastos na hindi bababa ng isang daang piso at kalimitan na nilalaro ay larong baril-barilan na *offline* at *online* na laro. Sa paglalaro ay kalimitang naaapektohan kapag natatalo ngunit hindi apektado kung nawawalan ng gamit o iniwan ng kalaro. Habang ang uri ng laro na pinaglalaruan ng mga tagatugon ay ang Quiz Bee na pang-isahan ang laro na gumagamit ng mobile at online games. Samantalang sa kabisaan sa paggamit ng Kahoot ay positibo ang pananaw ng mga respondente sa mabisang paggamit ng Kahoot sa asignaturang Filipino. Ang ugnayan ng Propayl sa uri ng laro uri ng laro na nilalaro sa paggamit ng Kahoot at ng mga propayl ng mga mag-aaral na ukol sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng pagkawala ng kagamitan/kasama sa laro ay maingat na sinuri. May makabuluhang ugnayan ang pagkakaroon ng ugnayan sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng kawalan ng kalaro ay malaki ang naging dulot nito sa pagkakaroon ng kaalaman sa mga personal nilang emosyonal, mental, physical upang madebelop ang katangian, at kakayahan, sa paghubog ng makabagong pamamaraan ng kaalaman. Ang ugnayan ng propayl ng mga mag-aaral at ng kabisaan, ang hindi makabuluhang ugnayan sa pagitan ng mga uri ng laro at ng mga propayl na edad, edad ng magsimulang maglaro, bilang ng araw ng paglalaro sa isang linggo; oras ng paglalaro sa isang araw; at nakahiligang elektronikong laro. Mas may positibong saloobin sa paggamit ng Kahoot ang mga mas matanda nang magsimulang maglaro ng *e-games*, at may mga naitalang mas mababang ginugugol na araw at oras sa paglalaro ng mga *e-games* ng mga mag-aaral. Sa ugnayan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot Games at katagorya 1 ng Propayl ng mga mag-aaral may makabuluhang ugnayan. Ito ay ang ugnayan sa pagitan ng kabisaan ng mga mag-aaral at ng klase ng nakahiligang laro. At sa ugnayan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot at katagorya 2 ng Propayl ng mga mag-aaral. hindi makabuluhang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit Kahoot at ng mga propayl na edad; edad ng magsimulang maglaro; bilang ng araw ng paglalaro sa isang lingo, oras ng paglalaro sa isang araw; at nakahiligang elektronikong laro. Mas sumasang-ayon sa pagiging mas mabisa sa paggamit ng Kahoot ang mga mas matanda nang magsimulang maglaro ng *e-games*, at may mga naitalang mas mababang ginugugol na araw at oras sa paglalaro ng mga *e-games* ng mga mag-aaral. Batay sa pag-aaral ang paggamit ng Kahoot platform ay may positibong epekto sa pagkatuto ng asignatura sa pamamagitan ng mungkahing modyul ay nakatutulong ito sa paglinang ng kakayahan at kabisaan ng mga estudyante sa paggamit ng mga larong pang-edukasyunal ay natututong tumuklas at lumutas sa sariling pamamaraan.

Susing-salita: Kahoot *e-games*, Laro, Propayl, Kabisaan, Ugnayan, Panukalang gawain

INTRODUKSYON

Sa makabagong panahon ng ika-21 siglo, ang pagtutok sa mga kasanayan sa teknolohiya ay nagiging isang mahalagang bahagi ng edukasyon. Sa kabila ng mga pagsubok sa larangan ng edukasyon, ang teknolohiya ay nagiging kasangkapang mabisang pantulong sa mga guro at mag-aaral upang mapadali ang proseso ng pagkatuto. Ayon sa UNESCO (2019), ang pagsasama ng teknolohiya sa pagtuturo ay hindi lamang nagpapabuti ng kalidad ng edukasyon kundi nagiging daan din upang matugunan ang mga hamon sa pagtuturo sa makabagong panahon. Sa ganitong konteksto, mahalaga na ang mga guro ay maging bihasa sa paggamit ng teknolohiya upang mapabuti ang kanilang mga kasanayan sa pagtuturo at makapagbigay ng isang mas masigla at epektibong karanasan sa mga mag-aaral. Isa sa mga aplikasyon na nagiging tanyag sa mga guro sa iba't ibang bahagi ng mundo ay ang Kahoot! Ito ay isang game-based learning platform na nagbibigay-daan sa mga guro na magdisenyo ng mga interactive na laro para sa mga mag-aaral gamit ang smartphones, tablets, o computers (Wang, 2015). Ayon kay Bawa at Watson (2020), ang paggamit ng Kahoot! sa klase ay nagpapataas ng kasiglahan ng mga mag-aaral at nakakatulong upang mas madaling maunawaan ang mga aralin sa mas interaktibong paraan. Kaya't itinuturing itong isang epektibong tool na makakatulong sa mga guro upang mapukaw ang atensyon ng mga mag-aaral at mapalakas ang kanilang motibasyon sa pagkatuto.

Sa konteksto ng pagtuturo ng Filipino, isang malaking hamon ang pagkakaroon ng interes ng mga mag-aaral sa asignaturang ito. Ayon sa pag-aaral ni Antonio (2021), maraming mag-aaral ang nahihirapan sa pag-unawa ng mga paksa sa Filipino gamit ang tradisyunal na pamamaraan ng pagtuturo. Isa sa mga pangunahing sanhi nito ay ang kakulangan ng interaktibong kasangkapan na nakakapukaw ng interes ng mga mag-aaral. Sa isinagawang pag-aaral ng isang mananaliksik sa isang paaralan sa Akwa Ibom State, Nigeria nakitang may malaking parte ang *kahoots* sa pagpapalago ng pamamaraan ng pagtuturo ng mga guro at pagkatuto ng estudyante dahil sa lawak at daming larong pagpipilian na naayon sa paksang tinalakay na ginagamit sa loob ng klase at iba't ibang paggamit nito sa pagtuturo.

Sa isang pag-aaral na isinagawa sa Unibersidad ng Biliran, napansin ng guro na ang paggamit ng mga gadgets ng mga mag-aaral ay nakatutok sa kanilang mga smartphone, kaya't nagsimula siyang gumamit ng Kahoot! bilang isang alternatibong pamamaraan upang mapukaw ang kanilang interes sa Filipino. Ang resulta ng paggamit ng Kahoot! ay isang mas aktibong paglahok ng mga mag-aaral sa klase, na nagdulot ng positibong epekto sa kanilang pagkatuto. Bagama't maraming mga pag-aaral na nagsuri sa epekto ng Kahoot! sa mga mag-aaral, kakaunti ang mga pagsusuri na nakatutok sa paggamit nito sa pagtuturo ng Filipino. Ang kasalukuyang pananaliksik ay naglalayong masusing suriin ang ugnayan ng paggamit ng Kahoot! sa pagtuturo ng Filipino at ang epekto nito sa mga mag-aaral sa Junior High School. Ang layunin ng pananaliksik ay matukoy ang kabisaan at ang ugnayan ng propayl sa paggamit ng kahoot e-games bilang isang kasangkapang panturo sa Filipino at ang mga kakayahan at epekto nito sa motibasyon at pagkatuto ng mga mag-aaral.

Sa pangakalahatan, inaasahan ng pananaliksik na ito na makapagbibigay ng praktikal na kontribusyon sa mga guro ng Filipino sa pamamagitan ng pagbibigay ng mga estratehiya sa paggamit ng Kahoot! sa kanilang pagtuturo. Ang mga resulta mula sa pananaliksik na ito ay maaaring magbigay daan sa pagbuo ng isang modyul na tutulong sa mga guro at mag-aaral upang mas mapadali ang proseso ng pagkatuto at pagtuturo ng Filipino. Makikinabang dito ang mga guro na nais pagyamanin ang kanilang mga kasanayan sa paggamit ng teknolohiya, pati na rin ang mga mag-aaral na magiging mas motibado at masigasig sa kanilang pag-aaral sa asignaturang Filipino.

Layunin ng pag-aaral

Layunin ng pag-aaral na masuri ang ugnayan sa propayl ng mga estudyante sa uri ng laro at kabisaan ng Kahoot na e-games sa pagtuturo ng Filipino.

1. propayl ng mga estudyante;
2. uri ng laro;
3. kabisaan;
4. ugnayan ng propayl sa mga sumunod:
 - 4.1. uri ng laro;
 - 4.2. kabisaan;

Haypotesis

Ho: Walang relasyon ang propayl ng mga estudyante sa saloobin hinggil sa pagkatuto gamit ang Kahoot.

Ho: Walang relasyon ang propayl ng mga estudyante sa kabisaan sa paggamit ng Kahoot.

Kaugnay na Literatura at Pag-aaral

Upang mas malalim na maunawaan ang layunin ng pag-aaral na ito, ang sumusunod ay mga kaugnay na literatura at pag-aaral na magpapaliwanag at magbibigay-linaw sa isinagawang pananaliksik. Ang mga ito ay magbibigay ng konteksto sa pagsusuri ng paggamit ng Kahoot e-games sa pagtuturo ng Filipino, partikular sa pagpapataas ng interes, motibasyon, at pagpapabuti ng akademikong pagganap ng mga mag-aaral. Lubos kong sinasang-ayunan ang pananaw nina Mayos et al. (2008) at Cayogo (2002) na mahalaga para sa mga guro na iangkop ang kanilang estratehiya sa pangangailangan ng mga mag-aaral. Sa mabilis na pagbabago ng interes ng kabataan, epektibong gamitin ang teknolohiya tulad ng Kahoot e-games upang mapanatili ang atensyon at mapalalim ang pag-unawa sa mga aralin. Ang paggamit ng alternatibong pamamaraan ay hindi lamang nakakapagpataas ng interes kundi nakakatulong din sa mas madaling pagkatuto ng mga konsepto.

Ayon kina Plump at LaRosa (2017), bagaman hindi bago ang gamification, patuloy itong nagbabago upang gawing mas epektibo ang edukasyon. Nakikita ko ang Kahoot bilang isang makapangyarihang kasangkapan sa klase dahil pinagsasama nito ang kompetisyon, interaktibidad, at kasiyahan, na siyang nagtataguyod ng aktibong pakikilahok. Samantala, sinabi nina Meyer et al. (1996) na ang multimedia ay nagpapalawak ng mga oportunidad sa pagkatuto. Sa aking pananaw, ang Kahoot, bilang isang interactive na tool, ay hindi lamang nagdadagdag ng saya sa klase kundi tumutulong din sa mas epektibong pagkatuto sa pamamagitan ng visual at auditory stimulation. Naniniwala rin ako sa pahayag nina Traore at Kyei-Blankson (2011) na ang teknolohiya ay isang mahalagang motivator sa mga estudyante. Ang mga interactive platform tulad ng Kahoot ay nagbibigay ng instant feedback, na

mahalaga sa pagpapatibay ng kanilang kaalaman. Bukod dito, ginagawang mas engaging ng teknolohiya ang klase, na humihikayat sa mas mataas na antas ng partisipasyon. Dahil dito, mas nagiging epektibo ang proseso ng pagtuturo at mas madali para sa mga guro na mapaunlad ang kasanayan ng kanilang mga mag-aaral.

Sang-ayon ako kay Baquial (2018) na ang pagpili ng tamang estratehiya sa pagtuturo ay kritikal sa tagumpay ng mga mag-aaral. Sa panahon ngayon, hindi maaaring gumamit lamang ng iisang pamamaraan sa pagtuturo dahil bawat estudyante ay may iba't ibang istilo ng pagkatuto. Ang paggamit ng Kahoot e-games at iba pang teknolohiya ay nagpapakita ng kakayahan ng mga guro na umangkop sa pagbabago at gawing mas makabuluhan ang edukasyon. Sa ganitong paraan, mas napapadali at napapasaya ang proseso ng pagkatuto, na siyang layunin ng makabagong edukasyon. Ang paggamit ng mga makabagong teknolohiya sa pagtuturo ng Filipino, tulad ng Kahoot! ay nagdudulot ng positibong epekto sa pagkatuto ng mga mag-aaral. Ayon sa isang pag-aaral, ang mga mag-aaral na ginamitan ng Kahoot! sa pagtuturo ay nagpapakita ng mas mataas na antas ng partisipasyon at motibasyon kumpara sa tradisyonal na pamamaraan. Ayon sa pag-aaral ni Soriano (2024) Pagamit ng Gamification Tools sa Indibidwal at Kolaboratibong Gawain sa Pagtuturo ng Filipino 7.

Sa pag-aaral ni Bugtong et.al (2024) Mga Epektibong Kagamitang Panteknolohiya sa Pagtuturo ng Panitikang Filipino natuklasan na ang Kahoot! ay naging lubos na epektibo sa pagtuturo ng Panitikang Filipino, na nagpapahiwatig ng kahalagahan ng integrasyon ng teknolohiya sa mga aralin. Sa kabila ng mga benepisyo ng ito, may mga hamon pa rin sa paggamit ng teknolohiya sa pagtuturo, tulad ng kakulangan sa kasanayan ng mga guro at limitadong access sa mga kagamitan at internet para sa mga mag-aaral. Upang mapagtagumpayan ang mga hamong ito, mahalaga ang patuloy na pagsasanay ng mga guro sa paggamit ng mga makabagong teknolohiya at ang pagbibigay ng sapat na suporta upang matiyak ang epektibong integrasyon ng mga ito sa edukasyon. Sa konteksto ng modernong edukasyon, mahalagang bigyang-pansin ang kakayahan ng mga estudyante na gamitin ang teknolohiya. Ayon kay Albirini (2006), ang kasanayan sa multimedia ay hindi lamang tungkol sa paggamit nito kundi pati na rin sa tamang aplikasyon. Samantala, ayon kina Peralta at Lopez (1990), ang istilo ng pagkatuto ay may kaugnayan sa akademikong pagganap, kaya't mahalagang isaalang-alang ang angkop na pamamaraan ng pagtuturo para sa iba't ibang uri ng estudyante.

Kaugnay na Pag-aaral

Ayon kay Chi et al. (1994), ang makabuluhang pagkatuto ay nakasalalay sa paggamit ng angkop na kagamitan sa pagtuturo, tulad ng analohiya, halimbawa, at organisadong presentasyon. Samantala, binigyang-diin nina Papastergiou (2009) at Siegle (2015) ang positibong epekto ng edukasyonal na laro sa motibasyon at pagkatuto ng mga mag-aaral, ngunit ayon kay Jui-Mei et al. (2011), maaaring hindi ito kasing epektibo sa antas unibersidad.

Itinampok nina Pajares (1996) at Bandura (1997) ang ugnayan ng pagpapahalaga sa sarili at tagumpay sa edukasyon, kung saan ang e-games ay nakakatulong sa pagtaas ng tiwala sa sarili. Gayunpaman, ipinakita ni Gera (2002) na maraming guro pa rin ang gumagamit ng tradisyonal na pamamaraan ng pagtuturo, na nangangailangan ng pagbabago upang mapakinabangan ang teknolohiya sa edukasyon.

Ayon kay Wang (2015), ang mga online games tulad ng Kahoot ay epektibo sa pagpapataas ng interes ng mag-aaral, ngunit maaaring magdulot din ng pagkabagot kung paulit-ulit na ginagamit. Napatunayan naman nina Unger (2016) at Segers at Verhoeven (2003) na ang paggamit ng e-games ay nagpapahusay ng akademikong pagganap kumpara sa tradisyunal na pagtuturo. Sa kabila ng mga benepisyong teknolohiya, binanggit nina Bernandez et al. at De Los Reyes (2017) na ang labis na paggamit nito ay maaaring magdulot ng negatibong epekto, tulad ng teknikal na depensiya at isyu sa kalusugan. Sa kabuuan, ipinapakita ng mga pag-aaral na ang e-games tulad ng Kahoot ay may malaking potensyal sa pagpapabuti ng pagkatuto, ngunit kailangang tiyakin ang balanseng paggamit upang maiwasan ang negatibong epekto.

Sa pangkalahatan, ang mga nabanggit na literatura ay nagpapakita ng mga benepisyong at hamon ng paggamit ng makabagong teknolohiya, tulad ng Kahoot, sa edukasyon. Ang mga e-games ay may positibong epekto sa motibasyon, pagkatuto, at aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral, ngunit may mga aspeto ring kailangang isaalang-alang upang matiyak ang kanilang epektibong paggamit. Ang Cognitive Theory of Multimedia ay nagbibigay ng teoretikal na batayan para sa paggamit ng mga e-games, kung saan ang kombinasyon ng mga visual at auditory na stimuli ay nagpapalakas sa pagkatuto ng mag-aaral, na siyang isang mahalagang aspeto ng paggamit ng Kahoot sa pagtuturo.

METODO

Ginamit sa pag-aaral ang desinyong deskriptibong korelasyon salig kay (Calderon, 2000). Makabuluhan ito sa pagtukoy sa ugnayan ng propayl sa saloobin sa paggamit ng Kahoot sa pagkatuto at kabisaan nito.

Propayl ng Tagatugon

Tagatugon sa pag-aaral ang 43 na mag-aaral sa baitang 9 sa Laboratory High School na pinili gamit para sa pag-aaral. Ang mga mag-aaral na ito ay babad sa paglalaro ng e-games gamit ang kanilang cellphone at computer.

Makikita sa talahanayan 1 ang personal na impormasyon ng apatnaput-tatlong (43) respondente. Nahahati sa labing-isang (11) hanay. Ang mga ito ay ang hanay ng mga respondente, kasarian, edad, bilang ng araw sa isang linggo na naglalaro ng E-games, gulang nang magsimulang maglaro ng E-games, bilang ng oras sa isang araw na naglalaro ng E-games, E-games na nasimulang paglaruan, klase ng E-games na nilalaro, kabuluhan sa pagkatalo o tagumpay sa paglalaro ng E-games sa pang-araw-araw na kalooban, epekto ng online games sa pang-araw-araw na buhay at kalooban, halaga na ginugugol sa paglalaro ng E-games sa loob ng buong araw.

Talahanayan 1.1

Frequency Distribution ayon sa Kasarian, Edad, at Gulang nang Magsimulang Maglaro ng e-games

Propayl	Frequency	Bahagdan
1. Kasarian		
Babae	23	53.49%
Lalaki	20	46.51%
2. Edad		
15 taon	4	9.30%
16 taon	3	6.98%
17 taon	31	72.09%
Walang Sagot	5	11.63%
3. Gulang nang Magsimulang Maglaro ng e-games		
7 taon at pababa	4	9.30%
8-9 taon	5	11.63%
10 taon at pataas	31	
Walang Sagot	3	6.98%

Makita sa talahanayan 1.1 na ito ay pinangkat ayon sa kasarian, edad, at gulang nang magsimulang maglaro ng e-games ang mga respondente. Ginawa ito upang mapabilis maayos at makita ng mga mambabasa. Sa kasarian ang mga babae ang siyang mas maraming tumugon kaysa lalaki nangangahulugan lamang na ang mga babae ay may kakayahang sumabay sa mga makabagong teknolohiya hatid ng bagong henerasyon. Dahil ang mga babae ay mas hilig sila sa mga new trending at sa kasalukuyang panahon mas marami ang babae kaysa lalaki. Ayon naman sa edad, ang mga respondente ay mas maraming naglalaro sa edad na 17 taon na naglalarawan na sila ay nasa wastong gulang na may hinog na karanasan sa paglalaro ng iba't-ibang larong e-games. Sa lebel na gulang ng mga respondenteng maglaro ng e-games ito ay nasa sampung taon gulang at pataas na naglalarawan na sila ay nagkaroon ng interes sa pagtuklas at gamitin ang mga iba't-ibang larong e-games na inilahad sa mga gadgets lalo na ang kahoot e-games. Ang pag alam sa personal na impormasyon sa respondente ay nakatutulong upang mas madali ang paggamit ng kahoot e games at manumbalik ang kasiglahan sa tuwing magturo ang guro sa loob ng klase. nangangahulugan lamang ito na ang pagiging eksperto ng mga respondente sa paggamit ng gadgets ay may malaking maimbag sa paghubog ng makabagong pamamaraan ng pagtuturo. Basi sa resulta sa talahanayan ito tumutugon lamang na sumasang ayon ang mananaliksik na kailangan alamin ang personal profyl ng mga respondente para mas madali maiangkla kung ano ang nararapat itapat sa mga ito.

Ang kasiyahan sa sarili ay tumutukoy sa pang-indibidwal na pang-unawa ng kanyang kakayahan sa mga gawain sa pagtupad sa pagtuturo. Ang pag alam sa mga personal na kahaligan at kapasidad ng isang estudyante ay makakatulong na mapabilis ang pagkatuto (Pajares, 1996). Sa disertasyon ni Baquial (2018), natuklasan mula sa profyl ng mga estudyante na ang paggamit ng kanilang personal na karanasan ay mabisang gamitin upang makalikha ng mga kasanayang kinakailangan sa ika – 21st na siglo.

Kaligiran ng Pag-aaral

Ang pag-aaral at pananaliksik na ito ay isinagawa sa Laboratory High School na kung saan mayroon itong junior at senior high school na siyang pangunahing tagatugon ang siyam na baitang (*grade 9*) ng junior high school sapagkat nakita ng mananaliksik na babad na sila sa mga online games at kapansin pansin na nawawalan sila ng gana kapag asignaturang Filipino na ang tinalakay. Na kung saan ang unibersidad ay mayroong dalawang campus. Ang siya lang estadong unibersidad sa probinsiya na kung saan ay nagbibigay ito nang iba't ibang kurso ng pag-aaralan sa mga kabataan at sa kumunidad. Ang estadong unibersidad na ito ay mayroong iba't ibang kagawarang departamento na nagbibigay nang iba't ibang kurso ang mga kagawarang departamento ito ay ang mga sumusunod: (1) School of Graduate Studies, (2) School of Teacher Education, (3) School of Criminal Justice Education, (4) School of Arts and Sciences, (5) School of Engineering, (6) School of Maritime Education, (7) School of Nursing and Health Sciences, (8) School of Computer Studies, (9) School of Management and Entrepreneurship, (10) School of Agricultural Sciences and Natural Resources, and School Teacher Education sa isang campus.

Ang estadong unibersidad na ito layunin ay maging estadong unibersidad sa pananaliksik at pagbabago pangkaalaman sa pagtuturo, ang estadong unibersidad na ito ay mayroong itong 43 na empleyado ng akademikong, pananaliksik at pagbabagong departamento, samantala mayroong 37 empleyado ang extension services, students, and external affairs, habang mayroong 133 administratibong empleyado, 176 regular na mga tagapagturo, at 45 mga partimer na tagapagturo na siyang naghuhubog nang kaalaman sa mga mag-aaral na umaabot sa sampung libong mag-aaral na naka enrol sa estadong unibersidad na ito.

Instrumentong Ginamit

Sa pag-aaral nang pananaliksik na ito ang mananaliksik gumamit nang isang talatanungang binuo gamit ang suliranin sa pag-aaral bilang isang instrumento para masagot ang suliranin ng pananaliksik.

Ang instrumentong ito ay siyang ginamit sa pag-aaral at sa korelasyon ng mga nakalap na mga impormasyon sa mga tagatugon gamit ang instrumentong pinagbatayan at suliranin sa pag-aaral na ito sa mga mag-aaral ng siyam na baitang nang laboratoryu ng high school ng estadong unibersidad ng probinsya ng Biliran sa apat na pu't tatlo na kabataan na nag-aaral.

Ang instrumentong binuo ay may pangunahing bahagi. Unang bahagi ay may layuning malaman ang personal at propayl ng mag-aaral na may kaugnayan sa gulang, kasarian, at bilang ng taon sa paglalaro ng e-games. Bibigyan sila ng talatanungan at sasagutin ito kung anong nakalaan na mga tanong. Ang ikalawang talatanungan ay tungkol sa mga uri ng laro napili ng mananaliksik sa *kahoot App* na may konektado sa asignaturang Filipino na siyang gabay sa paglalahad sa mga respondente.

Ang bahaging ito ay idenesinyo upang malaman o matukoy ang uri ng laro na gustong-gusto ng mga estudyante. Mayroon itong apat na katanungan na may kaugnayan sa uri ng larong napili upang malaman ng guro anong elektronikong laro ang gagamitin sa pagtuturo ng Filipino. Magbibigay ng talatanungan ang mananaliksik sa respondente ay lalagyan ng tsek ang bawat kahon ng kanilang napili sasagutin din nila. Ang ikatlong bahagi ay tumutukoy sa mga kabisaan sa paglalaro ng mga estudyante upang matukoy ang kanilang kakayahan sa pagpili mula sa *Kahoot App*. Ang ikatlong talatanungan na nabuo para sa mga respondente ay denisenyo upang matukoy ang kabisaan sa paglalaro ng mga uri ng laro na napili kung sila ba ay sumasang-ayon na may bilang na 5, sang -ayon na may katumbas na 4, at di-tiyak na may bilang na 3, at 2 para sa di-gaano sumasang-ayon at 1 para sa hindi sumasang-ayon. Ang pang-apat naman ay mga katanungan tungkol sa ugnayan ng propyl sa uri ng laro. Mayroon itong sampung aytem na pagpipilian na may mga kaakibat na bahagdan 5 Lubhang Kaugnay, 4 Kaugnay, 3 Katamtamang Kaugnay, 2 Hindi Nauugnay at 1 Lubhang Hindi Nauugnay. Ginamit ang purposive sampling upang matukoy ang reability at validity sa ginawang talatanungan na ibibigay sa mga respondente.

Upang maging balido ang talatanungan na ito, nagkaroon muna ng dry-run sa mga inihandang katanungan sa mga hindi kasangkot na mga estudyante sa pag-aaral na ito. Ang mananaliksik ay gumawa ng talatanungan upang alamin ang pagtataya sa apat na put tatlong respondente na naayon sa kaukulang sumagot mula sa nilalaman at pagpapatibay, tiniyak din ang nalikom mula sa kriteriya patungo balido ang interpretasyon at analisis. Bumuo ang mananaliksik ng sarbey ng palatanungan kung ito ba ay pasado sa kahusayan sa pagsubok na may maaasahang koepisyent na 0.86.

Para sa modyul, upang maging balido ay pinakita muna ng mananaliksik sa dalawang ebalweytor na sina Dr. Catalina M. Canasa at Dr. Veronica C. Abangan Sinuring mabuti ang mga salita, pagkabaybay, mga nilalaman sa modyul at inayos ang pagkakasunod sunod na naayon sa bahagi ng modyul. Ang mananaliksik ay gumawa ng tools for checklist balideytor para sa modyul, bilang gabay kung ito ay pasado na. Maingat na sinuri nina Dr. Romeo S. Macan, Dr. Salud Delos Santos, at Dr. Miguel Supremo Jr. Nagkaroon ng masusing pagbalideyt ng modyul kung ito ba ay akmang nakuha ang mga kretiryang nakalatag sa tools. Lahat ng balideytor ay may mga kanya kanyang punang ibinigay. Tingnan (Appendix)

Paraan ng Paglikom ng mga Datos

Upang maging sistematiko ang pag-aaral na ginawa, sinunod ng mananaliksik ang mga paraan sa paglikom ng datos.

Liham sa Dekano o Pamunuan. Ang mananaliksik ay naghanda ng opisyal na liham na ipinadala sa pamunuan ng Unibersidad ng Biliran Province

State University sa Laboratory High School na humiling ng kapahintulutan upang makapagsagawa ng sarbey test sa mga estudyante. Ibinigay ng mananaliksik sa pamunuan at buong pusong tinanggap ito para sa mabuting resulta ng pananaliksik.

Paglikom ng Datos. Maingat na ginawa ng mananaliksik ang mga papel na pagbabatayan ng mga impormasyon at datos para sa pag-aaral.

Pag-aanalisa at paglalarawan sa mga datos. Ang mga nalikom ay naging batayan ng mananaliksik bilang pagtatapos sa pag-aaral na pinamagatang Kahoot e-games sa Pagtuturo ng Filipino Panukalang Gawain

Pagsusuring Istatistikal ng mga Datos

Ang mga nalikom na datos ay inaanalisa at interpret gamit ang descriptive statistics.

Gamit ang makabagong pamamaraan ng pananaliksik sa pagsagot ng talatanungan, gumamit ng Google Form bilang susi sa nagaganap na pandimya ng Covid-19, para maiwasang mahawa ang mga respondante.

- Upang malaman ang personal na propayl ng mga mag-aaral, frequency at percentage ang ginamit.
- Upang matukoy ang mga uri ng laro pinagpipilian ng estudyante sa asignaturang Filipino, ginamit ang frequency at percentage.
- Upang malaman ang makabuluhang ugnayan o relasyon ng dalawang baryabols ginamit ang Statistical software version 26 sa pagsusuri ng mga nakalap na datos sa pag-aaral na ito. Point-biserial correlation analysis at Likelihood Ratio Tests ang mga ginamit na statistical analysis upang matukoy ang makabuluhang ugnayan ng mga propayl, kabisaan, at uri ng laro sa paggamit ng Kahoot sa pag-aaral sa asignaturang Filipino. Hinati sa dalawang kategorya ang mga baryabol na nakapaloob sa propayl ng mga mag-aaral base sa naaangkop na statistical analysis. Ang unang kategorya (o Kategorya 1 ng propayl ng mga mag-aaral) ay binubuo ng mga propayl na kasarian, klase ng nilalarong e-games, epekto ng pagkatalo, at epekto ng pagkawala ng kagamitan/o pag-iwan ng kasama sa laro habang naglalaro. Ang ikalawang kategorya (o Kategorya 2 ng propayl ng mga mag-aaral) ay binubuo naman ng edad, edad ng magsimulang maglaro, bilang ng araw ng naglalaro sa isang lingo, oras na ginugugol sa paglalaro sa isang araw, at mga nakahiligang e-games ng mga mag-aaral. Ang propayl tungkol sa gugol/gastos sa paglalaro ng mga e-games ng mga mag-aaral ay hindi na isinama sa pagtukoy ng mahalagang kabuluhang ugnayan nito sapagkat napakakaunti lamang ang mga datos na nakalap sa isang bahagi ng tanong nito.

Point-biserial correlation analysis ang ginamit upang matukoy ang makabuluhang at antas ng ugnayan sa pagitan ng Kategorya 1 ng propayl ng mga mag-aaral, uri ng laro, at kabisaan sa paggamit ng Kahoot sa Asignaturang Filipino. Likelihood ratio test naman ang ginamit para sa Kategorya 2. Ginamit ang Kendall's tau-b coefficient at Cramer's V upang matukoy ang antas ugnayan na matutukoy sa Kategorya 2. Lahat ng mga isinagawang analisis sa pagaaral na ito ay maingat na sinuri ng Statistician ayon sa mga kasalukuyang naaangkop na pagaaral.

Etikal na Konsiderasyon

Kailangan na ang mga isyung etikal ay dapat matugunan at isaalang-alang sa loob ng proseso ng pananaliksik. Isinasaalang-alang ng pag-aaral ang kinakailangang etikal na pagsasaalang-alang sa paggawa ng pananaliksik na ito na kasama ang katapatan, kalidad, legalidad, integridad, kaalaman ng pahintulot, kusang pakikilahok, benepisyo, pagiging kompedensiyal, pagiging hindi nagpapakilala, privacy, insetibo o kabayaran, objectivity at salungatan ng interes, intelektuwal na pag-aari at iba pa.

Ang Katapatan, Kalidad, Legalidad, at Integridad. Ang pag-aaral sa pananaliksik na ito ay dinisenyo, susuriin, at isasagawa upang matiyak ang sukdulang integridad at kalidad. Ito ay tapat na inuulat ang mga pamamaraan at datos ng pananaliksik. Iniwasan nito ang anumang datos na gawa, kabilang ang pangkalahatang resulta, o gumawa ng anumang makakaya upang maipakitang sinusubukan mong iligaw ang mga mambabasa. Kapag nagtatrabaho sa iba para sa katuparan ng pananaliksik na ito, palaging sinusunod ng mananaliksik ang anumang mga kasunduan at kilos upang maging matapat. Ang pananaliksik na ito ay sumusunod din sa iba't ibang mga batas at regulasyon namamahala sa gawaing ito ng pananaliksik, at tinitiyak nito na naaayon sa kanila.

May pahintulot. Sa pag-aaral, nangangahulugang ito na ang mga kalahok ng pag-aaral ay lubos na alam ang tungkol sa pananaliksik na isinasagawa. Ang mga kalahok sa pananaliksik ay ginawa upang magkaroon ng kamalayan sa layunin ng pag-aaral, kung paano gagamitin ang mga natuklasan, kung ano mang potensiyal na masamang epekto ng kanilang pakikilahok at kung sino ang magkakaroong ng access sa mga resultang natuklasan. Ang pangunahing layunin ng may-alam na pahintulot ng kalahok ay makagawa ng isang pagpasiya kung nais nilang makilahok sa pag-aaral o hindi.

Paglahok ng kusang-loob. Nangangahulugang na itong mga kalahok sa pag-aaral ay libre mula sa pamimilit. Ang mga kalahok ay libre upang bawiin ang kanilang paglahok sa mga pananaliksik sa hinaharap at ugnayan sa alinman sa mga mananaliksik o samahan ng pananaliksik. Ito ang tama ng mga kalahok na umalis sa anumang oras, samakatuwid hindi dapat ilagay ng presyon ng mga pinipili na huwag magpatuloy sa pag-aaral kung saan wala ding kailangan na pagpapaliwanag.

Pakinabang. Tinitiyak ng mananaliksik ang kaligtasan at seguridad ng mga kalahok ng pag-aaral upang maiwasan ang anumang uri ng pinsala o panganib. Ang panganib ay maaaring maging pisikal at/o sikolohikal at samakatuwid ay maaaring maging sa anyo ng: stress, sakit, pagkabalisa, pinapaliit ang tiwala sa sarili o isang pagsalakay sa privacy. Kinakailangan na ang proseso ng pananaliksik ay hindi makakapinsala (hindi sinasadya o kung hindi man) sa mga partisipante.

Ang Pagkumpedesiyalidad, pagiging hindi pagkakakilala at privacy. Nangangahulugan ito na ang anumang pagkilala ng impormasyon ay hindi magagamit, o mai-access ng kahit sino ngunit ang mananaliksik lamang. Tinitiyak din ng pag-aaral na ito na ang pagkilala ng impormasyon ay hindi kasama sa anumang mga ulat o dokumento. Nirerespeto nito ang anumang ibinigay na kumpiyansa. Sinusunod nito ang mahigpit na mga gabay sa pangangalaga ng sensitibong impormasyon tulad ng talaan bagaman hindi kinakailangan sa pag-aaral.

Insensitibo o kabayaran. Dapat itong malinaw na ang pag-aaral ay hindi isang inatasang pag-aaral ng anumang samahan o paaralan kung saan ang mananaliksik ay kasalukayang nagtatrabaho. Wala itong kinalaman sa mga marka sa anumang mga paksa o mga kurso na kasalukayang nakarehistro. Samakatuwid, dapat itong gawing malinaw sa mga kalahok na ang pakikilahok sa pag-aaral ay kusang loob sa kalikasan, sa gayon, walang anumang uri ng gantipala, kabayaran, o mga insentibo na naghihintay matapos ang kanilang pagkumpleto sa pag-aaral.

Objectivity at Salungatan ng interes. Ang kalayaan ng pananaliksik na ito ay malinaw at anuman mga salungatan ng interes o bahagyang dapat gawin mula sa proseso. Nagsusumikap upang maiwasan ang mga bias sa disenyo, pagsusuri ng mga datos, interpretasyon ng mga datos, at lahat ng iba pang aspeto ng pananaliksik na ito kung saan ang objectivity ay lubos na iniaasahan o kinakailangan. Ito ay umiiwas o hindi bababa sa maliit na bias o panlililang sa sarili.

Ari-arian ng intelektwal. Ang pag-aaral na ito ay nagbibigay parangal sa mga patent, copyright, at iba pang mga anyo ng intelekt na pag-aari. Hindi ito gumagamit ng naipublish na datos, pamamaraan, o mga resulta nang walang pahintulot. Nagbibigya ito ng wastong pagkilala o kredito para sa lahat ng mga kontribusyon sa pananaliksik. Ito ang relihiyosong iniwasan ng plagiarism. Ang may akda ay nagpapahayag ng kanyang pasasalamat sa lahat ng mga may-akda na ang mga ideya, konsepto, at mga prinsipyo ay ginamit upang gawing posible ang pag-aaral ng pananaliksik.

RESULTA

Talahanayan 1.2

Frequency Distribution ayon sa Bilang ng Araw sa isang Linggo na Naglalaro ng e-games, Oras sa isang Araw na Naglalaro ng e-games, at halaga na ginugol sa paglalaro n ge-games

Propayl	Frequency	Bahagdan
Bilang ng Araw sa isang Linggo na Naglalaro ng e-games		
1-3	30	69.77%
4-5	6	13.95%
6-7	6	13.95%
Walang Sagot	1	2.33%
Bilang ng Oras sa isang Araw na Naglalaro ng e-games		
2 na oras pababa	30	69.77%
2-6 na oras	9	20.93%
6 na oras pataas	4	9.30%
Halaga na Ginugugol sa Paglalaro ng e-Games		
Di-bababa sa 100 piso	41	95.35%
101-500 Piso	2	4.65%

Inilalahad sa Talahanayan 1.2 ang dami at bahagdan ng mga respondente batay sa bilang ng araw ng paglalaro ng e-games sa isang linggo, bilang ng oras ng paglalaro ng e-games sa isang araw, at gugol sa paglalaro ng e-games. Ang isa hanggang tatlong araw na pagkababad sa gadgets ay nakakatulong sa pagkuha ng interest ng mga respondente upang malaman kung hanggang saan lang maaaring gamitin ang kahoot e-games sa silid- aralan na siyang basehan upang sumang-ayon ang mananaliksik sapagkat ang kanilang interest sa paggamit ng gadgets ay nakabatay sa kanilang edad. Mas mainam gamitin ang kahoot app pagkatapos ng talakayan upang mapanatili ang kanilang kasiglahan at interaktibo na sa pagkakataong sumang – ayon ang mananaliksik sapagkat ang dalawang oras pababa ay nagbibigay kaalaman upang magamit ang kahoot apps sa mga pagsusulit pagkatapos ng talakayan sapagkat agad nanawala ang kanilang interes kung isang *images, animation*, at pabalik- pabilk na tunog mula sa kahoot apps. Mapapansin na isa hanggang dalawang oras ang kanilang pagpapanatili ng kanilang interes sa gadgets

na kailangan ng guro nakaplano ang paggamit ng kahoot apps naaayon sa hangganan ng oras. Batay naman sa halagang iginugul sa paglalaro ng e-games, karamihan sa mga respondente na may bahagdan na 95.35% ay gumugul ng 100 pesos o pababa sa pagpapa-load na ginagamit sa bawat paglalaro ng e-games at habang 4.65% naman ay gumugul ng 101-500 pesos sa bawat paglalaro ng e-games. Nagpapakita lamang ito na ang mga respondente ay kaya pa nilang makontrol ang kanilang sarili at hindi permanente ang kanilang interes. Sa kabuuan, mas marami sa mga respondente ang gumugul ng mas mababang bilang ng araw sa loob ng isang linggo, bilang ng oras sa loob ng isang araw, at halaga sa paglalaro ng e-games.

Ang pagkakaroon ng interes at kapasidad sa paggamit ng iba't – ibang laro pang online ay makikita bilang suporta sa pag-unlad ng kanilang motibasyon, emosyonal, kognitibo, at panlipunan na pananaw ng mga mag-aaral (e.g. Papastergiou 2009; Siegle 2015). Dagdag pa sa lumabas na pag-aaral ni Cayogo (2002) na ang paglalaro ng e-games ay siyang kinagigiliwan ng mga estudyante na maaaring makatulong na makuha ang interes, at mas mapabilis ang pagkatuto ng mga estudyante. Makakatulong din ito sa mga guro sa paggamit ng alternatibong pagtuturo sa karaniwang paksa. Makikita dito na ang dating kaalaman ng mga estudyante ay may malaking epekto kung paano ang mga bagong kaalaman na kanilang natutunan ay maikintal sa kanilang isipan.

Talahanayan 1.3

Frequency Distribution ayon sa Uri ng e-games na Nasimulang Paglaruan at Klase ng e-games na Nilalaro

Propayl	Frequency	Bahagdan
Uri ng e-games na Nasimulang Paglaruan		
Larong Baril-barilan	13	30.23%
Larong Puzzle	7	16.28%
Larong Pang-edukasyon	6	13.95%
Karerang Laro	4	9.30%
Larong Brainstorming	3	6.97%
Pagsasadulang Laro	2	4.65%
Larong Maaksyon	2	4.65%
Pakikipagsapalarang Laro	2	4.65%
Larong Isports	2	4.65%
Simulation Game	2	4.65%
Klase ng e-games na Nilalaro		
Offline Games	22	51.16%
Online Games	21	48.84%

Ipinapahayag sa talahanayan Talahanayan 1.3 ang uri at klase ng laro na nasimulan at kadalasang nilalaro ng mga respondente. Ang may kaunting bahagdan basi sa talahanayan ay naglalarawan lamang na mas nawawalan sila ng interest sa mga larong walang kabuhay buhay, walang excitement, walang *sounds effects*, at animations. Tumutulong ito sa mananaliksik kung anong uri ng laro sa kahoot apps ang dapat gamitin para sa mga respondente na naaayon sa kanilang interest at kakayahang upang mas mapadali ang pagkatuto at mapanatili ang kawili-wiling talakayan sa silid-aralan. Sa resulta na ito, sumang-ayon ang mananaliksik sa mga iba't-ibang laro kanilang na kahiligan at palaging na nilalaro para mas mapabilis at maiugnay ito sa paggamit ng kahoot apps ng guro. Sa mga larong kinahiligan ng mga respondente, halos magkasingdami lang ang mga naglalaro ng offline (51.16%) at online games (48.84%). Ang mga larong e-games na offline ay mas pinili ng respondente sapagkat ito'y hindi na kinakailangan ng internet connectivity para maglaro at bawas pa sa gastos. Hindi naman sang-ayon ang mananaliksik sa resultang ito sa pagkat hindi magiging masanay ang mga estudyante gamitin ang kahoot app na online isinasagawa. Ang kapasidad ng kanilang bihasang paggamit ng gadgets ay kailangan sanayin sa online na pamamaraan dahil ito na ang makabagong pamamaraan sa ika-21 na siglo.

Inirekomenda ni (Dornye 2001) ang paggamit ng mga laro online ay nakapagbibigay ng kasiyahan, hamon, kompetisyon, pagpapasigla, kooperasyon at kasiglahan na perpektong makabuo ng isang konteksto laro na naging pokus sa pag-aaral. Ito ay malaking impluwensiya sa malawakang pagkatuto ng isang estudyante. Sa pag-aaral ni Napoles (1999) ang pagkakaroon ng interes ng mga estudyante sa isang online na laro ay nagdudulot ng panibagong kaalaman na maaaring isabay sa pagtuturo ng loob ng klase.

Talahanayan 1.4

Frequency Distribution Propayl ayon sa Epekto ng Pagkatalo at Kawalang Kagamitan/Pagiwan ng Kasama habang Naglalaro

Propayl	Frequency	Bahagdan
Epekto ng Pagkatalo		

Naaapektuhan	33	76.74%
Hindi Naaapektuhan	10	23.26%
Epekto ng kawalang kagamitan/pagiwan ng kasama habang naglalaro		
Naaapektuhan	20	46.51%
Hindi Naaapektuhan	23	53.49%

Panghuli sa propayl ng mga respondente, makikita sa Talahanayn 1.4 ang epekto ng pagkatalo at kawalang kagamitan or pagiwan ng kasama habang naglalaro. Marami ang sumagot sa naapektuhan sapagkat ang emosyonal at mental nilang kapasidad ay nasa mataas na lebel sa kung anong resulta ang lalabas pagkatapos nilang mag laro ng mga e-games. Kaunti lamang ang sumagot sa hindi naapektuhan ito yong mga respondente hindi pa masyadong seneseryoso ang mga laro at hindi naglalaro araw - araw. Kung titingnan naman ang epekto sa mga panahong nawawala ang mga kagamitan (gadgets) o di kaya ay biglaang iniwan ng kalaro ang respondente habang maglalaro pa lang o kaya ay habang naglalaro, 53.49% ay hindi naapektuhan habang 46.51% ay naapektuhan. Ito ay naglalarawan lamang na ang mga respondente ay hindi pa sila gaanong lulong sa mga gadgets, at nakabase lang ito sa kanilang interes. Hindi sumang-ayon ang mananaliksik sapagkat ang epekto ng paggamit ng gadgets ay dapat may kaalaman sa pagintindi at pagbabalansi. Sa kabuuan, ipinapakita lamang sa talahanayan kung may naapektuhan ba o hindi ang mga respondente sa mga pagkakataong natatalo, nawawala, o kaya ay pagiwan ng kasama sa laro habang naglalaro.

Mas nagiging mabisa ang paggamit ng kahoot apps kung ang pinaggagamitan nito ay may kakayahang intindiin ang paggamit nito. Sabi ni Traore at Kyei- Blankson (2011), ang paggamit ng teknolohiya ay nagbibigay sa mga mag-aaral ng pakiramdam ng Kalayaan, pagganyak, at paghikayat sa kanila na kailangan sa pag-aaral. Dahil dito, higit na maging interaktibo sa loob ng klase. Ang Information and Communication Technology o ICT (Tamayo 2014) ay isang mabisang paraan sa pag-unlad ng edukasyon sa Pilipinas. Ginagamit ito upang mas mapadali at maging kawili -wili ang talakayan sa loob ng klasrum at mas napapalawak nito ang kaalaman ng mga guro at estudyante. Ang mga nabanggit na literatura ay tumutukoy sa propyl ng mga estudyante sa kanilang interes, sabik, hangad sa pagbabago ng pamamaraan ng pagtuturo ng guro, makakuha ng panibagong kaalaman at hindi na makaramdam ng pagkabagot sa loob ng silid-aralan.

Uri ng Laro sa Kahoot®

Napapaloob dito ang iba't-ibang uri ng laro sa kahoot na pinagpipilian ng mga respondente. Mayroon sampung (10) uri ng laro sa kahoot ang pinagpipilian. Ito ay ang mga sumusunod: 2019 Primals, Quiz Bee, Si Janus at ang Kahoot, Tala sa Isip 2018, Filipino 9, Mahuhulaan mo Kaya, Filipino Grade 9 Unit II, Filipino Quiz, Rama at Sita, Kahoontahan. Ang sunod ay ang pang ilang laro ang napili nila sa unang tanong. Na may konektado sa mga uri ng larong napili nila sa kahoot.

Talahaayan 2

Frequency Distribution Uri ng laro na Pinaglalaruan ng mga Tagatugon, At Pang-ilanan ang larong napili sa unang tanong

	Frequency	Bahagdan
Uri ng Laro na Pinaglalaruan ng mga Tagatugon		
Quiz Bee	24	55.81%
Filipino Quiz	6	13.95%
Si Janus at ang Kahoot	3	6.98%
Tala Isip 2018		
Mahulaan mo Kaya	3	6.98%
Kahoontahan	3	6.98%
Filipino Grade 9 Unit II		
Rama at Sita	2	4.65%
Primals 2019	1	2.32%
Filipino 9	1	2.32%
Pang-ilanan ang Larong Napili sa Unang Tanong		
Pang-isahan	26	60.46%
Pandalawahan	10	23.26%
Pangmaramihan/ Grupo	6	13.95%

Ang Talahanayan 2 ay naglalahad ng mga Uri ng Laro na nilalaro ng apat na put-tatlong (43) respondente. Ito ay binubuo ng apat (4) na hanay. Sa hanay 1 ay ang Uri ng Laro na Pinaglalaruan ng mga tagatugon. Makikita rito na ang Quiz Bee ang siyang nakakuha ng malaking bahagdan na may dalawampung-apat (24) na respondente

sumagot na may 55.81%. sa pangkalahatang bilang ng mga respondente na apat na put-tatlo (43). Dito ay ipinapakita na ang mga taga tugon ay may malaking tsansa na magamit ang kanilang aktibo at alerto ng kanilang kaisipan upang manumbalik ang kanilang sigla at mawala ang pagkabagot sa klase. Sa 2019 Primals, at Filipino 9 ay nakakuha ng mababang bahagdan na may may sumagot na tig-iisang (1) respondente na may 2.32% na nangangahulugan lamang na ang taga tugon ay hindi pa masyadong sanay at alam na marami pang mga iba't-ibang laro sa kahoot apps na pagpipilian. Makikita din dito marami din ang pumili sa pang -isahan na meron dalawampu't anim (26) na respondente na umabot sa 60.46% na halos kalahati sa taga tugon ay sumang-ayon sa pang-isahan. Malaki ang maidudulot nito na habang nilalaro ang kahoot ng bawat respondente ay binibigyan sila ng malayang pag-iisip, sariling ideya, at mabihasa sa paggamit ng kahoot apps. Dahil dito ang mananaliksik ay sumasang-ayon base sa mga resultang nakita. Sa artikulong pananaliksik ni Edutopia (2008) sinasabi ng may akda na ang tamang paggamit ng teknolohiya sa loob ng silid-aralan ay nakakatulong upang matamo ng estudyante ang mga kasanayang kinakailangan upang malampasan ang masalimuot ng mundong hain ng makabagong teknolohiya.

Talahanayan 2.1

Gamit ng Kahoot

	Frequency	Bahagdan
Gamit ng Kahoot		
Mobile	37	86.05%
Desktop	5	11.63%
Laptop/Netbuk	1	2.32%
Klase ng Laro		
Online	21	48.84%
Offline	19	44.19%
Wireless Game	2	4.65%
LAN Game	1	2.32%

Ang ikatlong hanay sa Talahanayan 2.1 naman ay ang gamit ng Kahoot na kung saan may tatlumput-pito (37) ang gumagamit sa mobile sapagkat ito ay madali lamang gamitin pwedi madala kahit saan, pwedi gamitin kahit sino at friendly user pa sa mga tao. Marami ang sumagot na Mobile ang ginagamit nilang elektronikong bagay sa paglalaro ng kahoot app sapagkat ito ay mataling makasagap ng internet connectivity at pwedi mobile data lamang at nakasanayan na ng tagatugon na gamitin ito. Ang may pinakamababang bahagdan ay ang laptop/Netbuk na may isa (1) tagatugon na may 2.32% na bahagdan ito ay malimit lamang ginagamit sapagkat ito limited at choices kung sino ang pwedi maka afford na gumamit nito.

Sa hanay naman ng Talahanayan 2.1 sa *online* ay dalawaput-isa (21) na respondente ang sumagot na may 48.84%. Sa LAN Game ay may isa (1) respondente ang sumagot na may 2.32 %. Ipinapakita na mas marami ang naglalaro ng *online*, dahil nilalaro ang kahoot app na live at automatic nagbibigay agad ito ng tamang sagot. Ang mga *sounds effect, animations*, at mga maraming choices na mapagpipilian ay nagbibigay attention at pananabik sa mga taga tugon. kaunti lamang ang gumagamit sa LAN Game sapagkat ito ay sadyang ginagamit sa mga computer shop hassle, at hindi lahat ay makakagamit nito. Tumutukoy lamang ito na mas mapabilis ang pagkatuto at paggamit ng mga iba't-ibang laro sa kahoot sapagkat ang mga kahoot app ay nilalaro online. Sumasang-ayon ang mananaliksik dahil ang tamang paggamit ng teknolohiya ay akma sa interest, kapasidad, ng respondente. Ayon sa pag-aaral ni Kleiman (2000), idinitaly ang teknolohiyang gamit sa pagtuturo sa buong baitang at mga lugar na nilalaman ay nagbubunga ng ilang mahahalagang puntos tungkol sa epektibong paggamit ng teknolohiya. Samakatuwid, ang pagtutugma ng mga pagpipilian sa teknolohiya sa programang pang-edukasyon ay kritikal na isalang-alang.

Kabisaan sa Paggamit ng Kahoot®

Layunin naman ng Talahanayan 3 na ilahad ang antas ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot ng guro at mga mag-aaral sa asignaturang Filipino batay sa pananaw at naging karanasan ng mga respondente. Binibigyang diin ang mga sumusunod na resulta batay sa inilalahad sa talahanayan.

Talahanayan 3

Kabisaan sa Paggamit ng Kahoot

Katanungan	Weighted Mean	Interpretasyon
1. Madali at mabisang gamitin ang Kahoot sa lahat aralin sa asignaturang Filipino	3.64	Katamtaman ang bisa
2. Ang mabisang paggamit ng Kahoot ay makatutulong upang mas marami ang makuhang kaalaman	3.70	Katamtaman ang bisa

3. Ang paggamit ng mga elektronikong laro gamit ang Kahoot na aplikasyon ay nakatutulong sa aking kaalamang maunawaan nang mabuti ang aralin.	3.76	Katamtaman ang bisa
4. Pinapaunlad ng Kahoot ang kaisipan at kakayahan ng bawat mag-aaral ng dahil sa mabisang paggamit nito.	3.74	Katamtaman ang bisa
5. Ninanais kong magamit ang mga pamamaraan ng Kahoot sa ibang aralin.	3.58	Katamtaman ang bisa
6. Kaaya-aya ang mga pamamaraan sa paglalaro ng Kahoot na aplikasyon sa mga elektronikong gadyet kung mabisa ang paggamit nito.	3.58	Katamtaman ang bisa
7. Naisasakatuparan ang interaktibong diskusiyon at partisipasyon ng mga mag-aaral sa online na klase.	3.58	Katamtaman ang bisa
8. Ang paglalaro sa Kahoot ay nagbibigay-daan para sa komportableng pagpapahayag ng mga natutunan	3.58	Katamtaman ang bisa
9. Nagiging kapanapanabik sa mga mag-aaral ang mga katanungan na may itinakdang minutong nakalaan sa aktibidad sa Kahoot	3.56	Katamtaman ang bisa
10. Nakakadagdag ng kahandaan para sa mga pagsubok at pagsusulit matapos gamitin ang Kahoot.	3.56	Katamtaman ang bisa

Kabuuang

3.63

Sumasang-ayon

Legenda: 4.21 – 5.00 napaka mabisa-(NPM); 3.41 – 4.20 katamtaman ang bisa (KB); 2.61 – 3.40 mabisa (M); 1.81 – 2.60 di mabisa (DM); 1.00 – 1.80 Lubhang di mabisa (LBM)

Inilalahad sa Talahanayan 3 ang kabisaan sa paggamit ng Kahoot sa asignaturang Filipino. Ang may pinakamataas na tumugon ng respondente ay ang paggamit ng mga elektronikong laro gamit ang kahoot na aplikasyon ay nakatulong sa aking kaalaman upang mas maunawaan ang isang aralin na may bahagdan na (3.76) nakakuha ng malaking puntos dahil nakita nila na malaki ang naitulong nito sa larangan ng pang akademikong gawain. Nasa katamtamang mabisa ay nagpapahiwatig na magpukos pa ang mga respondente at sanayin ang paggamit ng kahoot app sa kanilang pang-araw araw na mga talakayan at magkaroon ng mga malawak na paggamit nito. Pinakamababa ang (3.56) na katamtamang bisa sa pananaw na nagiging kapanapanabik sa mga mag-aaral ang pagsagot sa mga katanungang may itinakdang minuto o oras at nakadadagdag ng kahandaan para sa mga pagsubok at pagsusulit matapos gamitin ang Kahoot sila yong mga respondente na hindi pa kumbinsido sa kagandahang naidulot ng kahoot sa kanila. kailangan pang sanayin, hubugin, at ipabatid sa kanila ang bisa ng kahoot app sa talakayan.

Sa kabuuang resulta (3.63) na sumasang-ayon mahihinuha sa talahanayan 3 na positibo ang pananaw ng mga respondente sa mabisang paggamit ng Kahoot sa asignaturang Filipino. Makikita sa legend bracket na nasa sumang-ayon ang kabuuang resulta sa talahanayan na ito. Buo ang pag sang-ayon ng mananaliksik sapagkat ang kabisaan ng paggamit ng elektronikong laro ay malaki ang naitutulong sa loob ng silid-aralan lalo na sa larangan ng edukasyon. Ito ay kaugnay sa naging pahayag ni Albirini (2006) na ang kakayahan maintindihan ang paggamit ng teknolohiya ay isang daan upang hindi mahirapan ang guro na ipalaiwanag ang paraan ng paggamit nito. Dagdag naman sa sinabi ni Oakley (2019) na ang mga kabataan ay kailangan maintindihan ang teknikal na pamamaraan ng pagkatuto sa panahon ngayon. Rabuzzi (2019), *In this age of complexity and ambiguity, learners need new skills*. Kailangan din na may sapat na kaalaman at ideya o kakayahan ang mga mag-aaral sa pagbabagong nagaganap sa larangan ng edukasyon lalong lalo na sa paggamit ng multimedia bilang isang makabagong kagamitan ng pagtuturo sa modernong panahon.

Ugnayan ng Propayl

Sa bahaging ito inilalarawan ang kaugnayan ng propayl sa uri ng laro, ugnayan sa uri ng laro sa kabisaan sa paggamit ng kahoot apps na makikita sa talahayan 4.1.1 at 4.1.2.

Talahanayan 4.1.1

Ugnayan ng Propayl sa uri ng laro

Ugnayan	n	Uri r	Sig (2- tailed)	Interpretasyon
Kasarian	43	-.22	.16	Negatibong mahinang ugnayan
Klase ng laro	43	-.33	.03*	Negatibong mahinang ugnayan
Epekto ng pagkatalo	43	.43	.004**	Positibong mahinang ugnayan
Epekto ng kawalang kagamitan/	43	.07	.64	Positibong mahinang ugnayan

pagiwan ng kasama habang naglalaro

Note. * $p < 0.05$ makabuluhang ugnayan; ** $p < 0.01$ mataas na makabuluhang ugnayan

Ang ugnayan sa pagitan ng uri ng laro na nilalaro sa paggamit ng Kahoot at ng mga propayl ng mga mag-aaral na ukol sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng pagkawala ng kagamitan/kasama sa laro ay maingat na sinuri. Ipinapakita sa Talahanayan 4.1.1 na gamit ang point-biserial correlation analysis, natukoy na may negatibong mahinang ugnayan sa pagitan ng uri ng laro at ng mga propayl na kasarian na may interpretasyong negatibong mahinang ugnayan habang ang klase ng nakahiligang laro na may interpretasyon negatibong mahinang ugnayan. Nangangahulugan lamang ito na mas nagkakaroon ng positibong saloobin hinggil sa paggamit ng Kahoot ang mga mag-aaral na babae at ang mga mag-aaral na mas nahihilig sa mga offline e-games. Sa pagitan naman ng saloobin at ng propayl na kung saan ay tinukoy kung naapektuhan ba o hindi ang mga mag-aaral sa pagkatalo at pagkawala ng kagamitan pag-iwan ng kasama sa laro, isang positibong mahinang ugnayan korelasyon habang ang epekto ng kawalang kagamitan/pagiwan ng kasama habang naglalaro ay mayroong positibong saloobin ang mga mag-aaral na naapektuhan sa pagkatalo at pagkawala ng kagamitan o pag-iwan ng kasama sa laro habang naglalaro ng e-games. Subalit, sa kabila ng mga naitalang pagkakaroon ng ugnayan, dalawang propayl lamang ang may naitalang makabuluhang ugnayan. Ang pagkakaroon ng ugnayan sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng kawalan ng kalaro ay malaki ang naging dulot nito sa pagkakaroon ng kaalaman sa mga personal nilang emosyonal, mental, physical upang madebelop ang katangian, at kakayahan, sa paghubog ng makabagong pamamaraan ng kaalaman. Sumasang-ayon ang mananaliksik sa resultang inilahanad sa talahanayan na ito sapagkat malaki ang papel na ginampanan ang pagtuklas ng propayl ng mga estudyante sa paggamit ng kahoot apps upang matukoy kung saan banda mahina at saan pwedi madebelop ang kanilang kakayahan.

Ang mga naging resultang ito ay sumasang-ayon sa pahayag ni Plump at LaRosa (2017) na taliwalas sa mga larong pang edukasyon, ang mga elemento ng gamification ay mas madaling isama sa mga sistema ng pagtugon sa mga estudyante sa kalagitnaan ng malaking talakayan na humahantong sa pagbuo GSRs na sumusuporta sa interbensyon at paggamit tungo sa pakikipagtulungan at ipinamamahagi ng mga konteksto. Mas nakatuon ng pansin sa papel ng mga GSRs sa pakikipag-ugnayan, pagganyak at pag-aaral ng estudyante. Ang mga elektronikong laro sa video at eLearning na laro at apps ay dapat na talagang hindi mabawas pagdating sa pagkuha ng mga kabataan nakatuon sa pagiging nasa hustong gulang.

Talahanayan 4.1.2

Ugnayan ng propayl ng mga mag-aaral at ng kabisaan

Ugnayan	Likelihood Ratio Test	Interpretasyon
Edad	$\chi^2 (4) = 3.1$ $p = .54$ $\tau_b = -.034$ $n = 38$	Negatibong napakahinang ugnayan
Edad ng Magsimulang Maglaro ng e-games	$\chi^2 (4) = 2.4$ $p = .66$ $\tau_b = .11$ $n = 40$	Mahinang positibong ugnayan
Bilang ng Araw ng Paglalaro sa Isang Linggo	$\chi^2 (4) = 7.6$ $p = .11$ $\tau_b = -.13$ $n = 42$	Negatibong napakahinang ugnayan
Oras ng Paglalaro sa Isang Araw	$\chi^2 (4) = 5.7$ $p = .18$ $\tau_b = -.049$ $n = 43$	Negatibong napakahinang ugnayan
Nakahiligang Elektronikong Laro	$\chi^2 (4) = 6.7$ $p = .33$ $V = .27$ $n = 43$	Mahinang positibong ugnayan

Note. * $p < 0.05$ makabuluhang ugnayan; p =p-value; LR=Likelihood Ratio value; τ_b =Kendall's tau-b; V =Cramer's V; A=Larong Barilbarilan, B=Larong Puzzle, C=Larong Pang-edukasyon, D= iba pang laro

Ginamit ang Likelihood Ratio Test upang masuri ang pagkakaroon ng makabuluhang ugnayan sa pagitan ng uri ng laro na nilalaro sa paggamit ng Kahoot na e-game at ng mga propayl na edad, edad ng magsimulang maglaro, bilang ng araw ng paglalaro sa isang linggo, oras na ginugugol sa paglalaro sa isang araw, at mga nakahiligang e-

games ng mga mag-aaral. Upang matukoy ang antas ng ugnayan sa pagitan ng mga nabanggit na mga baryabol, Kendall's tau-b ang ginamit sa mga baryabol na edad, edad ng magsimulang maglaro ng e-games, bilang ng araw ng paglalaro sa isang linggo, at oras ng paglalaro sa isang araw, at Cramer's V naman ang ginamit sa baryabol na nakahiligang elektronikong laro. Inilalahad sa Talahanayan 4.1.2 na may negatibong napakahinang ugnayan sa pagitan ng uri ng laro at ng mga propayl na edad ($\tau_b = -.034$), bilang ng araw sa paglalaro sa isang linggo ($\tau_b = -.13$), at oras ng paglalaro sa isang araw ($\tau_b = -.049$). Mahinang positibong ugnayan naman ang naitala sa pagitan ng uri ng laro at ng mga propayl na edad ng magsimulang maglaro ng e-games ($\tau_b = .11$), at ng nakahiligang elektronikong laro ($V = .27$).

Subalit, sa kabila ng mga naitalang antas ng ugnayang ito, gamit ang Likelihood Ratio Test, ipinapakita sa Talahanayan 4.1.2 ang hindi makabuluhang ugnayan sa pagitan ng mga uri ng laro at ng mga propayl na edad, $\chi^2(4, n = 38) = 3.1, p = .54$; edad ng magsimulang maglaro, $\chi^2(4, n = 38) = 2.4, p = .66$; bilang ng araw ng paglalaro sa isang linggo, $\chi^2(4, n = 42) = 7.6, p = .11$; oras ng paglalaro sa isang araw, $\chi^2(4, n = 43) = 5.7, p = .18$; at nakahiligang elektronikong laro, $\chi^2(6, n = 43) = 6.9, p = .54$.

Ngunit, kung susuriin at pagbabasehan ang mga naitalang *frequency*, mas may positibong saloobin sa paggamit ng Kahoot ang mga mas matanda nang magsimulang maglaro ng e-games, at may mga naitalang mas mababang ginugugol na araw at oras sa paglalaro ng mga e-games ng mga mag-aaral. (tingnan ang Appendix).

Ang mga ito ay nagpapakita lamang na may positibong kaugnayan ng mga uri ng elektronikong laro sa paggamit ng kahoot app ayon sa propayl ng mga mag-aaral. Dito ay makikita ang limit ng kanilang interes sa pagbabad ng smartphones, kakayahan sa paggamit ng kahoot apps, edad na mas maagang natuto ang mga estudyante. Sa ganitong positibong resulta ay mas mapabilis ang pagkatoto at madaling maituro ng guro ang mga talakayan, maiwasan na rin ang pagkabagot sa loob ng klase. sumasang-ayon ako ditto dahil ito ang magsisilbing giya sa pananaliksik para madali maiangkla kung ano ang dapat gamitin na naaayon sa kanilang interes, kakayahan upang madali makuha ang interes nila sa mga talakayan. Sa pahayag nina Peralta (1981) at Lopez (1990), *ang learning style* ay may positibong kaugnayan sa akademikong performans ng mga estudyante. Ang pagkakaroon ng kaalaman at eksperto sa paggamit ng uri ng laro sa kahoots ay malaki ang posibilidad na mas mapapabilis ang pag angkla ng mga iba't ibang larong pang edukasyon na gagamitin sa loob ng silid-aralan.

Talahanayan 4.2.1

Ugnayan ng Kabisaan sa Paggamit ng Kahoot Games at Kategoriya 1 ng Propayl ng mga Mag-aaral

Ugnayan	Kabisaan		Interpretasyon
	n	r Sig(2-tailed)	
Kabisaan at Kasarian	43	-.26 .13	Negatibong mahinang ugnayan
Kabisaan at Klase ng laro	43	-.38 .01*	Negatibong mahinang ugnayan
Kabisaan at Epekto ng pagkatalo	43	.14 .38	Positibong mahinang ugnayan
Kabisaan at Epekto ng kawalang kagamitan/pagiwan ng kasama habang naglalaro	43	.12 .46	positibong mahinang ugnayan

Note. * $p < 0.05$ makabuluhang ugnayan

Ang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot at ng mga propayl ng mga mag-aaral na ukol sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng pagkawala ng kagamitan/kasama sa laro ay sinuri. Ipinapakita sa Talahanayan 4.2.1 na gamit ang point-biserial correlation analysis, natukoy na may negatibong mahinang ugnayan sa pagitan ng salaobin ng mga mag-aaral at ng mga propayl na kasarian ($r = -.24$) at klase ng nakahiligang laro ($r = -.38$). Nangangahulogan lamang ito na mas nagkakaroon positibo at mas mabisang paggamit ng Kahoot ang mga mag-aaral na babae at ang mga mag-aaral na mas nahihilig sa mga offline e-games. Sa pagitan naman ng kabisaan at ng propayl na kung saan ay tinukoy kung naapektuhan ba o hindi ang mga mag-aaral sa pagkatalo at pagkawala ng kagamitan o pag-iwan ng kasama ng laro, isang positibong mahinang ugnayan ($r = -.14$ at $r = .12$) naman ang naitala. Ito naman ay nangangahulugang mas nagkakaroon ng positibo at mas mabisang paggamit ng Kahoot ang mga mag-aaral na naapektuhan sa pagkatalo at pagkawala ng kagamitan o pag-iwan ng kasama sa laro habang naglalaro ng e-games. Subalit, sa kabila ng mga naitalang pagkakaroon ng ugnayan, isang propayl lamang ang may naitalang makabuluhang ugnayan. Ito ay ang ugnayan sa pagitan ng kabisaan ng mga mag-aaral at ng klase ng nakahiligang laro ($r = -.33, p = .03$).

Ang mga naging resultang ito ay sumasang-ayon sa pahayag ni Wang (2015) ay tumingin sa epekto ng paglalaro ng kahoot sa klase araw-araw at kung paano maapektuhan ang interes ng mga mag-aaral, nakita ang pag-aaral at dinamika sa silid aralan na ang interes, sabik, at hangad na mapabago ang salaobin hindi na mabagot sa loob ng klase sa oras ng talakayan. Sa mga larong pang-edukasyon at eLearning software na kung saan karamihan

nitong gumagamit ay mga estudyante. Mas nagiging agresibo ang estudyante makuha ang nais natutunan lalo na't naayon ito sa tamang edad at eksperto sa paggamit ng makabagong teknolohiya.

Talahanayan 4.2.2

Ugnayan ng Kabisaan sa Paggamit ng Kahoot at Kategoriya 2 ng Propayl ng mga Mag-aaral

Ugnayan	Likelihood Ratio Test	Interpretasyon
Kabisaan at Edad	$\chi^2 (4) = 2.3$ $p = .69$ $\tau b = .089$ $n = 38$	Mahinang positibong ugnayan
Kabisaan at Edad ng Magsimulang Maglaro ng e-games	$\chi^2 (4) = 2.2$ $p = .69$ $\tau b = .088$ $n = 40$	Mahinang positibong ugnayan
Kabisaan at Oras ng Paglalaro sa Isang Araw	$\chi^2 (4) = 6.4$ $p = .18$ $\tau b = -.19$ $n = 43$	Negatibong napakahinang ugnayan
Kabisaan at Nakahiligang Elektronikong Laro	$\chi^2 (6) = 12.4$ $p = .053$ $V = .37$ $n = 43$	Mahinang positibong ugnayan

Note. * $p < 0.05$ makabuluhang ugnayan; p =p-value; LR=Likelihood Ratio value; τb =Kendall's tau-b; V =Cramer's V; A=Larong Barilbarilan, B=Larong Puzzle, C=Larong Pang-edukasyon, D= iba pang laro

Ang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot at ng mga propayl ng mga mag-aaral na ukol sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng pagkawala ng kagamitan/kasama sa laro ay sinuri. Ipinapakita sa Talahanayan 4.2.1 na gamit ang point-biserial correlation analysis, natukoy na may negatibong mahinang ugnayan sa pagitan ng salaoobin ng mga magaaral at ng mga propayl na kasarian ($r = -.24$) at klase ng nakahiligang laro ($r = -.38$). Nangangahulogan lamang ito na mas nagkakaroon positibo at mas mabisang paggamit ng Kahoot ang mga magaaral na babae at ang mga magaaral na mas nahihilig sa mga offline e-games. Sa pagitan naman ng kabisaan at ng propayl na kung saan ay tinukoy kung naapektuhan ba o hindi ang mga mag-aaral sa pagkatalo at pagkawawala ng kagamitan o pag-iwan ng kasama ng laro, isang positibong mahinang ugnayan ($r = -.14$ at $r = .12$) naman ang naitala. Ito naman ay nangangahulugang mas nagkakaroon ng positibo at mas mabisa sa paggamit ng Kahoot ang mga magaaral na naapektuhan sa pagkatalo at pagkawala ng kagamitan o pag-iwan ng kasama sa laro habang naglalaro ng e-games. Subalit, sa kabila ng mga naitalang pagkakaroon ng ugnayan, isang propayl lamang ang may naitalang makabuluhang ugnayan. Ito ay ang ugnayan sa pagitan ng kabisaan ng mga mag-aaral at ng klase ng nakahiligang laro ($r = -.33$, $p = .03$).

Ang mga naging resultang ito ay sumasang-ayon sa pahayag ni Wang (2015) ay tumingin sa epekto ng paglalaro ng kahoot sa klase araw-araw at kung paano maapektuhan ang interes ng mga magaaral, nakita ang pag-aaral at dinamika sa silid aralan na ang interes, sabik, at hangad na mapabago ang saloobin hindi na mabagot sa loob ng klase sa oras ng talakayan. Sa mga larong pang-edukasyon at eLearning software na kung saan karamihan nitong gumagamit ay mga estudyante. Mas nagiging agresibo ang estudyante makuha ang nais natutunan lalo na't naayon ito sa tamang edad at eksperto sa paggamit ng makabagong teknolohiya.

Talahanayan 4.2.2

Ugnayan ng Kabisaan sa Paggamit ng Kahoot at Kategoriya 2 ng Propayl ng mga Mag-aaral

Ugnayan	Interpretasyon Test	Likelihood Ratio
Kabisaan at Edad	$\chi^2 (4) = 2.3$ $p = .69$ $\tau b = .089$ $n = 38$	Mahinang positibong ugnayan
Kabisaan at Edad ng Magsimulang Maglaro ng e-games	$\chi^2 (4) = 2.2$ $p = .69$ $\tau b = .088$ $n = 40$	Mahinang positibong ugnayan

Kabisaan at Bilang ng Araw ng Paglalaro sa Isang Linggo	$\chi^2(4) = 7.3$ $p = .12$ $\tau_b = -.18$ $n = 42$	Negatibong napakahinang ugnayan
Kabisaan at Oras ng Paglalaro sa Isang Araw	$\chi^2(4) = 6.4$ $p = .18$ $\tau_b = -.19$ $n = 43$	Negatibong napakahinang ugnayan
Kabisaan at Nakahiligang Elektronikong Laro	$\chi^2(6) = 12.4$ $p = .053$ $V = .37$ $n = 43$	Mahinang positibong ugnayan

Note. * $p < 0.05$ makabuluhang ugnayan; p =p-value; LR=Likelihood Ratio value; τ_b =Kendall's tau-b; V =Cramer's V; A=Larong Barilbarilan, B=Larong Puzzle, C=Larong Pang-edukasyon, D= iba pang laro

Ginamit ang Likelihood Ratio Test upang masuri ang pagkakaroon ng makabuluhang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot na e-game at ng mga propayl na edad, edad ng magsimulang maglaro, bilang ng araw ng paglalaro sa isang lingo, oras na ginugugol sa paglalaro sa isang araw, at mga nakahiligang e-games ng mga mag-aaral. Upang matukoy naman ang antas ng ugnayan sa pagitan ng mga nabanggit na mga baryabol, Kendall's tau-b ang ginamit sa mga baryabol na edad, edad ng magsimulang maglaro ng e-games, bilang ng araw ng paglalaro sa isang lingo, at oras ng paglalaro sa isang araw, at Cramer's V naman ang ginamit sa baryabol na nakahiligang elektronikong laro. Inihahayag sa Talahanayan 4.2.2 na may negatibong napakahinang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit Kahoot at ng mga propayl na bilang ng araw ng paglalaro sa isang lingo ($\tau_b = -.18$), at oras ng paglalaro sa isang araw ($\tau_b = -.19$). Mahinang positibong ugnayan naman ang naitala sa pagitan ng kabisaan sa paggamit Kahoot at ng mga propayl na edad ($\tau_b = .089$), edad ng magsimulang maglaro ng e-games ($\tau_b = .088$), at ng nakahiligang elektronikong larong ($V = .37$).

Subalit, sa kabila ng mga naitalang antas ng ugnayang ito, gamit ang Likelihood Ratio Test, ipinapakita sa Talahanayan 4.2.2 ang hindi makabuluhang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit Kahoot at ng mga propayl na edad, $\chi^2(4, n = 38) = 2.3, p = .69$; edad ng magsimulang maglaro, $\chi^2(4, n = 38) = 2.2, p = .69$; bilang ng araw ng paglalaro sa isang lingo, $\chi^2(4, n = 42) = 7.3, p = .12$; oras ng paglalaro sa isang araw, $\chi^2(4, n = 43) = 6.4, p = .18$; at nakahiligang elektronikong laro, $\chi^2(6, n = 43) = 12.4, p = .053$.

Subalit kung susuriin at pagbabasehan ang mga naitalang *frequency*, mas sumasang-ayon sa pagiging mas mabisa sa paggamit ng Kahoot ang mga mas matanda nang magsimulang maglaro ng e-games, at may mga naitalang mas mababang ginugugol na araw at oras sa paglalaro ng mga e-games ng mga mag-aaral.

Ang mga naging resultang ito ay sumasang-ayon sa pahayag ni Segers at Verhoeven (2003) na nagsagawa ng isang pag-aaral upang maihayag ang epekto ng pagsasanay sa e-games gamit ang komputer sa mga estudyante na may positibong epekto sa pagkatuto ng asignatura matasa at may kabisaan ang mga estudyante sa paggamit ng mga larong pang edukasyunal. Sa ganitong punto makikita ang kakayahan ng mga estudyante ang malayang pagkatuto sa tulong ng e-games at may kakayahang lumutas ng mga suliranin na naaayon sa kanilang karanasan. Nagiging mayaman ang kanilang isipan na tumuklas, gumamit ng kritikal na pag-unawa base sa kanilang sariling pananaw at sitwasyon kasabay ng patuloy na pag-unlad ng karunungan na naaayon sa kanilang kakayahan.

DISKUSYON

Ang propayl ng mga estudyante ay halos nakikipagsabayan ang mga babae sa lalaki sa paglalaro na may edad na labimpitong taong gulang at halos nagsimulang maglaro ng *e-games* sa edad na sampung taong gulang. Kalimitang paglalaro ng isa hanggang tatlong araw sa isang lingo at hindi baba sa dalawang oras sa paglalaro at gumagastos na hindi bababa ng isang daang piso at kalimitan na nilalaro ay larong baril-barilan na *offline* at *online* na laro. Sa paglalaro ay kalimitang naaapektohan kapag natatalo ngunit hindi apektado kung nawawalan ng gamit o iniwan ng kalaro. Habang ang uri ng laro na pinaglalaruan ng mga tagatugon ay ang Quiz Bee na pang-isahan ang laro na gumagamit ng mobile at online games. Samantalang sa Kabisaan sa paggamit ng Kahoot ay positibo ang pananaw ng mga respondente sa mabisang paggamit ng Kahoot sa asignaturang Filipino. Ang ugnayan ng Propayl sa uri ng laro na nilalaro sa paggamit ng Kahoot at ng mga propayl ng mga mag-aaral na ukol sa kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng pagkawala ng kagamitan/kasama sa laro ay maingat na sinuri. May makabuluhang ugnayan ang pagkakaroon ng ugnayan sa 117 kasarian, klase ng laro, epekto ng pagkatalo, at epekto ng kawalan ng kalaro ay malaki ang naging dulot nito sa pagkakaroon ng kaalaman sa mga personal nilang emosyonal, mental, physical upang madebelop ang katangian, at kakayahan, sa paghubog ng makabagong pamamaraan ng kaalaman.

Ang ugnayan ng propayl ng mga mag-aaral at ng kabisaan, ang hindi makabuluhang ugnayan sa pagitan ng mga uri ng laro at ng mga propayl na edad, edad ng magsimulang maglaro, bilang ng araw ng paglalaro sa isang linggo; oras ng paglalaro sa isang araw; at nakahiligang elektronikong laro. Mas may positibong saloobin sa paggamit ng Kahoot ang mga mas matanda nang magsimulang maglaro ng e-games, at may mga naitalang mas mababang ginugugol na araw at oras sa paglalaro ng mga e-games ng mga mag-aaral. Sa ugnayan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot Games at katagorya 1 ng Propayl ng mga Mag-aaral may makabuluhang ugnayan. Ito ay ang ugnayan sa pagitan ng kabisaan ng mga mag-aaral at ng klase ng nakahiligang laro. At sa ugnayan ng kabisaan sa paggamit ng Kahoot at katagorya 2 ng Propayl ng mga Mag-aaral. hindi makabuluhang ugnayan sa pagitan ng kabisaan sa paggamit Kahoot at ng mga propayl na edad; edad ng magsimulang maglaro; bilang ng araw ng paglalaro sa isang linggo, oras ng paglalaro sa isang araw; at nakahiligang elektronikong laro. Mas sumasang-ayon sa pagiging mas mabisa sa paggamit ng Kahoot ang mga mas matanda nang magsimulang maglaro ng e-games, at may mga naitalang mas mababang ginugugol na araw at oras sa paglalaro ng mga e-games ng mga mag-aaral.

KONKLUSYON

Basi sa nakuhang resulta ng pananaliksik, ang naturang kongklusyon ay naiguhit batay sa:

1. Ang pag-aaral ng Kahoot platform sa pagtuturo ng asignaturang Filipino ay mayroong positibong epekto sa mga mag-aaral batay sa kanilang kritikal na pag-iisip at mekanismong paglutas sa mga problema.
2. Batay sa pag-aaral na pananaliksik ang naturang laro sa gamit ang Kahoot platform ay isama sa kurikulum bilang isang makabagong pamamaraan ng pag-aaral ng mga mag-aaral gamit ang mga elektronikong devices.

REKOMENDASYON

Batay sa mga natuklasang pananaliksik, napagpasyahan ang mga sumusunod na mungkahi:

1. Ang nagawang modyul ay dapat ipa rehistro bilang copyright sa ahensiya ng Intellectual Property of the Philippines or IPOPHIL, na kung saan ang naturang ahensiya ang siyang mag protekta kasunod ng batas na umiiral sa ating bansa.
2. Maaring itaguyod at isama sa kurikulum ang paglalaro gamit ang Kahoot platform bilang isang mabisang teknolohiya sa pagpapalaganap ng makabagong pamamaraan sa pagtuturo.
3. Inimumungkahi na ang pananaliksik na ito ay siyang batayan at maging sangunian sa ibang pag-aaral o kahilintulad na pag-aaral upang mapalaganap ang makabagong pamamaraan sa pagtuturo gamit ang mga iba't-ibang klase ng teknolohiya na kung saan ito ay mayroong mabuting epekto sa kritikal na pag-iisip at mekanismong paglutas sa mga problema ng mga mag-aaral.

SANGGUNIAN

- Abrams, S.S. & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary: Online resources and enriched language learning. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 58(1), 49-58.
- AlNatour, A. S. and Hijazi, D. (2018). The Impact of Using Electronic Games on Teaching English Vocabulary for Kindergarten Students. *ResearchGate*.
- Aquino, M (2000). Ang guro sa taong 2002. *The modern Teacher, Vol.I*.
- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*.
- Baquial, M. O. (2018). Mga istrategiya ng mga Piling Tesis at Disertasyon: A.P.P.K. Model. Cebu Normal University. Cebu City.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: toward a unifying theory of behavioral change. *Psychological review*, 84(2), 191-215. Retrieved November 22, 2018 from <http://psycnet.apa.org/record/1977-25733-001>
- Chang, Y. C. (2010). "Students' perceptions of teaching styles and use of learning strategies. *Master's Thesis, University of Tennessee*.
- Claire, S. (2019) "Pakikipanayam" isang estudyante sa ika - 9 na taon sa Biliran Province State University. Corcodia University-Portland. (2017). Which is best: teacher-centered or student- centered education.
- De Juan, G. (2002). Mga suliranin ng mga guro sa pagtuturo ng Filipino.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of InstructionTechnology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Delos Reyes, C. (2018). "Ang Information and Communications Technology (ICT) at ang Neokolonyal na Edukasyon sa Pilipinas (1945- Kasalukuyan). Ikalawang.
- Dörnyei, Z. (2001). Motivational Strategies in the Language Classroom. *Cambridge: Cambridge University Press*.
- Erwin, S. (2005). Games are gaining ground, but how far can they go? *National Defense Magazine*.
- Gaddi, L. (2002). "Isang Pagsusuri sa mga Estrategiya sa Pagtuturong Filipino sa tatlong Paaralang Pambayang Pansekundarya, Distrito ng Basey, Sangay ng Samar: Iminungkahing Programang Pagpapaunlad sa Pagtututo ng Filipino." *Pamantasan ng Southern, Lungsod ng Cebu*.

- Irby, D.M. (1995). Teaching and learning in ambulatory care settings: a thematic review of the literature. *Acad Med.* 70:898-931.
- Kleinman, G. (2010). Myths and Realities about Technology in K-12 Schools. In D. Gorden(Ed), *The digital Classroom, Cambridge, MA: Harvard Education Letter.*
- Libradilla, H. B., Teves, K. L. Y., and Teves, A. M. (2016). Teaching Effectively with Use of Game-Based Interactive Mathematics. *International Conference on Trends in Economics, Humanities and Management (ICTEHM'15) Singapore.*
- Magno, M. (2005) Mga Suliranin at hakbang sa Pagpapabuti sa Pagtuturo ng Filipino IV sa mga Piling Paaralang Sekundarya sa Lalawigan ng Biliran. *Di- Natlahanang tesis, Naval Institute of Technology, Naval, Biliran.*
- Marton, F, & Säljö, R. (1976). On qualitative differences in learning: I. *Outcome and process. British Journal of Educational Psychology*, 46(1), 115-127.
- Pajares, F. (1996). Self-efficacy beliefs in academic settings. review of educational research, 66,543-578. Retrieved Octobr 16, 2018 from <https://www.uky.edu/~eushe2/Pajares/Pajares1996RER.pdf>
- Pennebaker J. W., Gosling S. D., & Ferrell, J. D. (2013). Daily online testing in large classes: Boosting college performance while reducing gaps. *PLoS ONE*, 8 (11), 1-6.
- Quinonez, N. (2014). Different teaching styles and how they affect your students.
- Roblyer, M.D., & Doering, A.H. (2009). Integrating educational technology into teaching (5th Ed.). USA: Allyn & Bacon.
- Salandanan, G. Teaching Approaches and Strategies. Quezon Vity: Katha Publishing Company. Inc, 2000.
- Shahinaz, E. (2017). The Effectiveness of Using E-Games on Academic Achievment and Learning Outcomes According to SOLO Assessment. *Asian Journal of Social Sciences and Humanities*, Vol. 6(3).
- Squire, K. (2006). From content to context: Videogames as designed experience. Educational Researcher.
- Tamayo, J. (2014) "Ang Epektibong paggamit ng Multimedia sa Paglinang ng Pagtuturo at Pagkatuto.
- Traore, M., & Kyei-Blankson, L. (2011). Using literature and multiple technologies in ESL instruction. *Journal of Language Teaching and Research*, 2(3), 561568.
- Unger, J. (2016). 7 eLearning Games and Apps That Make Students Think Out of the Box.
- Wang, A. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wu, B. Wang, A; Børresen, Erling Andreas; Tidemann, Knut Andre (2011). "Improvement of aLecture Game Concept - Implementing Lecture Quiz 2.0".
- Zucker, L. [LGZreader]. (2018). My 9th grade high school students were just playing a @GetKahoot game to review for their MLA format test! If you are willing to trade kahoots, I bet they would get a kick out of trying to take yours and vice versa! #connectedclassrooms [Tweet].
- Zuleta, F. (2005). "Teaching Strategies and Educational/ Alternative." "Kahoot! as Formative Assessment - Center for Instructional Technology". Center for Instructional Technology. 2015-07-02.
- About Kahoot! (2018). Company History & Key Facts". Kahoot! Retrieved 201811-01.