

ABSTRAK

Kaedah pengajaran tradisional iaitu secara syarahan dan pembelajaran melalui nota kuliah untuk kursus PMG3073 Pengurusan Pelabuhan perlu digantikan dengan idea pembelajaran aktif yang memberi tumpuan kepada menggalakkan penemuan pengetahuan oleh pelajar melalui alat dan kaedah yang lebih inovatif. Salah satu alat inovatif yang boleh digunakan ialah *board game*. Tumpuan kajian ini ialah membangunkan model aliran proses hasil daripada pemerhatian aktiviti yang berlaku di pelabuhan, uji main *board game* yang berada di pasaran dan semakan silibus kursus PMG3073 Pengurusan Pelabuhan. Hasil daripada model yang dibangunkan sebuah prototaip *board game* dihasilkan dengan menyesuaikan mekanik-mekanik permainan untuk proses yang diwakilkan. Uji main telah dilakukan untuk memastikan *board game* mencangkupi kandungan silibus kursus. Secara keseluruhannya, kajian ini mencadangkan penggunaan *board game* di dalam kuliah dapat membantu meningkatkan pemahaman pelajar.