



## JURNAL PENDIDIKAN BAHASA MELAYU

### Malay Language Education Journal

## Minat Pelajar Sekolah Menengah Rendah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu

*(The Interest of Junior Secondary School Students' in Using of Gamification Learning Materials in Malay Language Subject)*

**Nur Syuhada Mat Husin**

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor, MALAYSIA.

Koresponden: **Nur Syuhada Mat Husin**, [p116768@siswa.ukm.edu.my](mailto:p116768@siswa.ukm.edu.my)

**e-ISSN:** 2180-4842

**Terbitan:** Disember, 2023

**Volume:** 13

**Bilangan:** 02

**Halaman:** 89-108

**Dihantar pada:**

21 Julai 2023

**Diterima pada:**

20 November 2023

**Abstrak:** Perkembangan teknologi masa kini menyebabkan perubahan terhadap kaedah pembelajaran perlu dilakukan oleh guru. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini juga bertujuan mengenal pasti perbezaan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina, umur, pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa. Kajian ini dijalankan dengan menggunakan reka bentuk kuantitatif. Seramai 108 orang responden terlibat yang terdiri daripada pelajar sekolah menengah rendah di tiga buah sekolah menengah yang terletak di daerah Besut, Terengganu. Instrumen soal selidik yang mengandungi dua bahagian. Bahagian A berkaitan demografi responden dan Bahagian B melibatkan item berkaitan minat pelajar terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi. Data yang diperolehi dianalisis secara deskriptif dan inferensi. Statistik inferensi ujian-t dan ANOVA satu hala digunakan untuk menguji hipotesis. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah tinggi dengan nilai min 4.09. Namun demikian, analisis hipotesis mendapati tidak ada perbezaan yang signifikan tahap minat pelajarskolah menengah rendah berdasarkan jantina, umur, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa. Hasil dapatan mendapati bahawa terdapat perbezaan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi berdasarkan pendapatan keluarga. Implikasi kajian ini dapat memberi gambaran kepada guru-guru Bahasa Melayu bahawa gamifikasi merupakan satu kaedah pengajaran dan pembelajaran yang boleh dimanfaatkan untuk menarik minat pelajar belajar Bahasa Melayu.

**Kata Kunci:** Minat, bahan pembelajaran gamifikasi, mata pelajaran Bahasa Melayu, sekolah menengah rendah

**Abstract:** The development of today's technology causes changes in learning methods to be done by teachers. This study aims to identify the level of interest of junior high school students in the use of gamified learning materials in Malay Language subjects. This study also aims to identify differences in the level of interest of junior high school students towards the use of gamified learning materials in Malay Language subjects based on gender, age, family income, parents' occupation and parents' level of education. This study was conducted using a quantitative design. A total of 108 respondents were involved, consisting of junior high school students in three high schools located in Besut district, Terengganu. A questionnaire instrument that contains two parts. Part A related to the demographics of the respondents and Part B involved items related to students' interest in the use of gamified learning materials. The data obtained were analyzed descriptively and inferentially. Inferential statistics t-test and one-way ANOVA were used to test the hypotheses. The findings of the study show that the level of interest of junior high school students in the use of gamified learning materials in Malay Language subjects is high with a mean value of 4.09. However, the hypothesis analysis found that there is no significant difference in the level of interest of junior high school students based on gender, age, parents' occupation and parents' level of education. The results found that there is a difference in the level of interest of junior high school students in the use of gamified learning materials based on family income. The implications of this study can give Malay teachers an idea that gamification is a teaching and learning method that can be used to attract students' interest in learning Malay Language.

**Keywords:** Interest, gamification learning materials, Malay Language subject, junior high school

## PENGENALAN

Ledakan teknologi masa kini banyak mempengaruhi budaya kehidupan termasuklah dalam bidang pendidikan. Perubahan kehidupan daripada era masyarakat industri kepada era masyarakat bermaklumat dan persaingan yang lebih hebat pada masa ini telah menimbulkan cabaran baharu kepada institusi pendidikan di Malaysia. Susulan daripada itu, 11 anjakan telah disenaraikan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM 2013) bagi mentransformasikan pendidikan di negara ini mengikut kepada keperluan kehidupan abad ke-21 melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Anjakan ketujuh yang dijelaskan dalam PPPM adalah berkaitan kepentingan pengaplikasian teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam pendidikan. Hasrat kerajaan adalah bagi memastikan TMK digunakan sepenuhnya bagi meningkatkan kualiti pendidikan di Malaysia. Hal ini menjelaskan bahawa perkembangan teknologi masa kini perlu dimanfaatkan dalam pendidikan bagi melahirkan pelajar yang berkebolehan dalam semua bidang. Menurut Thian dan Mohd Effendi (2021), individu yang berjaya dalam bidang industri sebenar ialah seseorang yang mampu menguasai kemahiran pembelajaran abad ke-21, iaitu kemahiran dalam penggunaan teknologi, pemikiran yang kreatif dan berkolaborasi.

Perkembangan teknologi ini telah membawa kepada perubahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Perubahan terhadap sistem pendidikan perlu dilakukan agar dapat memastikan setiap aspek pendidikan di Malaysia seiring dengan perkembangan TMK. Menurut Marlina et al. (2016), perkembangan dan kepesatan TMK yang berlaku ini menghendaki semua institusi pendidikan melakukan transformasi agar terus relevan dari aspek penyediaan bahan PdP serta pembangunan modal insan bagi menggapai status negara maju. Pengaplikasian TMK dalam sesuatu proses pembelajaran akan meningkatkan kualiti pendidikan negara kerana mampu meningkatkan minat dan motivasi pelajar sekaligus mempercepat proses pembelajaran (Johari & Fazliana Rashida 2011). Malahan, penggunaan teknologi dalam pendidikan mampu meningkatkan kemahiran guru dan pelajar. Kemahiran dalam penggunaan teknologi perlu dikuasai oleh guru dan pelajar agar proses PdP yang baik dapat dihasilkan mengikut kepada kehendak sistem pendidikan negara. Namun begitu, revolusi maklumat telah memberi cabaran yang baharu kepada guru kerana perlu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualiti keguruan yang sedang mengharungi perubahan abad ke-21 (Norazilawati 2021).

Perubahan dalam sistem pendidikan negara telah menyebabkan kaedah pengajaran tradisional perlu ditukarkan kepada bahan pengajaran yang berbantuan teknologi dan moden. Teknologi dalam pendidikan telah menyebabkan kaedah konvensional seperti

penggunaan papan tulis dan buku teks perlu diubah dengan menggunakan kaedah terkini, iaitu penggunaan komputer, projektor, bahan elektronik, bahan digital dan sebagainya. Penggunaan kaedah ini yang menjadi semakin penting dalam diri seseorang individu sememangnya perlu diterapkan kepada pelajar agar mereka dapat melatih diri dengan penggunaan teknologi seperti komputer. Menurut Chew dan Suziyani (2021), guru yang mempunyai ilmu dan kemahiran dalam mereka pelbagai cara pengajaran membolehkannya menghasilkan bahan bantu mengajar dengan cepat seperti hipermedia atau multimedia. Pedagogi abad ke-21 yang telah diperkenalkan perlu difahami oleh setiap guru bagi memastikan PdP yang dijalankan bersesuaian dengan pembelajaran abad ke-21. Paradigma pedagogi moden dan corak pembelajaran abad ke-21 telah menimbulkan prasyarat yang baharu, iaitu perlu melibatkan penggunaan teknologi semasa proses PdP (Siti Rosilawati et al. 2018). Justeru, pedagogi TMK dalam pendidikan perlu dipertingkatkan oleh guru semasa proses PdP dijalankan.

## PENYATAAN MASALAH

Institusi pendidikan negara telah dibuka sepenuhnya untuk pembelajaran secara bersemuka setelah hampir dua tahun pelaksanaan PdP secara dalam talian susulan pandemik COVID-19. Namun begitu, proses PdP dalam talian yang dilaksanakan telah memberi impak negatif terhadap persepsi dan minat pelajar terhadap sesuatu proses pembelajaran. Proses PdP secara dalam talian telah memberi impak terhadap penerimaan pelajar dalam sesuatu proses PdP sehingga menimbulkan persepsi negatif. Kajian yang dijalankan oleh Nur Amanina dan Mohd Jasmy (2021) mendapati bahawa tahap penerimaan pelajar terhadap PdP dalam talian hanya berada pada tahap sederhana. Zamri et al. (2021) dan Zamri dan Anita (2022) pula menyatakan PdP dalam talian yang dilaksanakan telah menimbulkan masalah seperti kurang disiplin diri semasa menghadiri kelas dan terdapat pelajar yang sambil lewa terhadap sesuatu proses pembelajaran. Perkara ini telah menimbulkan persepsi negatif terhadap pembelajaran dalam talian sehingga menyebabkan pelajar kurang berminat untuk terlibat dalam proses PdP.

Penggunaan teknologi yang meningkat semasa pandemik COVID-19 juga menyebabkan masyarakat lebih terdedah dengan gajet dalam kehidupan seharian. Hal ini juga telah mempengaruhi pelajar sekolah untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan mereka tidak berminat terhadap pembelajaran konvensional. Menurut Kop (2011), kemajuan dalam teknologi telah menyebabkan berlaku perubahan terhadap cara PdP yang sebelum ini masih bergantung kepada penyampaian guru di dalam kelas dan kandungan daripada buku teks. Perubahan yang berlaku ini menyebabkan pelajar lebih berminat dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi dan teknik

moden. Suzlina Halwani dan Jamaludin (2015) menyatakan bahawa bahan berteknologi yang digunakan semasa proses PdP dapat mempengaruhi minat pelajar terhadap sesuatu pelajaran sehingga mendorong mereka kearah pembinaan pembelajaran secara sendiri.

Minat pelajar yang menurun terhadap sesuatu proses PdP perlu ditangani dengan menggunakan bahan pembelajaran yang menarik dan kreatif. Tambahan pula, minat pelajar yang menurun semasa peringkat sekolah rendah akan mempengaruhi proses PdP pada peringkat sekolah menengah. TMK yang diaplikasikan dalam proses PdP merupakan antara usaha yang boleh diambil bagi meningkatkan minat pelajar terhadap proses pembelajaran. Bagi mewujudkan persekitaran PdP yang kondusif, penggunaan TMK adalah sangat penting terutama dalam bidang pendidikan kerana dapat menarik minat pelajar terhadap sesuatu proses pembelajaran (Gabarre et al. 2014). Guru perlu mengaplikasikan teknologi dalam bahan pembelajaran agar dapat membantu meningkatkan kompetensi pelajar mengikut kepada kehendak global. Menurut Fathi dan Khadijah (2021), sikap positif daripada pelajar untuk menerima kaedah PdP yang mengaplikasikan teknologi terkini sememangnya amat diperlukan. Sikap positif pelajar akan meningkatkan minat mereka terhadap sesuatu proses PdP yang disampaikan oleh guru.

Minat pelajar turut berbeza mengikut jantina yang akan mempengaruhi tahap prestasi akademik mereka terutama dalam subjek Bahasa Melayu. Berdasarkan kajian Nor Hashimah et al. (2010) mendapati bahawa minat pelajar perempuan terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu lebih tinggi berbanding pelajar lelaki. Dapatan ini menunjukkan pelajar perempuan mempunyai persepsi yang positif terhadap pembelajaran Bahasa Melayu. Perkara ini disebabkan pelajar lelaki lebih berminat dalam bidang teknikal dan lebih mudah untuk mereka memahaminya. Oleh sebab itu, elemen gamifikasi yang digunakan dalam PdP merupakan antara pendekatan yang boleh dilaksanakan oleh guru bagi meningkatkan minat dan persepsi pelajar terutama dalam kalangan pelajar lelaki. Menurut Nur Hafizah dan Fariza (2021) dalam kajiannya mendapati bahawa pelajar lelaki lebih berminat dengan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan kerana memudahkan mereka berkomunikasi dengan orang lain dan belajar sambil bermain. Hal ini menyebabkan pelajar lelaki lebih bersemangat untuk belajar kerana pembelajaran gamifikasi mempunyai imajinasi dan ilusi gambar yang menarik.

Latar belakang keluarga yang mempunyai sosioekonomi rendah telah mempengaruhi minat pelajar sehingga menyebabkan mereka mempunyai persepsi negatif terhadap sesuatu proses PdP. Hal ini demikian kerana status sosioekonomi keluarga akan mempengaruhi motivasi pelajar untuk meneruskan pembelajaran dan menyebabkan terdapat sesetengah pelajar yang lebih memilih untuk bekerja bagi

membantu pendapatan keluarga mereka. Susulan daripada itu, masalah keciciran dalam pelajaran meningkat. Latar belakang sosioekonomi keluarga dilihat dari aspek pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa. Berdasarkan kajian Kitha (2021) mendapati bahawa 80% anak yang tinggal di kawasan perumahan PPR di Kuala Lumpur dan Putrajaya hanya memiliki SPM sebagai tingkat pendidikan yang tertinggi disebabkan pendapatan keluarga yang kurang sehingga menyebabkan pendidikan anak-anak terabai. Malahan, pekerjaan ibu bapa turut menyebabkan bahan pembelajaran yang baik tidak dapat disediakan kepada anak-anak. Muhammed Abdul Khalid et al. (2018) menjelaskan kebanyakan ibu bapa dalam kalangan masyarakat miskin bandar mempunyai tahap pendidikan yang rendah sehingga mempengaruhi minat anak-anak untuk menyambung pelajaran.

Bahan pembelajaran gamifikasi merupakan antara pelantar pendidikan yang boleh digunakan bagi meningkatkan minat pelajar terhadap sesuatu proses PdP. Irma et al. (2021) dalam kajiannya mendapati bahawa kaedah gamifikasi ialah satu kaedah pembelajaran yang popular dan sering digunakan oleh guru semasa PdP dalam talian disebabkan pendekatan yang bersifat intraktif, iaitu pengaplikasian teknik bermain sambil belajar sekali gus mempengaruhi minat pelajar. Pembelajaran yang menggunakan aplikasi seperti *Quizizz*, *Cahoot*, *Wordwall* dan sebagainya dapat mengelakkan pelajar bosan. Penggunaan bahan gamifikasi dapat dijadikan sebagai perantara komunikasi yang positif dan efektif melalui audio, video, teks dan animasi yang pelbagai corak serta warna yang mampu dipaparkan di atas sebuah skrin pada masa yang sama (Muhamad Azhar et al. 2017). Oleh sebab itu, pembelajaran sebegini telah mempengaruhi minat pelajar terhadap pembelajaran berasaskan permainan sehingga mereka lebih memilih untuk belajar menggunakan pendekatan ini berbanding kaedah tradisional. Perkara ini menyebabkan guru perlu menggunakan kaedah ini semasa pembelajaran bersemuka bagi menarik minat pelajar terhadap PdP Bahasa Melayu di dalam kelas.

Kajian berkaitan gamifikasi telah banyak dilakukan oleh pengkaji yang menunjukkan kesan positif terhadap penggunaan bahan pembelajaran ini. Kajian-kajian lain seperti Fathi dan Khadijah (2021), Chee et al. (2020), Kitikedizah dan Maimun Aqsha (2022), Azita et al. (2021), Nurul Ain et al. (2018), dan Rahimah (2019) mendapati bahawa penggunaan bahan gamifikasi dalam PdP mampu menarik minat serta pencapaian pelajar dalam mata pelajaran masing-masing. Pelajar lebih seronok dalam pembelajaran sebegini dan ini mampu meningkatkan minat pelajar terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Dalam konteks pengajaran Bahasa Melayu, kajian yang dilaksanakan oleh Siti Rosilawati et al. (2018), Nor Hadibah et al. (2022), Tan dan Zaidatun (2022) menunjukkan bahawa

penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan minat dan pencapaian akademik pelajar.

Namun begitu, kebanyakan kajian yang dijalankan sebelum ini lebih tertumpu kepada penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi pada peringkat sekolah rendah. Kajian penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi yang dapat menarik dan mempengaruhi pelajar pada peringkat sekolah menengah kurang dijalankan oleh penyelidik. Keberkesanan bahan pembelajaran gamifikasi semasa proses PdP dijalankan telah menarik minat pengkaji untuk menjalankan kajian berkenaan bahan pembelajaran ini bagi mata pelajaran Bahasa Melayu di sekolah menengah. Oleh hal yang demikian, kajian pengaplikasian bahan pembelajaran gamifikasi terhadap persepsi dan minat pelajar sekolah menengah wajar dilaksanakan.

### **GAMIFIKASI SEBAGAI BAHAN PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN**

Gamifikasi ialah satu pendekatan pembelajaran melibatkan elemen permainan yang dimasukkan ke dalam bahan pengajaran dan pembelajaran. Gamifikasi merupakan kata pinjaman daripada bahasa Inggeris, iaitu *gamification* yang bermaksud penggunaan elemen permainan di dalam konteks bukan permainan (Deterding et al. 2011). Gamifikasi ialah satu pendekatan yang menjadi trend baru dengan menginformasikan pengintegrasian mekanik dan dinamik permainan video di luar konteksnya. Gamifikasi juga merupakan pemanfaatan elemen-elemen permainan seperti teknik reka bentuk, mekanik dan pemikiran dengan mengaitkan pengguna untuk menyelesaikan masalah yang asalnya bukan permainan (Suh et al. 2015). Selain itu, gamifikasi ialah usaha untuk mereka bentuk sistem maklumat bagi memberikan pengalaman yang sama seperti permainan dan satu usaha untuk mempengaruhi tingkah laku pengguna (Koivisto & Hamari 2019).

Gamifikasi juga merupakan satu alat baharu dalam pembelajaran aktif bagi meningkatkan penglibatan dan minat pelajar yang bertujuan meningkatkan penguasaan pengetahuan (Putz & Treiblmaier 2019). Penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan penting untuk meningkatkan motivasi pelajar dan menghasilkan pembelajaran yang kondusif. Cugelman (2013) menyatakan bahawa pembelajaran yang menggunakan pendekatan gamifikasi menjadikan proses PdP lebih interaktif dan menarik sekali gus menjadikan sesuatu aktiviti yang pada asalnya bukan permainan sebagai satu aktiviti bermain yang formal dan serius. Pendekatan gamifikasi dapat menjadikan sesuatu kaedah pengajaran yang diterapkan elemen permainan mampu meningkatkan minat pelajar.

Seiring perkembangan teknologi pada masa ini, perubahan terdapat bahan PdP perlu dilakukan agar dapat meningkatkan kualiti pendidikan di negara ini. Justeru, guru perlu mengaplikasikan teknologi di dalam

bahan pengajaran agar pelajar tidak ketinggalan dalam arus kemodenan dan perkembangan teknologi ini. Gamifikasi merupakan pendekatan yang boleh diambil oleh guru dalam meningkatkan minat pelajar terhadap proses PdP yang dijalankan. Dichev dan Dicheva (2017) mendefinisikan gamifikasi dalam pendidikan ialah satu strategi bagi memastikan penglibatan pelajar meningkat melalui penggabungan elemen permainan ke persekitaran pendidikan. Menurut Nor Hadibah et al. (2022) pula, gamifikasi merupakan permainan dunia maya yang melibatkan gabungan elemen permainan dalam PdP untuk diperkenalkan kepada pelajar.

Elemen permainan yang diterapkan dalam bahan PdP mampu memberikan keseronokan kepada pelajar semasa pembelajaran dijalankan di dalam bilik darjah sehingga menimbulkan perasaan minat. Hal ini sememangnya penting kerana minat pelajar terhadap sesuatu subjek pelajaran mampu mempengaruhi proses PdP menjadi lebih efektif dan berkualiti. Ong et al. (2013) menjelaskan bahawa pendekatan gamifikasi yang digunakan dalam PdP adalah untuk memberi kesempatan kepada pelajar bagi menikmati pengalaman dan cabaran yang dihadapi dalam dunia pendidikan intelektual.

Bahan PdP yang melibatkan elemen permainan ini dapat membantu pelajar belajar dengan cara yang menarik, menghiburkan sekali gus meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap sesuatu topik pembelajaran. Menurut Siti Rosilawati et al. (2018), pelajar yang terlibat dalam PdP gamifikasi akan didedahkan dengan proses menyelesaikan masalah melalui maklumat dan masalah yang dapat dikongsi bersama seterusnya mendapatkan persepsi yang positif daripada pelajar lain. Pendedahan kehidupan pelajar dengan teknologi telah menyebabkan sistem pendidikan perlu menerapkan pendekatan gamifikasi agar seiring dengan perkembangan mereka. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Parra-Gonzalez et al. (2021) mendapati bahawa kebanyakan pelajar mencapai tahap motivasi yang tinggi untuk mempelajari sesuatu subjek yang memasukkan elemen gamifikasi dalam bahan PdP. Hal ini menunjukkan bahawa bahan pengajaran yang menerapkan elemen gamifikasi mampu mempengaruhi minat dan meningkatkan motivasi pelajar terhadap sesuatu subjek yang dipelajari.

Bahan PdP yang menggunakan pendekatan gamifikasi perlu dipergiatkan lagi bagi menghasilkan pengajaran yang berkesan kepada pelajar. Aparicio et al. (2012) telah menyenaraikan empat perkara penting yang diperlukan untuk menghasilkan gamifikasi yang lebih efektif, iaitu (1) kenal pasti tujuan utama, (2) mengenali klien objektif, (3) pemilihan sokongan bagi mekanik permainan dan (4) menganalisis secara efektif. Pendekatan gamifikasi dalam bahan PdP memerlukan klien, iaitu guru mengenal pasti tujuan sesuatu pengajaran yang disampaikan bagi memudahkan mereka untuk menyediakan bahan gamifikasi yang sesuai dengan objektif pembelajaran. Guru perlu

merancang tugas yang hendak diberikan kepada pelajar agar ia bersesuaian dengan kebolehan dan tahap mereka. PdP gamifikasi dapat dijalankan dengan baik melalui teknik mengenali klien objektif, iaitu pemain yang terdiri daripada pelajar. Elemen mekanik permainan seperti mata ganjaran dan hadiah perlu diterapkan bagi menarik minat pelajar untuk menyelesaikan sesuatu aktiviti yang diberikan. Akhir sekali, guru perlu menganalisis keberkesanan bahan PdP yang melibatkan pendekatan gamifikasi berdasarkan keseronokan dan penglibatan pemain semasa permainan dijalankan.

Pendekatan gamifikasi yang digunakan sebagai bahan PdP memerlukan penelitian yang khusus daripada guru bagi menyampaikan sesuatu pelajaran yang berkesan kepada pelajar. Oleh hal yang demikian, langkah-langkah pengaplikasian gamifikasi dalam pendidikan perlu dilaksanakan oleh guru berdasarkan rangka yang telah diperkenalkan oleh Huang dan Soman (2013) dalam buku yang berjudul '*A Practitioner's Guide to Gamification of Education*'. Antara langkah-langkah untuk melaksanakan gamifikasi dalam pendidikan ialah:

1. Memahami kumpulan sasaran dan konteks: Pendekatan gamifikasi yang akan digunakan dalam bahan PdP memerlukan guru memahami terlebih dahulu kumpulan sasaran dan konteks. Menurut Huang dan Soman (2013), faktor utama yang menentukan keberhasilan sesuatu program pendidikan atau proses PdP ialah pemahaman yang baik guru berkaitan pelajar. Guru perlu memahami pelajar agar penyampaian pengajaran yang disampaikan bersesuaian dengan kumpulan sasaran, iaitu pelajar. Hal ini boleh mempengaruhi pelajar bagi mencapai objektif sesuatu program atau proses PdP. Antara faktor yang dapat dikenal pasti adalah dari aspek umur, kemahiran, tahap pelajaran, keupayaan, tempoh masa, persekitaran, saiz kumpulan pelajar dan sebagainya. Pemahaman yang baik oleh guru mampu mempengaruhi proses PdP yang dijalankan untuk menghasilkan yang lebih baik dan berkesan.
2. Menentukan objektif pembelajaran: Langkah ini melibatkan guru yang menentukan objektif yang hendak dicapai dalam menjalankan proses pembelajaran. Setiap guru seharusnya mempunyai objektif yang ingin dicapai oleh pelajar pada akhir sesi pembelajaran. Sebagai contoh, guru meminta pelajar menyelesaikan tugas, kuiz, ujian, projek dan sebagainya (Huang & Soman 2013). Terdapat tiga objektif pembelajaran yang boleh dicapai, iaitu matlamat pengajaran umum (pelajar membuat segala tugas yang diberikan), matlamat pengajaran spesifik (membolehkan pelajar memahami konsep pembelajaran dan mempengaruhi mereka untuk melakukan tugas) dan matlamat tingkah laku (menumpu perhatian di

dalam kelas, tingkah laku yang baik dan menyiapkan tugas).

3. Menstruktur pengalaman: Langkah yang seterusnya ialah guru perlu menstruktur pengalaman berdasarkan objektif pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Huang dan Soman (2013), peringkat dan pencapaian merupakan aspek penting yang membolehkan guru menyusun pengetahuan dan mengukur elemen yang perlu dipelajari oleh pelajar sehingga mempengaruhi pencapaian pada akhir proses pembelajaran. Perancangan yang teliti daripada guru akan membantu pelajar melaksanakan tugas dalam tempoh yang telah ditetapkan. Pelajar juga perlu mempunyai perancangan yang teliti bagi menghabiskan pembelajaran dan tugas dalam tempoh waktu yang telah ditetapkan. Sebagai contoh, pelajar kurang motivasi untuk meneruskan pembelajaran ke peringkat yang seterusnya disebabkan keletihan atau bosan menyebabkan mereka memerlukan dorongan untuk meneruskan proses pembelajaran.
4. Mengenal pasti sumber: Setelah guru mengenal pasti peringkat atau pencapaian seseorang pelajar, sumber yang perlu digunakan juga merupakan antara elemen yang penting. Guru perlu menitikberatkan mekanisma yang sesuai untuk membantu mereka mengesan tahap pencapaian pelajar. Sebelum pengaplikasian gamifikasi, guru perlu mengenal pasti mekanisma yang memudahkan mereka untuk mengesan tahap pencapaian pelajar, jenis permainan yang sesuai dan ganjaran yang diberikan apabila dapat menyelesaikan sesuatu permainan (Huang & Soman 2013). Contohnya, apabila guru Bahasa Melayu ingin menggunakan pendekatan gamifikasi dalam PdP Bahasa Melayu, maka guru perlu mengetahui pelbagai jenis permainan yang sesuai dan dapat mempengaruhi minat serta motivasi pelajar terhadap sesuatu proses pembelajaran. Terdapat pelbagai sumber bahan pengajaran gamifikasi yang boleh digunakan oleh guru semasa PdP dalam kelas seperti *Cahoot!*, *Wordwall*, *Quizizz* dan sebagainya.
5. Mengaplikasikan elemen permainan: Langkah yang terakhir ialah guru mengaplikasikan elemen permainan dalam bahan PdP. Elemen permainan yang dimasukkan dalam bahan PdP akan memudahkan guru menilai dan menentukan prestasi pelajar. Menurut Huang dan Soman (2013), elemen terbahagi kepada dua, iaitu elemen diri sendiri dan elemen sosial. Elemen diri sendiri boleh ditentukan berdasarkan pemerolehan mata ganjaran, lencana pencapaian, tahap dan sebagainya. Elemen ini menyebabkan pelajar lebih fokus untuk mendapatkan ganjaran untuk diri sendiri. Elemen sosial melibatkan persaingan atau kerjasama interaktif yang meletakkan pelajar

dalam satu komuniti, malahan markah atau pencapaian pelajar dapat dilihat oleh pelajar lain.

Tuntasnya, lima langkah yang diperkenalkan ini boleh membantu guru mengaplikasikan gamifikasi dalam proses PdP dengan baik. Penggunaan bahan gamifikasi dalam pendidikan menghasilkan PdP yang baik dan berkesan disebabkan pendekatan ini bersesuaian dengan perkembangan semasa dalam bidang teknologi. Langkah di atas jelas menunjukkan bahawa persediaan awal guru dari aspek memahami pelajar dan objektif yang hendak dicapai dapat mempengaruhi keberkesanan sesuatu proses PdP. Guru sememangnya memainkan peranan penting untuk menghasilkan bahan pengajaran mengikut kepada pembelajaran abad ke-21.

### TUJUAN DAN OBJEKTIF KAJIAN

Tujuan utama kajian ini dijalankan adalah untuk mengkaji minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Kajian ini turut meneliti sama ada terdapat perbezaan antara minat pelajar sekolah menengah rendah berdasarkan kepada jantina, umur, pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Secara khusus, objektif kajian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pasti tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.
2. Mengetahui pasti sama ada terdapat perbezaan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina, umur, pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa.

### HIPOTESIS KAJIAN

Hipotesis nul dibina bagi menjawab objektif kajian kedua. Terdapat lima hipotesis nul yang dibentuk, iaitu:

- H<sub>0</sub>1: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina.
- H<sub>0</sub>2: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan umur.
- H<sub>0</sub>3: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam

mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pendapatan keluarga.

H<sub>0</sub>4: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pekerjaan ibu bapa.

H<sub>0</sub>5: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa.

### METODOLOGI

Metodologi sememangnya penting bagi menjalankan sesebuah kajian kerana meliputi cara, kaedah dan pendekatan yang digunakan untuk mencapai objektif serta matlamat kajian.

#### Reka Bentuk Kajian

Reka bentuk kajian sememangnya penting bagi sesuatu kajian kerana dapat dijadikan sebagai panduan bagi memastikan objektif kajian dapat dicapai sekali gus menjawab persoalan kajian. Reka bentuk kajian yang digunakan dalam kajian ini berdasarkan penyelidikan kuantitatif. Instrumen soal selidik digunakan bagi mengenal pasti tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Penggunaan soal selidik merupakan salah satu instrumen yang sering digunakan dalam melaksanakan kajian deskriptif kerana mudah untuk memperoleh data daripada responden (Fraenkel & Wallen 1993). Menurut Creswell (2014), kaedah kuantitatif merupakan satu pendekatan bagi menguji hipotesis dan menjawab soalan kajian dengan mengkaji hubungan antara pemboleh ubah.

#### Lokasi Kajian

Kajian ini dijalankan di tiga buah sekolah menengah kebangsaan (SMK) yang terletak di daerah Besut, Terengganu. Terdapat 20 buah sekolah yang terletak di daerah Besut, Terengganu. Namun begitu, tiga buah SMK telah dipilih bagi melaksanakan kajian ini. Sekolah-sekolah yang dipilih ini merupakan sekolah yang ditadbir sepenuhnya oleh KPM. Tiga buah SMK yang dipilih ialah SMK Putra, SMK Bukit Payong dan SMK Seri Nering.

#### Populasi dan Sampel Kajian

Populasi bagi kajian ini terdiri daripada pelajar di tiga buah SMK yang terletak di daerah Besut, Terengganu. Semasa menjalankan kajian ini, pensampelan secara rawak mudah telah digunakan. Menurut Schofield (2007), pensampelan secara rawak mudah merujuk

kepada setiap elemen dalam golongan populasi mempunyai peluang yang sama rata dan pengkaji bebas untuk memilih sampel kajian daripada golongan populasi. Borang soal selidik telah diedarkan di sekolah berkenaan dan telah berjaya mendapat 150 responden secara keseluruhannya. Pengkaji telah menggunakan jadual penentuan saiz sampel daripada Krejcie dan Morgan (1970) bagi mendapat bilangan responden yang sesuai mengikut aras kesignifikanan, iaitu dengan mengambil 108 responden pelajar sekolah menengah rendah bagi melaksanakan kajian ini.

### Kajian Rintis

Kajian rintis ialah satu kajian yang dijalankan sebelum melaksanakan kajian sebenar. Menurut Ahmad Mahdzan (2005), kajian rintis dilaksanakan bagi menjawab soal selidik dan menggugurkan item-item yang tidak menghasilkan data yang diperlukan. Kajian rintis bagi kajian ini dilaksanakan bagi melihat kesahan dan ketekalan instrumen kajian dengan memilih sampel seramai 30 orang pelajar sekolah menengah rendah. Kajian ini dijalankan di tempat yang sama dengan kajian sebenar, namun subjek kajian yang berlainan dengan populasi subjek kajian yang sebenar telah digunakan oleh pengkaji. Data yang diperoleh dianalisis dan menggunakan nilai kebolehppercayaan yang merujuk kepada nilai alpha Cronbach. Interpretasi skor alpha Cronbach menurut Bond dan Fox (2015) adalah seperti Jadual 1.

JADUAL 1: Jadual Interpretasi skor alpha Cronbach (Bond & Fox 2015)

Skor Alpha Cronbach	Tahap Kebolehppercayaan
0.8 hingga 1.0	Sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi
0.7 hingga 0.8	Baik dan boleh diterima
0.6 hingga 0.7	Boleh diterima
<0.6	Item perlu dibaiki
<0.5	Item perlu digugurkan

Hasil dapatan nilai kebolehppercayaan alpha Cronbach bagi keseluruhan kajian rintis yang telah dilakukan oleh pengkaji ialah 0.909 melibatkan 20 item soalan. Bagi nilai kebolehppercayaan untuk aspek minat mencatatkan nilai sebanyak 0.895. Dapatan yang diperoleh bagi kajian rintis menunjukkan tahap kebolehppercayaan yang berada tahap yang sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahawa item soalan dalam instrumen soal selidik kajian ini boleh digunakan dalam proses pengumpulan data.

### Instrumen Kajian

Instrumen kajian merupakan satu kaedah yang digunakan bagi mengumpul data untuk dianalisis. Menurut Mohamad Najib (1999), soal selidik lebih praktikal dan berkesan untuk digunakan terutama yang

melibatkan jumlah populasi yang besar. Kesemua item yang terdapat dalam borang selidik ini merujuk kepada kajian yang telah dilakukan oleh Azita et al. (2021) serta daripada kajian yang dilakukan oleh Nor Hadibah et al. (2022). Soal selidik telah diubah suai agar bersesuaian dengan tajuk kajian. Borang soal selidik ini juga digunakan disebabkan mampu untuk memudahkan pengkaji menemui responden kajian yang terkumpul di satu tempat dalam jumlah yang banyak (Norlia & Faizah 2016). Pengumpulan data soal selidik pula dibuat secara bersemuka dan diedarkan kepada pelajar semasa di dalam kelas. Instrumen kajian ini telah dibahagikan kepada dua bahagian iaitu:

1. Bahagian A: Bahagian ini mengandungi tiga item yang merujuk kepada latar belakang responden, iaitu jantina dan umur.
2. Bahagian C: Bahagian ini mengandungi 10 item soalan yang dibina berdasarkan persoalan kajian yang kedua, iaitu mengenai tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Responden juga dikehendaki menandakan jawapan pada pilihan jawapan mengikut skala yang telah diberikan.

### Kaedah Analisis Data

Data kajian dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package For Social Science Versian IBM (SPSS)*, versi 27 (2021). Statistik deskriptif (min dan sisihan piawai) untuk menganalisis data-data yang diperoleh. Analisis data bagi kajian ini merangkumi keseluruhan soal selidik yang terdiri daripada Bahagian A (demografi responden), Bahagian B (Tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu). Menurut Bluman (2017), statistik deskriptif ialah pengumpulan, penggabungan dan penyampaian data yang melibatkan sisihan piawai, nilai minimum serta maksimum yang dihitung bagi mengira maklumat yang berkaitan dengan demografi responden kajian.

Kajian ini juga menggunakan analisis kekerapan serta peratusan bagi menjelaskan demografi responden yang dikaji. Analisis min dan sisihan piawai pula digunakan untuk menentukan tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Ujian-t dua sampel bebas dan ANOVA satu hala digunakan bagi melihat hubungan antara tahap persepsi dan minat pelajar sekolah menengah berdasarkan kepada faktor jantina, umur, pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa. Sementara itu, soal selidik kajian ini menggunakan pengukuran skala Likert berdasarkan 5 skala mata dengan tujuan pilihan, iaitu 1 = Sangat Tidak Setuju (STS), 2 = Tidak Setuju (TS), 3 = Kurang Setuju (KS), 4 = Setuju (S) dan 5 = Tidak Setuju.

Dalam kajian ini, skala Likert 5 mata yang telah diubah suai agar bersesuaian dengan maklumat yang dikehendaki seperti dalam Jadual 1. Tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu ini juga diukur mengikut interpretasi skor min yang diubahsuai daripada Kamaruzaman (2009) seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 2.

JADUAL 2: Skala min yang digunakan

Skor Min	Tahap
1.00 – 1.89	Sangat Rendah
1.90 – 2.69	Rendah
2.70 – 3.49	Sederhana
3.50 – 4.29	Tinggi
4.30 – 5.00	Sangat Tinggi

## DAPATAN KAJIAN

### Analisis Demografi Responden Kajian

Bahagian ini membincangkan hasil analisis soal selidik bagi demografi responden kajian. Seramai 108 orang pelajar sekolah menengah rendah yang menjawab soal selidik yang diedarkan dengan pelbagai jantina, umur, pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa. Analisis demografi responden kajian ini ditunjukkan dalam Jadual 3.

Hasil analisis yang ditunjukkan pada Jadual 3 mendapati bahawa responden kajian terdiri daripada 43 orang pelajar lelaki (39.8%) dan 65 orang pelajar perempuan (60.2%). Dari segi umur, pelajar yang berumur 13 tahun adalah seramai 30 orang bersamaan 27.8%, manakala pelajar yang berumur 14 tahun dan 15 tahun masing-masing mencatatkan jumlah 40 (37%) serta 38 (35.2%). Pelajar yang berumur 14 tahun lebih ramai menjawab soal selidik yang diberikan berbanding pelajar berumur 13 tahun dan 15 tahun.

Sebahagian besar pendapatan keluarga bagi responden kajian terdiri daripada golongan B40. Golongan B40 yang mencatatkan jumlah seramai 70 orang pelajar bersamaan 64.8%. Golongan M40 terdiri daripada 36 orang pelajar (33.3%) dan diikuti golongan T20, iaitu 2 orang pelajar (1.9%). Hasil dapatan ini menunjukkan pelajar kajian terdiri daripada golongan B40 lebih ramai berbanding M40 dan T20. Oleh kerana tempat kajian yang dijalankan adalah di kawasan luar bandar, maka kebanyakan ibu bapa pelajar bekerja sendiri yang memperoleh pendapatan kurang daripada RM5000 sebulan.

Dari segi pekerjaan ibu bapa, kekerapan tertinggi adalah bekerja sendiri, iaitu 50 orang pelajar atau 46.3%. Bekerja sendiri merangkumi pekerjaan sebagai peniaga, petani, pekebun, buruh, pesawah dan penternak. Seterusnya diikuti oleh pekerjaan ibu bapa yang bekerja dalam sektor kerajaan yang mencatatkan 39 orang pelajar (36.1%), sektor swasta seramai 7 orang pelajar (6.5%), suri rumah dan pesara masing-masing

mencatatkan jumlah 5 orang (4.6%). Lain-lain pekerjaan, iaitu 2 orang pelajar (1.9%) yang terdiri daripada pekerjaan sebagai pekerja di kedai cermin mata dan pemandu lori.

JADUAL 3. Analisis demografi responden kajian

Kategori	Kekerapan (N = 108)	Peratusan (%)	
Jantina	Lelaki	43	39.8
	Perempuan	65	60.2
Umur	13 Tahun	30	27.8
	14 Tahun	40	37.0
	15 Tahun	38	35.2
Pendapatan	B40	70	64.8
Keluarga	M40	36	33.3
	T20	2	1.9
Jenis	Sektor Kerajaan	39	36.1
Pekerjaan	Sektor Swasta	7	6.5
Ibu Bapa	Bekerja Sendiri	50	46.3
	Suri Rumah	5	4.6
	Pesara/Berpencen	5	4.6
	Lain-lain	2	1.9
Tahap Pendidikan	Sekolah Rendah	3	2.8
	Sekolah Menengah	41	38.0
Ibu Bapa	Sijil	23	21.3
	Diploma	22	20.4
	Sarjana Muda	17	15.7
	Sarjana	2	1.9

Bagi tahap pendidikan ibu bapa, kekerapan paling tinggi ialah tahap pendidikan sekolah menengah dengan 41 orang pelajar bersamaan 38%. Diikuti oleh tahap pendidikan sijil seramai 23 orang pelajar (21.3%), 22 orang pelajar di peringkat diploma (20.4%), 17 orang responden di peringkat sarjana muda (15.7%) dan 3 orang pelajar atau 2.8% di peringkat sekolah rendah (2.8%). Hanya 2 orang pelajar sahaja yang memilih tahap pendidikan ibu bapa di peringkat sarjana (1.9%).

### Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu

Minat seseorang sememangnya penting bagi memastikan proses PdP dapat dilaksanakan dengan baik dan berkesan. Berdasarkan dapatan analisis menunjukkan bahawa tahap minat pelajar sekolah menengah berada pada tahap yang tinggi. Jadual 4 menunjukkan analisis deskriptif tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Hasil dapatan analisis menunjukkan bahawa kesemua 10 item soalan berada pada tahap yang tinggi, iaitu antara min 3.94 hingga 4.20. Item soal selidik yang mencatatkan nilai min yang paling tinggi ialah item 5, iaitu '*Pengajaran Bahasa Melayu tidak membosankan apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi*' dengan nilai min = 4.20 dan sisihan piawai = 0.707. Nilai kekerapan dan jumlah peratusan



menunjukkan bahawa majoriti responden kajian, iaitu 53 orang pelajar (49.1%) bersetuju dengan pernyataan ini dan diikuti seramai 39 orang pelajar (36.1%) memilih sangat setuju. Hanya 15 orang pelajar (13.9%) kurang setuju dan terdapat seorang pelajar yang tidak bersetuju (0.9%) dengan item soalan ini.

JADUAL 4. Tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu

No	Item Minat	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
1	Bahan pembelajaran gamifikasi meningkatkan minat dan motivasi saya terhadap pembelajaran Bahasa Melayu.	4.14	0.633	Tinggi
2	Saya berminat untuk mengulang kaji pelajaran apabila melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.	3.96	0.709	Tinggi
3	Saya bersemangat untuk belajar jika guru Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	4.16	0.686	Tinggi
4	Saya berasa teruja untuk menunggu aktiviti yang akan dijalankan dalam PdP Bahasa Melayu yang melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi.	4.19	0.699	Tinggi
5	Pengajaran Bahasa Melayu tidak membosankan apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	4.20	0.707	Tinggi
6	Saya sentiasa berminat untuk membuat latihan yang diberikan oleh guru Bahasa Melayu yang menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	4.00	0.773	Tinggi
7	Saya dapat menguasai Bahasa Melayu dengan lebih baik apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	3.94	0.687	Tinggi
8	Bahan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan penglibatan saya dalam PdP Bahasa Melayu.	4.01	0.730	Tinggi
C9	Saya berasa mata pelajaran Bahasa Melayu lebih mudah dipelajari apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	4.15	0.695	Tinggi
C10	Bahan pembelajaran gamifikasi dapat membantu saya meningkatkan prestasi akademik mata pelajaran Bahasa Melayu.	4.14	0.676	Tinggi
<b>Min Keseluruhan</b>		<b>4.09</b>	<b>0.530</b>	<b>Tinggi</b>

Item soal selidik yang mencatatkan nilai min paling rendah bagi tahap minat pelajar ialah item 7, iaitu ‘*Saya dapat menguasai Bahasa Melayu dengan lebih baik apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi*’ dengan nilai min = 3.94 dan sisihan piawai = 0.687. Nilai kekerapan dan jumlah peratusan bagi item 7 menunjukkan majoriti pelajar, iaitu seramai 57 orang pelajar (52.8%) bersetuju, 29 orang pelajar (26.9%) kurang setuju dan diikuti 22

orang pelajar (20.4%) yang sangat setuju dengan pernyataan ini. Walau bagaimanapun, item soalan ini masih berada pada tahap interpretasi min yang tinggi dan menjelaskan bahawa pelajar masih lagi berminat dengan bahan pembelajaran gamifikasi.

Secara keseluruhan, hasil dapatan analisis bagi tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berada pada tahap yang tinggi dengan mencatatkan nilai min = 4.09 dan sisihan piawai = 0.530.

**Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Jantina**

*H<sub>01</sub>*: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina.

Jadual 5 menunjukkan analisis deskriptif bagi data kajian yang melibatkan bilangan responden kajian (N), skor min dan sisihan piawai bagi pemboleh ubah tidak bersandar, iaitu jantina. Jadual 5 menunjukkan bahawa minat pelajar perempuan lebih tinggi berbanding pelajar lelaki dengan mencatatkan nilai min = 4.11 dan sisihan piawai = 0.527. Minat pelajar lelaki terhadap bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu memperoleh nilai min = 4.06 dan sisihan piawai = 0.540. Dengan kata lain, pelajar perempuan lebih berminat belajar menggunakan bahan gamifikasi ketika belajar Bahasa Melayu berbanding pelajar lelaki.

JADUAL 5. Tahap minat pelajar berdasarkan jantina ketika belajar menggunakan bahan gamifikasi ketika belajar Bahasa Melayu

Jantina	N (108)	Min	Sisihan Piawai
Lelaki	43	4.06	0.540
Perempuan	65	4.11	0.527

Bagi menentukan sama ada tahap minat berbeza secara signifikan, ujian *Levene* dijalankan untuk memastikan varians kedua-dua kumpulan adalah sama atau berbeza secara signifikan. Hasil ujian *Levene* mendapati nilai  $F(2, 106) = 0.000$  dan nilai  $P = 0.99$  ( $P > 0.05$ ). Dapatan ini menunjukkan bahawa varians tahap minat lelaki dan perempuan adalah tidak berbeza secara signifikan. Dengan kata lain, kedua-dua varians (jantina) adalah sama. Oleh hal yang demikian, pengkaji melihat nilai *t* pada bahagian pernyataan “*Equal variances assumed*”. Hasil analisis ujian *T* bagi dua sampel bebas ini dapat dijelaskan melalui Jadual 6.

JADUAL 6. Hasil analisis ujian-t dua sampel bebas terhadap minat pelajar berdasarkan jantina ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

	Jantina	N	Min	Nilai-t	df	Sig
Tahap minat pelajar sekolah menengah	Lelaki	43	4.06	-0.511	106	0.611
	Perempuan	65	4.11			

Berdasarkan Jadual 6, didapati tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina dengan nilai  $t = (2, 106) = -0.511$  dan nilai  $P = 0.611$  ( $P > 0.05$ ). Maka, **hipotesis nul gagal ditolak** di mana tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan jantina. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar sekolah menengah sama ada lelaki mahupun perempuan mempunyai tahap minat yang sama terhadap bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

#### Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Umur

*H<sub>02</sub>: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan umur.*

Jadual 7 menunjukkan analisis deskriptif bagi data kajian yang melibatkan umur. Jadual di bawah menunjukkan bahawa minat pelajar yang berumur 15 tahun lebih tinggi berbanding pelajar yang berumur 13 tahun dan 14 tahun dengan mencatatkan nilai min = 4.18 dan sisihan piawai = 0.484. Seterusnya, diikuti oleh pelajar yang berumur 14 tahun dengan nilai min = 4.04 dan sisihan piawai = 0.493, manakala pelajar berumur 13 tahun memperoleh nilai min = 4.03 serta sisihan piawai = 0.627.

Bagi menentukan sama ada tahap persepsi berbeza secara signifikan, pengkaji telah menjalankan ujian *Levene* untuk memastikan varians ketiga-tiga kumpulan adalah sama atau berbeza secara signifikan. Hasil ujian *Levene* mendapati nilai  $P = 0.168$  ( $P > 0.05$ ). Dapatan ini menunjukkan bahawa varians tahap minat pelajar yang berumur 13, 14, dan 15 tahun adalah tidak berbeza secara signifikan. Hal ini dapat menjelaskan bahawa ketiga-tiga varians adalah sama. Hasil analisis ANOVA satu hala dapat dijelaskan dalam Jadual 8.

JADUAL 7. Tahap minat pelajar berdasarkan umur ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Umur	N	Min	Sisihan Piawai
	(108)		
13 Tahun	30	4.03	0.627
14 Tahun	40	4.04	0.493
15 Tahun	38	4.19	0.484

Jadual 8 menunjukkan hasil analisis bagi ujian ANOVA satu hala terhadap perbezaan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan umur. Hasil analisis mendapati bahawa  $F(2, 105) = 0.968$  dan nilai  $P = 0.383$  ( $P > 0.05$ ). Maka, **hipotesis nul gagal ditolak** di mana tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan umur. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar sekolah menengah tanpa mengira peringkat umur mempunyai tahap minat yang sama terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi.

JADUAL 8. Hasil analisis ujian ANOVA satu hala terhadap minat pelajar berdasarkan umur ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Umur	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antara Kumpulan	0.545	2	0.272	0.968	0.383
Dalam Kumpulan	29.550	105	0.281		
<b>Keseluruhan</b>	<b>30.094</b>	<b>107</b>			

#### Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Pendapatan Keluarga

*H<sub>03</sub>: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pendapatan keluarga.*

Jadual 9 menunjukkan analisis deskriptif bagi pendapatan keluarga. Jadual 9 menunjukkan bahawa minat pelajar yang mempunyai pendapatan keluarga dari golongan T20 lebih tinggi berbanding pelajar dari golongan B40 dan M40 dengan mencatatkan nilai min = 4.55 dan sisihan piawai = 0.354. Pelajar yang mempunyai pendapatan keluarga dari golongan B40 mencatatkan nilai min = 4.17 dan sisihan piawai = 0.547. Golongan M40 pula mencatatkan nilai min = 3.91 dan sisihan piawai = 0.458.

JADUAL 9. Tahap minat pelajar berdasarkan pendapatan keluarga ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Pendapatan Keluarga	N (108)	Min	Sisihan Piawai
B40	70	4.17	0.547
M40	36	3.91	0.458
T20	2	4.55	0.354

Bagi menentukan sama ada tahap persepsi berbeza secara signifikan, ujian *Levene* untuk memastikan varians ketiga-tiga kumpulan adalah sama atau berbeza secara signifikan. Hasil ujian *Levene* mendapati nilai  $P = 0.618$  ( $P > 0.05$ ). Dapatan ini menunjukkan bahawa varians tahap minat pelajar daripada golongan pendapatan keluarga B40, M40 dan T20 adalah tidak berbeza secara signifikan. Hal ini juga dapat dijelaskan bahawa ketiga-tiga varians adalah sama. Hasil analisis ANOVA satu hala dapat dijelaskan berdasarkan Jadual 10.

Jadual 10 menunjukkan hasil analisis bagi ujian ANOVA satu hala terhadap perbezaan tahap persepsi pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pendapatan keluarga. Hasil analisis mendapati bahawa  $F(2, 105) = 3.69$  dan nilai  $P = 0.028$  ( $P < 0.05$ ). Maka, **hipotesis nul ditolak** di mana terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pendapatan keluarga. Jika dilihat dari segi min menunjukkan bahawa pelajar dari golongan pendapatan keluarga T20 lebih tinggi berbanding B40 dan M40.

JADUAL 10. Hasil analisis ujian ANOVA satu hala terhadap pelajar berdasarkan pendapatan keluarga ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Pendapatan Keluarga	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antara Kumpulan	1.976	2	0.988	3.690	0.028
Dalam Kumpulan	28.118	105	0.268		
<b>Keseluruhan</b>	<b>30.094</b>	<b>107</b>			

Secara rumusannya, keputusan analisis ujian ANOVA satu hala menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah berdasarkan pendapatan keluarga. Hasil analisis nilai min pelajar daripada golongan T20 lebih tinggi jelas menunjukkan bahawa pelajar T20 lebih cenderung berminat dengan penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

**Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Pekerjaan Ibu Bapa**

*H<sub>04</sub>*: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pekerjaan ibu bapa.

Jadual 11 membincangkan analisis deskriptif bagi pekerjaan ibu bapa. Jadual 11 menunjukkan bahawa minat pelajar mengikut kepada pekerjaan ibu bapa yang mencatatkan nilai min tertinggi ialah sektor swasta, iaitu min = 4.24 dan sisihan piawai = 0.450. Analisis nilai min diikuti oleh bekerja sendiri (min = 4.21, sisihan piawai = 0.562), pesara (min = 4.04, sisihan piawai = 0.391), sektor kerajaan (min = 3.94, sisihan piawai = 0.494), suri rumah (min = 3.92, sisihan piawai = 0.589) dan lain-lain (min = 3.85, sisihan piawai = 0.354).

JADUAL 11. Tahap minat pelajar berdasarkan pekerjaan ibu bapa ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Pekerjaan Ibu Bapa	N (108)	Min	Sisihan Piawai
Sektor Kerajaan	39	3.94	0.494
Sektor Swasta	7	4.24	0.450
Bekerja Sendiri	50	4.21	0.562
Suri Rumah	5	3.92	0.589
Pesara	5	4.04	0.391

Bagi menentukan sama ada tahap minat berbeza secara signifikan, ujian *Levene* untuk memastikan varians keenam-enam kumpulan adalah sama atau berbeza secara signifikan. Hasil ujian *Levene* mendapati nilai  $P = 0.6$  ( $P > 0.05$ ). Dapatan ini menunjukkan bahawa varians tahap minat pelajar berdasarkan pekerjaan ibu bapa adalah tidak berbeza secara signifikan. Hal ini juga dapat dijelaskan bahawa semua varians adalah sama. Hasil analisis ANOVA satu hala dapat dijelaskan berdasarkan Jadual 12.

JADUAL 12. Hasil analisis ujian ANOVA satu hala terhadap minat pelajar berdasarkan pekerjaan ibu bapa ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Pekerjaan Ibu Bapa	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antara Kumpulan	1.991	5	0.398	1.445	0.214
Dalam Kumpulan	28.103	102	0.276		
<b>Keseluruhan</b>	<b>30.094</b>	<b>107</b>			

Jadual 12 menunjukkan hasil analisis bagi ujian ANOVA satu hala terhadap perbezaan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pekerjaan ibu bapa. Hasil analisis mendapati bahawa  $F(5, 102) = 1.445$  dan nilai  $P = 0.214$  ( $P > 0.05$ ). Maka, **hipotesis nul gagal ditolak** di mana tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pekerjaan ibu bapa. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar sekolah menengah tanpa mengira jenis pekerjaan ibu bapa mempunyai tahap minat yang sama terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi. Faktor pekerjaan ibu bapa tidak mempengaruhi pembelajaran pelajar ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.

#### **Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Tahap Pendidikan Ibu Bapa**

*Hos: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa.*

Jadual 13 menunjukkan analisis deskriptif bagi tahap pendidikan ibu bapa. Jadual 13 membincangkan minat pelajar mengikut kepada tahap pendidikan ibu bapa yang mencatatkan nilai min tertinggi ialah sekolah rendah, iaitu min = 4.20 dan sisihan piawai = 0.458. Analisis nilai min diikuti oleh diploma (min = 4.13, sisihan piawai = 0.571), sekolah menengah (min = 4.11, sisihan piawai = 0.542), sijil (min = 4.06, sisihan piawai = 0.552), sarjana (min = 4.00, sisihan piawai = 0.424) dan sarjana muda (min = 3.99, sisihan piawai = 0.494). JADUAL 13. Tahap minat pelajar berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Tahap Pendidikan Ibu Bapa	N (108)	Min	Sisihan Piawai
Sekolah Rendah	3	4.20	0.458
Sekolah Menengah	41	4.11	0.542
Sijil	23	4.06	0.552
Diploma	22	4.13	0.571
Sarjana Muda	17	3.99	0.494

Bagi menentukan sama ada tahap minat berbeza secara signifikan, ujian *Levene* untuk memastikan varians keenam-enam kumpulan adalah sama atau berbeza secara signifikan. Hasil ujian *Levene* mendapati nilai  $P = 0.89$  ( $P > 0.05$ ). Dapatan ini menunjukkan bahawa varians tahap minat pelajar berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa adalah tidak berbeza secara

signifikan. Hal ini juga dapat dijelaskan bahawa kesemua varians adalah sama. Hasil analisis ANOVA satu hala dapat dijelaskan berdasarkan Jadual 14.

JADUAL 14. Hasil analisis ujian ANOVA satu hala terhadap minat pelajar berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan gamifikasi

Tahap Pendidikan Ibu Bapa	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Antara Kumpulan	0.291	5	0.058	0.199	0.962
Dalam Kumpulan	29.803	102	0.292		
<b>Keseluruhan</b>	<b>30.094</b>	<b>107</b>			

Jadual 14 menunjukkan hasil analisis bagi ujian ANOVA satu hala terhadap perbezaan tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa. Hasil analisis mendapati bahawa  $F(5, 102) = 0.199$  dan nilai  $P = 0.962$  ( $P > 0.05$ ). Maka, **hipotesis nul gagal ditolak** di mana tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar sekolah menengah tanpa mengira tahap pendidikan ibu bapa mempunyai tahap minat yang sama terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi. Faktor pendidikan ibu bapa tidak mempengaruhi pembelajaran pelajar ketika belajar Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.

## **PERBINCANGAN**

Bahagian ini merangkumi perbincangan dapatan kajian secara mendalam yang meliputi persoalan-persoalan kajian ini. Aspek yang akan difokuskan adalah berkaitan minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu dan berdasarkan jantina, umur, pendapatan keluarga, pekerjaan ibu bapa dan tahap pendidikan ibu bapa.

#### **Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu**

Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berada pada tahap yang tinggi. Hasil dapatan kajian ini memperlihatkan majoriti pelajar sekolah menengah rendah berminat dengan bahan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan seperti gamifikasi. Minat seseorang pelajar akan mempengaruhi sikap dan motivasi mereka terhadap

sesuatu proses pembelajaran. Dapatan kajian ini selari dengan kajian yang dijalankan oleh Nor Hadibah et al. (2022) yang mendapati bahawa tahap minat pelajar adalah tinggi terhadap penggunaan bahan gamifikasi dalam proses PdP bagi mata pelajaran Bahasa Melayu.

Dapatan kajian ini menyokong kajian Fathi dan Khadijah (2021) yang mendapati pelajar mempunyai tahap minat yang tinggi terhadap bahan gamifikasi kerana mereka lebih bersemangat, teruja dan tidak bosan semasa PdP apabila guru menggunakan kaedah pembelajaran ini. Bahan pembelajaran gamifikasi pada abad ke-21 ini sememangnya penting bagi meningkatkan minat pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran. Satu daripada pembelajaran abad ke-21 ialah pengaplikasian teknologi dalam PdP dapat meningkatkan minat pelajar terhadap mata pelajaran yang dipelajari sekaligus mengembangkan lagi pemahaman mereka bagi memahami sesuatu perkara yang lebih sukar (Sylviana & Siti Mistima 2020).

Pelajar lebih berminat dengan penggunaan bahan gamifikasi kerana mereka merasakan pembelajaran Bahasa Melayu tidak membosankan. Suasana pembelajaran yang tidak bosan akan meningkatkan minat dan penglibatan pelajar semasa proses PdP dilaksanakan. PdP yang membosankan akan menyebabkan pelajar tidak berminat dengan mata pelajaran yang dipelajari terutama apabila terdapat kesukaran untuk memahaminya. Kenyataan ini disokong oleh Siti Rohani et al. (2018) yang menyatakan bahawa bahan pembelajaran gamifikasi ini dapat merangsang minat dan motivasi pelajar terutama dalam mata pelajaran yang sering dianggap susah serta membosankan. Hasil dapatan kajian ini juga selari dengan kajian yang dijalankan oleh Mohd Fikruddin et al. (2022) yang mendapati bahan gamifikasi merupakan satu pendekatan yang menyeronokkan dan tidak membosankan pelajar sekaligus meningkatkan kefahaman, minat serta penglibatan mereka dalam proses PdP. Kajian Fathi dan Khadijah (2021) yang mendapati pelajar berminat dengan bahan gamifikasi kerana pengajaran guru tidak membosankan dan meningkatkan lagi semangat mereka untuk terus belajar serta terlibat secara aktif semasa PdP di dalam kelas. Elemen permainan yang diterapkan oleh guru menyebabkan kepelbagaian aktiviti dapat dilaksanakan dan tidak membosankan sesuatu proses PdP.

Penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi juga mendapati pelajar berminat dengan pendekatan ini kerana mereka sentiasa berasa teruja untuk menunggu aktiviti PdP Bahasa Melayu yang seterusnya. Hal ini menunjukkan pelajar sentiasa menantikan aktiviti pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru. Keterujaan pelajar terhadap sesuatu proses PdP menunjukkan mereka berminat dengan mata pelajaran tersebut sekaligus meningkatkan penglibatan pelajar-pelajar di dalam kelas. Berdasarkan dapatan kajian yang dijalankan oleh Nurul Ain et al. (2018) mendapati bahawa bahan gamifikasi seperti *Cahoot* dapat menarik

minat pelajar, fokus semasa proses PdP dan penglibatan keseluruhan pelajar apabila sesi pembelajaran dijalankan. Dapatan kajian ini selari dengan kajian Nor Hadibah et al. (2022) yang mendapati pelajar sekolah rendah mempunyai keterujaan untuk menunggu aktiviti pembelajaran yang seterusnya dalam PdP Bahasa Melayu disebabkan guru menggunakan kaedah permainan. Perkara ini memperlihatkan pelajar sama ada di sekolah rendah mahupun sekolah menengah sentiasa berasa teruja untuk aktiviti di dalam kelas yang seterusnya apabila elemen permainan dimasukkan dalam bahan pembelajaran. Pelajar yang teruja setiap kali aktiviti dijalankan menunjukkan guru menggunakan kaedah yang betul dan terkini bagi menarik minat mereka belajar Bahasa Melayu.

Berikutnya, hasil dapatan kajian menunjukkan pelajar mempunyai minat yang tinggi terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi disebabkan mereka mempunyai semangat untuk belajar dalam PdP Bahasa Melayu. Semangat seseorang pelajar penting agar proses pembelajaran dapat dijalankan dengan baik dan berkesan. Menurut Poondej dan Lerdpornkulrat (2016) menyatakan bahawa pengaplikasian teknologi dalam pendidikan seperti gamifikasi bukan sahaja dapat menarik penyertaan pelajar dalam proses PdP malahan mampu meningkatkan semangat mereka untuk melibatkan diri secara aktif semasa aktiviti PdP dilaksanakan. Semangat yang positif daripada pelajar sama ada sebelum atau selepas kelas menunjukkan mereka berminat dengan mata pelajaran tersebut dan kaedah PdP yang dilaksanakan oleh guru berkesan. Kenyataan ini menyokong dapatan kajian Fathi dan Khadijah (2021) yang mendapati selepas proses PdP bagi mata pelajaran Sirah, pelajar berasa bersemangat untuk terlibat dengan kelas yang seterusnya. Perkara ini jelas menunjukkan bahan pembelajaran gamifikasi dapat menarik minat pelajar dan meningkatkan lagi semangat mereka untuk terlibat secara aktif pada kelas yang berikutnya. Jelaslah, bahan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan minat dan semangat pelajar semasa proses PdP melalui kaedah ganjaran bagi setiap aktiviti yang dilaksanakan.

Pelajar berminat dengan penggunaan bahan gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu disebabkan mereka mudah mempelajari dan memahami pembelajaran yang memasukkan elemen permainan. Pemahaman yang tinggi terhadap sesuatu mata pelajaran akan menyumbang kepada peningkatan prestasi akademik pelajar dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Dapatan kajian ini selari dengan kajian yang dijalankan oleh Rayner dan Tan (2020) yang mendapati penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi seperti *Minecraft* telah membantu pelajar meningkatkan pencapaian akademik mereka berbanding kaedah konvensional yang digunakan sebelum ini. Kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru dengan mengintegrasikan teknologi telah memberi impak yang positif terhadap pemahaman dan pencapaian pelajar

dalam sesuatu mata pelajaran. Dapatan kajian ini juga disokong oleh kajian Tan dan Zaidatun (2022) yang mendapati pendekatan gamifikasi yang menggunakan aplikasi *Plickers* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian akademik pelajar dalam sesuatu proses pembelajaran. Penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi ini bukan sahaja dapat menarik minat pelajar untuk memahami dan mempelajari sesuatu proses PdP Bahasa Melayu malahan dapat meningkatkan pencapaian mereka dalam mata pelajaran tersebut.

Dapatan kajian yang menunjukkan nilai min paling rendah bagi tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu ialah item 7, iaitu '*Saya dapat menguasai Bahasa Melayu dengan lebih baik apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi*'. Walaupun item soalan ini mencatatkan nilai min yang paling rendah, namun secara keseluruhannya nilai min masih berada pada tahap yang tinggi. Dapatan ini menunjukkan terdapat pelajar yang menyatakan mereka tidak dapat menguasai mata pelajaran Bahasa Melayu dengan lebih baik apabila guru memasukkan elemen permainan dalam proses PdP. Hasil dapatan kajian ini tidak selari dengan kajian yang dijalankan oleh Chee et al. (2020) yang mendapati bahan pembelajaran gamifikasi dapat membantu pelajar menguasai kosa kata bahasa Mandarin dengan lebih baik.

Penguasaan pelajar dalam sesuatu mata pelajaran penting kerana dapat membuktikan bahawa pembelajaran guru berkesan melalui pendekatan bahan gamifikasi. Kenyataan ini disokong oleh Siti Rohani et al. (2018) dalam kajiannya menyatakan bahawa bahan pembelajaran gamifikasi boleh meningkatkan penguasaan pelajar dalam Bahasa Arab bagi empat kemahiran utama, iaitu mendengar, bertutur, membaca dan menulis melalui proses pengulangan. Proses pengulangan berdasarkan bahan gamifikasi dapat membantu pelajar memperoleh dan menguasai sesuatu mata pelajaran dengan cepat dan baik.

Secara rumusan, pelajar sekolah menengah rendah mempunyai tahap minat yang tinggi terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Minat pelajar yang tinggi terhadap sesuatu kaedah pengajaran akan mempengaruhi guru untuk menggunakan pendekatan pembelajaran gamifikasi ini sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi, penglibatan dan pencapaian akademik. Wan Hanim Nadrah dan Muhd Azuanafzah (2017) menyatakan bahawa minat seseorang memainkan peranan penting untuk mempengaruhi pencapaian akademik pelajar. Oleh hal yang demikian, minat yang ditunjukkan oleh pelajar terhadap bahan pembelajaran gamifikasi ini sememangnya dapat membantu guru untuk melaksanakan pendekatan PdP yang terbaik melalui pengaplikasian teknologi.

Bahan pembelajaran gamifikasi yang diterapkan oleh guru dalam PdP dapat merangsang minat dan

tumpuan dalam pembelajaran sekaligus dapat meningkatkan kemahiran dalam menyelesaikan masalah dalam sesuatu mata pelajaran (Rahimah 2020). Guru memainkan peranan penting untuk melaksanakan satu pendekatan pembelajaran yang terbaik agar dapat memastikan murid sentiasa berminat dengan proses PdP yang dijalankan bagi meningkatkan pencapaian akademik terutama dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

### **Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Jantina**

Kajian ini menunjukkan bahawa faktor jantina tidak mempengaruhi minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Dapatan kajian ini mendapati bahawa pelajar lelaki dan perempuan mempunyai minat yang tinggi terhadap penggunaan pembelajaran gamifikasi. Menurut Muhamad Syafiq dan Noraini (2018), antara faktor yang menyumbang kepada peningkatan pencapaian akademik pelajar dalam sesuatu mata pelajaran ialah kaedah pembelajaran, pendekatan pengajaran guru dan sikap pelajar terhadap proses PdP. Sikap pelajar dapat dilihat melalui elemen minat yang ditunjukkan oleh mereka terhadap pendekatan pembelajaran yang diambil oleh guru bagi memastikan objektif PdP dapat dicapai sekali gus meningkatkan prestasi akademik seseorang pelajar dalam sesuatu mata pelajaran. Dapatan kajian jelas menunjukkan bahawa minat pelajar lelaki serta perempuan terhadap bahan pembelajaran gamifikasi dapat membantu guru untuk terus menggunakan pendekatan ini bagi meningkatkan prestasi akademik dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Dapatan kajian ini selari dengan kajian yang dijalankan oleh Zur'ain dan Khadijah (2022) yang mendapati pelajar lelaki dan perempuan mempunyai minat serta motivasi yang sama terhadap penggunaan aplikasi interaktif seperti *Cahoot*, *Quizizz* dan *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Bahan pembelajaran gamifikasi yang digunakan oleh guru bersesuaian dengan semua pelajar dan mereka berminat dengan elemen permainan yang dimasukkan dalam proses PdP. Hasil dapatan kajian ini turut menyokong kajian yang dijalankan oleh Rini Hafzah dan Aslina (2020) yang mendapati faktor jantina pelajar tidak mempengaruhi proses pembelajaran yang melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi. Hal ini demikian kerana pelajar lelaki dan perempuan menunjukkan prestasi ujian yang sama apabila menggunakan pendekatan bahan pembelajaran gamifikasi.

Bahan pembelajaran gamifikasi ini dapat meningkatkan prestasi dan pencapaian akademik pelajar tanpa mengira jantina. Kenyataan ini dapat dibuktikan berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Chung dan

Chang (2017) yang mendapati pelajar lelaki dan perempuan memperoleh pencapaian pembelajaran yang lebih baik apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi. Jelaslah, elemen permainan yang dimasukkan oleh guru dalam proses PdP telah menarik minat dan memberikan minat yang positif daripada pelajar sama ada pelajar lelaki mahupun perempuan terhadap kaedah pembelajaran gamifikasi.

### **Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Umur**

Kajian ini mendapati bahawa tidak terdapat perbezaan yang signifikan bagi tahap minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan umur. Hasil dapatan ini menunjukkan bahawa faktor umur tidak mempengaruhi minat pelajar terhadap pendekatan pembelajaran gamifikasi. Minat terhadap bahan pembelajaran gamifikasi bukan sahaja dalam kalangan pelajar yang lebih muda, iaitu berumur 13 tahun yang baru memasuki sekolah menengah malahan pelajar berumur 14 serta 15 tahun turut berminat dengan bahan pembelajaran ini. Hal ini dikatakan demikian kerana pelajar berumur 13 tahun yang baru melepasi sekolah rendah berkemungkinan lebih berminat dengan pembelajaran yang melibatkan elemen permainan.

Dapatan kajian ini jelas memperlihatkan yang pelajar sekolah menengah rendah berminat dengan bahan pembelajaran gamifikasi. Perkara ini disebabkan pelajar masa kini banyak terdedah dengan teknologi sehingga mempengaruhi mereka untuk berminat dengan bahan pembelajaran yang berbantuan teknologi seperti gamifikasi. Azita et al. (2021) menyatakan bahawa generasi Z masa kini yang dilahirkan dalam ledakan teknologi telah menyebabkan mereka lebih mudah menerima atau memahami sesuatu pembelajaran yang mengaplikasikan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti bahan gamifikasi ini sememangnya mampu menarik minat untuk terlibat secara aktif dan memberikan perhatian dalam proses pembelajaran.

Dapatan kajian ini menyokong kajian yang dijalankan oleh Nur Intan Syuhada et al. (2022) mendapati bahawa pelajar tingkatan 1 mempunyai tahap minat dan kesediaan yang baik serta tinggi terhadap bahan pembelajaran gamifikasi seperti aplikasi *Quizizz*. Minat pelajar semakin meningkat terhadap sesuatu mata pelajaran apabila guru menggunakan *Quizizz* sebagai satu aktiviti pembelajaran. Kajian-kajian lepas banyak dijalankan di sekolah rendah yang menunjukkan bahawa pelajar mempunyai minat yang tinggi terhadap bahan pembelajaran gamifikasi. Hal ini sememangnya dapat menyokong dapatan kajian ini yang menunjukkan bahawa pelajar masa kini lebih berminat dengan bahan

PdP yang mengaplikasikan teknologi. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Fathi dan Khadijah (2021) dan Nor Hadibah et. al (2022) mendapati bahawa pelajar sekolah rendah mempunyai tahap minat yang tinggi terhadap bahan pembelajaran gamifikasi. Bahan gamifikasi yang digunakan oleh guru ini mampu meningkatkan penglibatan dan pencapaian akademik pelajar. Kenyataan ini disokong oleh Mohd Fikruddin et al. (2023) yang menjalankan kajian berkaitan gamifikasi di sekolah rendah mendapati bahawa pendekatan PdP ini dapat meningkatkan penglibatan pelajar.

Tuntasnya, perkembangan teknologi dan pelaksanaan bahan pembelajaran gamifikasi pada peringkat sekolah rendah lagi sememangnya akan mempengaruhi persepsi serta minat pelajar setelah memasuki sekolah menengah kelak.

### **Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Tahap Pendapatan Ibu Bapa**

Faktor pendapatan keluarga didapati mempengaruhi minat pelajar sekolah menengah belajar Bahasa Melayu. Analisis dapatan menunjukkan bahawa terdapat perbezaan tahap minat pelajar terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi berdasarkan pendapatan keluarga. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar mempunyai tahap minat yang berbeza mengikut kepada kumpulan pendapatan keluarga. Dapatan kajian mendapati bahawa pelajar yang tergolong dalam pendapatan keluarga golongan tertinggi 20% (T20) lebih berminat dengan bahan pembelajaran gamifikasi yang digunakan dalam PdP Bahasa Melayu. Menurut Siti Khadijah dan Norzaini (2021), peningkatan sosioekonomi dalam sesebuah keluarga sememangnya mampu meningkatkan kemampuan mereka untuk menyediakan fasiliti atau keperluan yang sepatutnya dalam pembelajaran anak-anak. Pelajar yang tergolong dalam golongan berpendapatan T20 mempunyai kemudahan seperti komputer, komputer riba, telefon pintar, Internet dan ruang yang selesa untuk belajar. Perkara ini sememangnya akan mempengaruhi minat pelajar terhadap bahan pembelajaran gamifikasi.

Dapatan kajian bagi minat pelajar terhadap bahan pembelajaran gamifikasi menyokong kenyataan Buja et. al (2020) yang menjelaskan bahawa pendapatan keluarga yang rendah akan menyebabkan ibu bapa lebih memilih menggunakan wang untuk kegunaan dan keperluan asas sahaja berbanding penyediaan peranti digital serta kepelbagaian teknologi lain kepada anak-anak. Kekurangan kemudahan atau peranti digital ini menyebabkan pelajar kurang berminat dengan bahan pembelajaran yang melibatkan teknologi. Malahan, perkara ini juga menyebabkan pelajar lebih berminat

dengan kaedah tradisional bagi memudahkan mereka mengulang kaji pelajaran di rumah.

Walau bagaimanapun, dapatan kajian bagi aspek minat ini bertentangan dengan kajian yang dijalankan oleh Zur'ain dan Khadijah (2022) yang mendapati bahawa pelajar berminat dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi interaktif seperti *Cahoot*, *Quizizz* dan *Wordwall* walaupun menghadapi kekangan dalam capaian internet serta kemudahan teknologi. Pelajar menunjukkan minat yang tinggi terhadap bahan pembelajaran gamifikasi yang digunakan oleh guru walaupun mereka menghadapi pelbagai halangan atau cabaran. Pendapatan keluarga yang berbeza menyebabkan penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi perlu diperbanyakkan semasa proses PdP di dalam kelas dengan menggunakan kemudahan yang disediakan oleh pihak sekolah agar dapat memastikan semua pelajar terlibat dengan pendekatan pembelajaran ini.

### **Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Tahap Pekerjaan Ibu Bapa**

Hasil dapatan kajian menunjukkan tidak terdapat perbezaan tahap persepsi dan minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan pekerjaan ibu bapa. Dapatan ini menjelaskan bahawa faktor pekerjaan ibu bapa tidak mempengaruhi minat pelajar terhadap pendekatan pembelajaran yang melibatkan elemen permainan. Pekerjaan ibu bapa yang berbeza terutama bagi yang bekerja sendiri seperti peniaga, petani, pekebun, buruh, pesawah dan penternak tidak mempengaruhi pelajar agar tidak berminat serta mempunyai persepsi negatif terhadap bahan PdP yang berbantuan teknologi ini. Bahan pembelajaran gamifikasi ini mampu meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar bagi memastikan mereka mencapai kejayaan dengan cemerlang serta memperoleh pekerjaan yang lebih baik kelak.

Kenyataan ini berbeza dengan kajian Siti Khadijah dan Norzaini (2021), iaitu ibu bapa yang mempunyai pekerjaan yang lebih tinggi sememangnya mempunyai pengalaman, pandangan dan pendapat yang lebih realistik yang sememangnya akan menjadi model kepada pelajar. Ibu bapa yang bekerja akan mempengaruhi pelajar untuk terlibat secara aktif dalam setiap proses PdP bagi meningkatkan pencapaian akademik agar mereka juga mendapat pekerjaan yang terbaik dan mengikut jejak langkah ibu bapanya. Hal ini juga mampu mempengaruhi pelajar untuk berminat dengan pendekatan bahan pembelajaran gamifikasi bagi memastikan mereka dapat meningkatkan pencapaian akademik terutama dalam mata pelajaran yang wajib, iaitu Bahasa Melayu.

### **Perbezaan Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan Tahap Pendidikan Ibu Bapa**

Kajian ini mendapati bahawa tidak terdapat perbezaan tahap persepsi dan minat pelajar sekolah menengah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu berdasarkan tahap pendidikan ibu bapa. Dapatan kajian ini menunjukkan yang faktor tahap pendidikan ibu bapa tidak mempengaruhi persepsi dan minat pelajar terhadap bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Tahap pendidikan ibu bapa yang berbeza pada masa kini tidak menyumbang kepada minat pelajar dalam pelajaran dan melibatkan diri secara aktif semasa proses PdP terutama apabila guru menggunakan bahan pembelajaran yang berbantuan TMK. Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Kausilya dan Faridah (2022) yang mendapati bahawa kaedah pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan penglibatan pelajar semasa proses pembelajaran tatabahasa. Hal ini jelas menunjukkan bahawa penggunaan kaedah gamifikasi masa kini amat bersesuaian dengan perkembangan teknologi dan perubahan dalam pendidikan.

Namun begitu, terdapat kajian yang menyatakan bahawa tahap pendidikan ibu bapa mampu mempengaruhi pelajar dalam proses pembelajaran. Tahap pendidikan ibu bapa yang tinggi akan menyebabkan mereka lebih mengutamakan pembelajaran anak-anak dan memberikan sokongan moral bagi mencapai kejayaan dalam pelajaran. Menurut Subra et al. (2019), ibu bapa yang berpendidikan tinggi akan mengetahui kepentingan motivasi kepada anak-anak kerana perkara ini merupakan aspek penting bagi membantu pelajar memperoleh pencapaian akademik yang lebih baik sama ada di rumah ataupun di sekolah. Kenyataan ini disokong oleh Mairin et al. (2020) yang menyatakan bahawa tahap pendidikan ibu bapa yang rendah akan menyebabkan kurang penglibatan mereka dan mempunyai sikap tidak mengambil berat terhadap pelajaran anak-anak. Sokongan yang diberikan oleh ibu bapa sememangnya penting bagi memastikan pelajar berminat dan bermotivasi tinggi dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan pencapaian akademik mereka. Oleh hal yang demikian, bahan pembelajaran gamifikasi amat bersesuaian pada masa ini kerana mampu meningkatkan persepsi dan minat pelajar tanpa dipengaruhi oleh tahap pendidikan ibu bapa.

### **KESIMPULAN**

Kesimpulannya, tahap minat pelajar terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah tinggi. Bahan pembelajaran gamifikasi merupakan satu pendekatan



yang digunakan guru bagi menarik minat pelajar, keseronokan belajar dan meningkatkan penglibatan mereka dalam proses PdP. Pendekatan pembelajaran ini juga dapat mengatasi dan mengurangkan isu keciciran dalam pelajaran. Hal ini demikian kerana gamifikasi ialah satu bahan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan dan melibatkan pengaplikasian teknologi. Perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi memerlukan guru untuk mempelbagai kaedah pengajaran agar bersesuaian dengan perubahan dan perkembangan semasa.

Pada masa ini, sistem pendidikan negara yang dinamik memerlukan guru untuk menyediakan bahan PdP yang berlandaskan kepada kreativiti dan inovasi. Bahan PdP yang kreatif seperti gamifikasi perlu dipergiatkan lagi penggunaannya dalam pendidikan. Guru perlu menggunakan pendekatan pembelajaran ini agar dapat mencapai objektif PdP dengan baik dan berkesan melalui minat yang tinggi serta penglibatan aktif daripada semua pelajar. Bahan gamifikasi kini mendapat tempat dalam kalangan pendidik untuk dijadikan sebagai satu pendekatan dalam proses PdP. Justeru, bahan pembelajaran gamifikasi ini merupakan satu pendekatan yang sesuai dan relevan untuk digunakan dalam PdP Bahasa Melayu.

Pelaksanaan pendekatan gamifikasi dibuktikan berdasarkan kajian ini dan kajian-kajian lepas yang menunjukkan bahawa bahan pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat pelajar dalam proses PdP dan pencapaian akademik. Pihak KPM perlu memberi penekanan terhadap pendekatan ini agar guru-guru menggunakan bahan gamifikasi sebagai satu kaedah pengajaran di dalam kelas. Pihak KPM perlu memberikan latihan dan kursus kepada guru-guru berkaitan pendekatan bahan gamifikasi agar dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada mereka. Kursus berkaitan bahan gamifikasi ini diperlukan agar guru-guru dapat mengetahui kaedah pelaksanaan yang terbaik dan berkesan kepada perkembangan pengetahuan pelajar. KPM perlu menyediakan kemudahan dan infrastruktur yang mencukupi kepada semua sekolah sama ada sekolah bandar mahupun luar bandar. Kemudahan TMK yang mencukupi dapat memudahkan guru dalam penyediaan bahan PdP dan melaksanakan pendekatan gamifikasi ini dengan lebih baik, termasuk semua guru Bahasa Melayu.

## RUJUKAN

- Ahmad Mahdzan Ayob. (2005). *Kaedah Penyelidikan Sosioekonomi*. Edisi Ketiga. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Aparicio, A.F., Vela, F.L.G., Sanchez, J.L.G. & Montes, J.L.I. (2012). Analysis and application of gamification. *Proceedings of the 13<sup>th</sup> International Conference on Interacción Persona-Ordenador*,
- Azita Ali, Lutfiah Natrah Abbas & Azrina Mohmad Sabiri. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik Nombor Kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108-122.
- Bluman, A. G. (2017). *Elementary Statistics: A Step by Step Approach*. 10<sup>th</sup> Edition. Boston: McGraw-Hill.
- Bond, T.G. & Fox, C.M. (2015). *Applying the Rasch Model: Fundamental Measurement in the Human Sciences (Third Edition)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Buja, A., Paganini, M., Cocchio, S., Rebba, V. & Baldo, V. (2020). Demographic and socio-economics factors and healthcare resource indicators associated with the rapid spread of COVID-19 in Northern Italy: An ecological study. *PLoS ONE*, 15(12), 1-13.
- Gabarre, C., Serge Gabarre, Rosseni Din, Parilah Mohd Shah & Aidah Abdul Karim. (2014). iPads in the foreign language classroom: A learner's perspective. *The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 20(1), 115-128.
- Chee Kai Yen, Azwami Ismail & Maslina Mohamad Mustafa. (2020). Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Mandarin sebagai bahasa asing. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioral Sciences*, 19(1), 51-56.
- Chew Le Yee & Suziyani Mohamed. (2021). Kemahiran guru dalam mengintegrasikan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran prasekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 44-53.
- Chung, L.Y. & Chang, R.C. (2017). The effect of gender on motivation and student achievement in digital game-based learning: A case study of a content-based classroom. *Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(6), 2309-2327.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4<sup>th</sup> ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Cugelman, B. (2013). Gamifications: What it is and why it matters to digital health behavior change developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), 1-6.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15<sup>th</sup> International Academic and Trek Conference: Envisioning Future Media Environments*.
- Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap

- gamifikasi dalam bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*, 5(1), 27-38.
- Fraenkel, J.R. & Wallen, N.E. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education*. 2<sup>nd</sup> Edition. New York: McGraw-Hill Inc.
- Huang, W. H. -Y. & Soman, D. (2013). A Practitioner's guide to gamification of education. Research Report Series: Behavioural Economics in Action. University of Toronto: Rotman School of Economics.
- Irma Mahad, Zamri Mahamod & Nurul Azira Sopian. (2021). Kaedah pengajaran dalam talian guru Bahasa Melayu sekolah kebangsaan di kawasan bandar sepanjang tempoh Perintah Kawalan Pergerakan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(3), 381-394.
- Johari Hassan & Fazliana Rashida. (2011). Penggunaan ICT dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kalangan pendidik Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia, Skudai Johor. *Journal of Science & Mathematics Education*, 1-9.
- Kamaruzaman Moidunny. (2009). Keberkesanan Program Kelayakan Profesional Keperguruan Kebangsaan (NPQH). Tesis Doktor Falsafah. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Kausilya Subramaniam & Faridah Mydin Kutty. (2022). Kaedah gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan penglibatan dalam kalangan murid sekolah rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(2), 34-48.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan.
- Kitha Anjali. (2021). Keciciran dalam pendidikan di Malaysia. Diakses dari: [https://www.academia.edu/23788053/Keciciran\\_Dalam\\_Pendidikan\\_Malaysia](https://www.academia.edu/23788053/Keciciran_Dalam_Pendidikan_Malaysia) (20 November 2023).
- Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization*, 5(1), 58-64.
- Koivisto, J. & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191-210.
- Kop, R. (2011). The challenges to connectivist learning on open online networks: Learning experiences during a massive open online course. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 13(3), 19-38.
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Mairin Gosman, Mohamad Nizam Nazarudin, Zakiah Noordin, Azmain Saharin & Siti Rozana. (2020). Hubungan penglibatan ibu bapa dan peranan guru dengan pencapaian akademik pelajar sekolah. *International Research Journal of Education and Sciences*, 4(1), 1-12.
- Marlina Sahaddin, Maimun Aqhsa Lubis, Mohd Aderi Che Noh & Sitti Rafidah Sahaddin. (2016). Blended Learning dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Siri Ke-11*, hlm. 557-568.
- Mohamad Najib Abdul Ghafar. 1999. *Penyelidikan Pendidikan*. Johor: Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Fikruddin Mat Zin, Najihah Abd Wahid, Ahmad Shidki Mat Yusoff & Siti Hajar Mohamad Yusoff. (2022). Hubungan pelaksanaan gamifikasi dan penglibatan murid dalam pembelajaran dan pemudahcaraan Jawi sekolah rendah. *Global Journal of Educational Research and Management*, 2(1), 270-278.
- Muhamad Azhar Stapa, Mohamad Ibrahim, & Amri Yusoff. (2017). Kolaborasi dalam Pendidikan Vokasional: Mewujudkan pembelajaran teradun melalui teknologi Web 2.0. *Journal of ICT in Education*, 4 (1), 35-51.
- Muhamad Shafiq Mohd Razali & Noraini Abdol Raop. (2018). Mengenal pasti faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian akademik pelajar Sarjana Muda Psikologi, Kolej Universiti Islam Melaka. *Jurnal Sains Sosial*, 7, 77-87.
- Muhammed Abdul Khalid, Siti Nur Fatimahtul Maryam Abdul Halim, Zouhair Mohd Rosli & Endie Shazlie Akbar. (2018). *Children Without: A Study or Urban Child Poverty and Deprivation in Low-Cost Flats in Kuala Lumpur*. Malaysia: United Nations Children's Fund.
- Nor Hadibah Hushaini, Zulkifli Osman, Anida Sarudin & Husna Faredza Mohamed Redzwan. (2022). Tahap minat dan penerimaan murid terhadap bahan pengajaran dan pembelajaran gamifikasi dalam subjek Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 12(2), 72-81.
- Nor Hashimah, Junaini Kasdan & Zaharani Ahmad. (2010). Sosiokognitif pelajar remaja terhadap Bahasa Melayu. *GEMA Online Journal of Language Studies*, 10(3), 67-87.
- Norazilawati Abdullah. (2021). *Trend dan Isu Pendidikan Abad ke-21*. Perak: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Norlia Harun & Faizah Abd. Ghani. (2016). Kesahan dan kebolehpercayaan soal selidik amalan belajar pelajar berpencapaian rendah Sekolah Berasrama Penuh. *Jurnal Kemanusiaan*, 14(3), 40-52.
- Nur Akalili Mohd Amin & Nurfaradilla Mohamad Nasri. (2021). Kajian tinjauan persepsi murid sekolah menengah terhadap pembelajaran dalam talian semasa pandemik COVID-19. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 344-361.
- Nur Amanina Ab Hamid & Mohd Jasmy Abd Rahman. (2021). Penerimaan pelajar Institut Tinggi terhadap

- Pembelajaran dalam Talian: Tinjauan di Daerah Muallim Perak. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 164-173.
- Nur Hafizah Razali & Fariza Khalid. (2021). Penggunaan aplikasi pembelajaran mudah alih dalam pembelajaran matematik bagi pelajar sekolah menengah. *Malaysian Journal of Social Science and Humanitie*, 6(6): 73-85.
- Nur Intan Syazwani Jamaludin, Hosni Mubarak Mohamad Idris & Noor Syuhada Yaafar & Farah Mohamad Zain. (2022). Gamifikasi dalam PdPR: Integrasi teknologi menggunakan Quizziz. *Practitioner Research*, 7, 151-171.
- Nurul Ain Azmi, Razzatul Iza Zurita Rasalli & Norazila Aniah. (2018). Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran modul teori di Kolej Komuniti Ledang Johor. *International Conference on Education, Islamic Studies & Social Sciences Research (ICEISR)*.
- Ong, D.L.T., Chan, Y.Y., Cho, W.H. & Koh, T.Y. (2013). Motivation of learning: An assessment of the practically and effectiveness of gamification within a tertiary education system in Malaysia. World Academy of Researchers, Educators and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities, and Education Conference, 22-25 July 2013, Cape Town: South Africa.
- Parra-Gonzalez, E., Lopez-Belmonte, J., Segura-Robles, A. & Moreno-Guerrero, A. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7, 1-10.
- Poondej, C. & Lerdpornkulrat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, 31(2), 1-16.
- Putz, L.M. & Treiblmaier, H. (2019). Increasing knowledge retention through gamified workshops: Findings from a longitudinal study and identification of moderating variables. *Proceedings of the 52<sup>nd</sup> Hawaii International Conference on System, Science*.
- Rahimah Wahid. (2020). Keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan pelajar Institusi Pengajian Tinggi. *Journal of Educational and Social Sciences*, 16(1), 9-13.
- Rayner Tangkui & Tan Choon Keong. (2020). Kesan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Minecraft Terhadap Pencapaian Murid Tahun Lima dalam Pecahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(9), 98-113.
- Rini Hafzah Abdul Rahim & Aslina Baharum. (2020). Perbandingan jantina pelajar bagi pembelajaran Gamifikasi Algebra Linear di Politeknik Kota Kinabalu. *E-Proceeding of the International Conference on Education, Social Sciences & Technology*, 3-4 December 2020. Sabah: Universiti Malaysia Sabah.
- Schofield, J.W. (2007). Increasing the generalizability of qualitative research. In M. Hammersley (Ed). *Educational Research and Evidence-Based Practice*, pp. 181-203. London: Sage and The Open University.
- Siti Khadijah Mohd Razali & Norzaini Azman. (2021). Pembelajaran dalam talian sepanjang pandemik COVID-19: Faktor akses internet dan sosio-ekonomi terhadap motivasi pelajar Kolej Komuniti. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(11), 1-14.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2018). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*, Special Edition: 358-367.
- Siti Rosilawati, Ghazali Zainuddin, Noor Azli, Muhammad Firdaus & Muhammad Sabri. (2018). Gamifikasi untuk pembelajaran bahasa: Satu tinjauan literatur sistematik. *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam 2018*, pada 7 – 8 November 2018.
- Suh, A., Wagner, C. & Liu, L. (2015). The effects of game dynamics on user engagement in gamified systems. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, pp. 672-681.
- Suzlina Hilwani Baharuddin & Jamaludin Badusah. (2015). Tahap penggunaan Web 2.0 dalam pengajaran guru Bahasa Melayu Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5(2), 38-48.
- Sylviana Mantihal & Siti Mistima Maat. (2020). Pengaruh pembelajaran abad ke-21 terhadap minat murid dalam pengajaran dan pembelajaran Matematik: Satu tinjauan sistematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(1), 82-91.
- Tan Cheng Rui & Zaidatun Tasir. (2022). Kesan penggunaan aplikasi plickers dalam pembelajaran Topik Imbuan berasaskan gamifikasi terhadap pelajar tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(3), 1-15.
- Thian Jia Ling & Mohd Effendi Ewan Mohd Matore. (2021). Penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik: Sorotan Literatur Bersistematik. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 11(1): 45-59.
- Subra Subramaniam, Mohamad Ainuddin Iskandar Lee Abdullah & Kala Devi. (2019). Pengaruh sosioekonomi keluarga terhadap keciciran pelajar-pelajar India: Kajian kes di Daerah Kuala Muda Kedah. *International Journal of Modern Trends in Social Sciences*, 2(9), 77-91.
- Wan Hanim Nadrah & Muhd Azuanafzah. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian pelajar dalam matematik di FPTV UTHM. *Penyelidikan Multidisiplin dalam Pendidikan, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia*, 131-145.

- Zur'ain Zaini & Khadijah Abdul Razak. (2022). Minat dan motivasi murid terhadap penggunaan aplikasi interaktif dalam Pendidikan Islam. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(3), 1-11.
- Zamri Mahamod, Anita Abdul Rahman & Zarién Atierah Zamri. (Pnyt.) (2021). *Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah: Isu dan Cabaran Pendidikan dalam Norma Baharu*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zamri Mahamod & Anita Abdul Rahman. (Pnyt.) (2022). *Pengajaran dan Pembelajaran dalam Talian: Isu dan Cabaran*. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.