

Tahap Minat dan Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu

The Level of Interest and Perception of Lower Secondary School Students Towards the Use of Gamification Learning Materials in Malay Subjects

Nur Syuhada Mat Husin

p116768@siswa.ukm.edu.my

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi, Selangor, Malaysia

Zamri Mahamod*

d-zam@ukm.edu.my

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor.

Published: 22 November 2023

To cite this article (APA): Mat Husin, N. S., & Mahamod, Z. (2023). Tahap Minat dan Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu. *PENDETA*, 14(2), 131–145. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol14.2.11.2023>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol14.2.11.2023>

ABSTRAK

Perkembangan teknologi masa kini menyebabkan perubahan terhadap kaedah pembelajaran perlu dilaksanakan oleh guru. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap minat dan persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Reka bentuk kuantitatif telah digunakan dalam kajian ini. Seramai 108 orang responden kajian terlibat yang terdiri daripada pelajar sekolah menengah rendah di tiga buah sekolah yang terletak di daerah Besut, Terengganu. Instrumen soal selidik telah digunakan dalam kajian ini bagi proses pengumpulan data. Analisis deskriptif telah dilaksanakan dengan mengambil nilai min, sisihan piawai, jumlah kekerapan dan peratusan yang diperolehi melalui *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap minat dan persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah tinggi. Implikasinya adalah dapat memberi gambaran kepada guru-guru bahawa bahan gamifikasi merupakan satu pendekatan pembelajaran yang boleh dimanfaatkan untuk menarik minat pelajar sekaligus mewujudkan persepsi positif terhadap proses PdP Bahasa Melayu.

Kata kunci: minat; persepsi; gamifikasi; bahan pembelajaran; Bahasa Melayu; sekolah menengah rendah

ABSTRACT

The development of today's technology has led to changes to the learning methods that teachers need to implement. The aim of this study was to identify the level of interest and perception of lower secondary school students towards the use of gamification learning materials in Malay subjects. The study was conducted using quantitative design. A total of 108 respondents were involved comprising lower secondary school students in three schools located in Besut, Terengganu. Questionnaire instruments were used in this study for data collection. Descriptive analysis was carried out taking the mean value, standard deviation, frequency and percentage obtained through the Statistical Package for the Social Science (SPSS). The findings showed that the level of interest and perception of lower secondary school students towards the use of gamification learning materials in Malay subjects was high. The implication is to give the impression to teachers that gamification is a method of

learning that can be used to attract students and create a positive perception of the teaching and learning process in Malay Language.

Keywords: *interest, perception, gamification, learning materials, Malay subject, lower secondary school*

PENGENALAN

Budaya kehidupan masa kini banyak dipengaruhi oleh teknologi termasuklah dalam bidang pendidikan. Perubahan kehidupan dari masyarakat industri ke masyarakat bermaklumat dan persaingan yang hebat masa kini telah memberikan cabaran baharu kepada sektor pendidikan di Malaysia. Susulan daripada itu, 11 anjakan telah disenaraikan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM 2013) bagi mentransformasikan pendidikan seiring dengan keperluan semasa berdasarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Anjakan ketujuh yang dijelaskan dalam PPPM merupakan perkara berkaitan kepentingan pemanfaatan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam pendidikan. Hasrat kerajaan adalah bagi memastikan TMK digunakan sepenuhnya bagi mempertingkatkan 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 seperti penggunaan teknologi, kreatif dan berkolaborasi. Tambahan pula, penggunaan kaedah pembelajaran konvensional sahaja tidak mencukupi pada masa ini disebabkan pembelajaran abad ke-21 yang memerlukan pelajar mempunyai kemahiran dalam bidang teknologi (Norhana et al., 2017).

Perkembangan teknologi ini telah menyumbang kepada perubahan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP). Perubahan perlu dilaksanakan agar boleh memastikan setiap aspek pendidikan di Malaysia seiring dengan perkembangan TMK. Menurut Marlina et al. (2016), perkembangan dan kepesatan TMK yang berlaku ini menghendaki semua sektor pendidikan melakukan transformasi supaya kekal relevan bagi aspek penghasilan bahan PdP serta mampu melahirkan modal insan yang berkualiti demi kemajuan negara. Fuzirah dan Ahmad Aminuddin (2022), pula menyatakan bahawa teknologi bukan sahaja diperlukan untuk berinteraksi secara maya malahan penting dalam bidang akademik kerana dapat memberi ruang yang lebih luas kepada proses PdP. Pengaplikasian TMK dalam sesuatu proses pembelajaran akan meningkatkan kualiti pendidikan negara disebabkan mampu menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar sekali gus mempercepat proses pembelajaran (Johari Hassan & Fazliana Rashida, 2011). Perubahan dalam sistem pendidikan negara telah menyebabkan kaedah pengajaran tradisional perlu ditukarkan kepada bahan PdP 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.

Gamifikasi merupakan satu pendekatan penggunaan teknologi yang melibatkan elemen permainan. Pendekatan dalam proses PdP seharusnya ditransformasikan mengikut kepada perkembangan dalam dunia teknologi dan bahan gamifikasi dalam pendidikan ialah satu kaedah PdP yang dapat dimanfaatkan oleh guru serta pelajar. Menurut Shariful et al. (2019), menyatakan bahawa gamifikasi ialah satu pendekatan masa kini yang melibatkan penerapan pengalaman interaksi antara manusia dan komputer (*human computer interaction, HCI*), psikologi serta pembangunan permainan digital bagi mempengaruhi penglibatan dan motivasi manusia. Hal ini disebabkan bahan gamifikasi dalam proses pembelajaran dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku seseorang melalui elemen permainan. Menurut Sayed Yusoff et al. (2014), gamifikasi dalam konteks pendidikan melibatkan penggunaan permainan yang boleh mempengaruhi dan meningkatkan motivasi kepada penggunaanya supaya pembelajaran diintegrasikan dalam bentuk permainan. Penggunaan pendekatan ini dalam PdP akan menjadikan sesuatu aktiviti lebih menarik sehingga mempengaruhi minat pelajar terhadap sesuatu proses pembelajaran.

Pendekatan gamifikasi perlu diterapkan oleh guru dalam semua mata pelajaran termasuklah Bahasa Melayu bagi memastikan pembelajaran bahasa kekal relevan dan dapat menarik minat pelajar. Bahan pengajaran gamifikasi yang diterapkan dalam PdP Bahasa Melayu merupakan satu perubahan yang penting bagi mewujudkan suasana pembelajaran Bahasa Melayu yang baharu. Perubahan pendekatan pengajaran terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu perlu dilakukan mengikut kepada

perkembangan semasa terutama dalam bidang teknologi bagi mengekalkan minat dan penglibatan pelajar dalam PdP Bahasa Melayu. Berdasarkan kajian Fathi Abdullah dan Khadijah (2021), mendapati bahawa pendekatan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan seperti gamifikasi ini sememangnya telah memberi kesan positif menyebabkan pelajar lebih bersedia untuk menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Penggunaan bahan gamifikasi ini dapat membantu guru menarik minat pelajar terhadap PdP Bahasa Melayu bukan sahaja pada peringkat sekolah rendah malahan pelajar sekolah menengah juga perlu diterapkan pendekatan pembelajaran ini.

PENYATAAN MASALAH

Institusi pendidikan negara telah dibuka sepenuhnya untuk pembelajaran secara bersemuka setelah hampir dua tahun pelaksanaan PdP di rumah secara dalam talian susulan penularan wabak Covid-19. Namun begitu, proses PdP di rumah yang dilaksanakan telah memberi impak negatif terhadap persepsi dan minat pelajar dalam sesuatu proses pembelajaran. Proses PdP secara dalam talian telah memberi impak terhadap kesediaan pelajar dalam sesuatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan persepsi negatif. Berdasarkan kajian Ugartini dan Zamri (2022), yang membuktikan kesediaan pelajar adalah sederhana bagi aspek pembelajaran Bahasa Melayu secara dalam talian. Bao (2020), pula menyatakan PdP di rumah yang dilaksanakan telah menimbulkan masalah seperti kurang disiplin diri semasa menghadiri kelas dan terdapat pelajar yang belajar 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.

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 memastikan minat pelajar meningkat terhadap 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 (Cecile 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.

Selain itu, persepsi pelajar sekolah penting kerana mereka yang menentukan sama ada objektif pengajaran guru dapat dicapai ataupun sebaliknya. Suasana pembelajaran yang berbeza berbanding di sekolah telah menyebabkan pelajar tidak dapat menerima PdP dalam talian dengan baik. Nur Akalili dan Nurfaradilla (2021), dalam kajiannya mendapati bahawa pelajar mencatatkan tahap yang sederhana untuk menerima proses pembelajaran secara dalam talian dan mereka masih mempunyai persepsi yang negatif untuk meneruskan sesi PdP. Tambahan pula, dalam kajian ini juga mendapati yang persepsi pembelajaran dalam talian tidak berbeza dengan pembelajaran secara bersemuka bagi aspek kemahiran teknologi maklumat, kemahiran sosial dan peningkatan pengetahuan. Oleh hal yang demikian, persepsi pelajar semasa pembelajaran dalam talian akan mempengaruhi persepsi mereka semasa pembukaan semula sekolah dan pembelajaran secara bersemuka di dalam kelas.

Kajian berkaitan gamifikasi telah banyak dilakukan oleh pengkaji-pengkaji yang menunjukkan kesan positif terhadap penggunaan bahan pembelajaran ini. Kajian-kajian lain seperti Fathi dan Khadijah (2021); Chee Kai Yen et al. (2020); Kitikedizah dan Maimun (2022); Azita et al. (2021); Muhammad Aizuddin dan Nurul Nadiyah (2019); Rahimah (2020), mendapati bahawa penggunaan bahan gamifikasi dalam PdP mampu menarik minat serta mempertingkatkan prestasi akademik bagi mata pelajaran masing-masing. Tambahan pula, pelajar lebih seronok dalam pembelajaran sebegini dan ini dapat meningkatkan minat mereka untuk belajar. Kajian dalam konteks pengajaran Bahasa Melayu telah dijalankan oleh Siti Rosilawati et al. (2018); Nor Hadibah et al. (2022); Tan Cheng Rui dan Zaidatun (2022), menunjukkan bahawa penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan minat dan pencapaian akademik pelajar.

Namun begitu, kebanyakan kajian lepas 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. Tambahan pula, keberkesanan bahan pembelajaran gamifikasi semasa proses PdP dijalankan telah menarik minat pengkaji untuk menjalankan kajian berkenaan bahan pembelajaran ini pada peringkat sekolah menengah bagi mata pelajaran Bahasa Melayu. Jelaslah bahawa kajian pengaplikasian bahan pembelajaran gamifikasi terhadap minat dan persepsi pelajar sekolah menengah wajar dilaksanakan.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian yang dijalankan ini menekankan kepada objektif berikut:

1. Mengetahui tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.
2. Mengetahui tahap persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

KAJIAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Gamifikasi ialah satu istilah pinjaman daripada bahasa Inggeris, iaitu *gamification*. Istilah gamifikasi ini digunakan oleh Nick Pelling pertama kalinya pada tahun 2002 semasa melakukan pembentangan dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). Menurut Huotari dan Hamari (2012), Bret Terrill dalam blognya telah menggunakan istilah gamifikasi ini pada tahun 2008 dan menggambarkan istilah tersebut seperti satu penyesuaian mekanik permainan ke dalam peraturan web lain bagi mempertingkatkan penglibatan pengguna laman web. Seterusnya, istilah ini kembali popular sekitar tahun 2010 apabila elemen permainan ini digunakan dalam perniagaan untuk meningkatkan pemasaran bagi sesebuah syarikat (Azman et al., 2022). Gamifikasi merupakan satu kaedah yang melibatkan elemen reka bentuk permainan dimasukkan ke dalam situasi bukan permainan (Deterding et al., 2011). Pendekatan ini sememangnya boleh digunakan untuk mengubah tingkah laku bagi mendidik atau memotivasikan seseorang melalui elemen-elemen permainan. Nurkaliza et al. (2017), menyatakan yang gamifikasi mempunyai potensi untuk memotivasikan prestasi individu, produktiviti serta penglibatan sama ada dalam kalangan pekerja, pengguna mahupun pelanggan secara positif.

Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah PdP yang seiring dengan perkembangan teknologi masa kini dan boleh digunakan dalam meningkatkan minat pelajar. 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 secara dalam talian yang melibatkan gabungan elemen permainan dalam proses PdP untuk diperkenalkan kepada pelajar. Kaedah PdP yang menerapkan elemen permainan akan menghasilkan keberkesanan sesuatu pembelajaran berbanding kaedah konvensional bagi meningkatkan motivasi pelajar (Amirul Mukminin, 2020). Elemen permainan yang diterapkan dalam bahan PdP mampu memberikan keseronokan kepada pelajar semasa pembelajaran dijalankan di dalam kelas sehingga menimbulkan perasaan minat. Hal ini sememangnya penting kerana minat pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran mampu mempengaruhi proses PdP menjadi lebih efektif dan berkualiti. Bahan PdP yang melibatkan elemen permainan ini dapat membantu pelajar belajar dengan cara yang menarik, menghiburkan sekaligus meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap sesuatu topik pembelajaran. Menurut Siti Rosilawati et al. (2018), penerapan elemen permainan dalam bahan PdP akan mendedahkan kepada pelajar yang terlibat berkaitan proses menyelesaikan masalah berdasarkan 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 mata pelajaran yang memasukkan elemen gamifikasi dalam bahan PdP. Perkara ini menjelaskan bahawa bahan pembelajaran yang menerapkan elemen gamifikasi dapat mempengaruhi minat dan meningkatkan motivasi pelajar dalam mata pelajaran

yang dipelajari. Terdapat kajian-kajian lepas yang menunjukkan bahan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan minat pelajar dalam proses PdP. Kajian berkaitan gamifikasi telah dilaksanakan oleh Fathi dan Khadijah (2021), berkaitan minat dan penerimaan pelajar terhadap kaedah gamifikasi yang digunakan guru. Fokus kajian yang dijalankan oleh pengkaji lepas adalah bagi mengenal pasti tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap kaedah gamifikasi yang digunakan dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Sirah Pendidikan Islam. Reka bentuk kuantitatif digunakan yang melibatkan pelajar sekolah rendah di sebuah sekolah yang terletak di Cheras, Kuala Lumpur, iaitu seramai 118 orang. Hasil dapatan mendapati minat dan penerimaan pelajar adalah tinggi terhadap kaedah gamifikasi yang digunakan oleh guru.

Selain itu, kajian berkaitan gamifikasi dijalankan oleh Nor Hadibah et al. (2022), berkaitan minat dan penerimaan pelajar dalam penggunaan bahan PdP gamifikasi. Kajian dijalankan bertujuan menentukan sejauh mana penerimaan dan minat pelajar dalam penggunaan bahan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan seperti gamifikasi semasa proses PdP Bahasa Melayu. Kaedah kuantitatif digunakan dengan melibatkan 120 orang pelajar tahun lima di sebuah sekolah rendah. Hasil dapatan menunjukkan bahawa pelajar sekolah rendah mencatatkan tahap yang tinggi dalam aspek minat dan penerimaan terhadap bahan PdP yang melibatkan elemen permainan. Malahan, kajian berkaitan minat pelajar terhadap bahan pembelajaran gamifikasi juga dilaksanakan oleh Nur Intan et al. (2022), yang menjelaskan pendekatan ini telah digunakan dalam proses pembelajaran secara dalam talian. Kajian ini bertujuan mengenal pasti tahap minat dan kesediaan pelajar untuk menerima penggunaan pendekatan gamifikasi semasa PdPR yang melibatkan aplikasi *Quizziz*. Reka bentuk kuantitatif deskriptif berdasarkan kaedah tinjauan telah digunakan bagi pengumpulan data. Seramai 128 orang pelajar tingkatan 1 daripada sebuah sekolah di Kedah terlibat dalam kajian ini. Instrumen soal selidik turut digunakan yang mengandungi 16 item soalan berbentuk tertutup. Hasil kajian mendapati minat dan kesediaan pelajar berada pada tahap yang baik bagi menerima penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR, iaitu aplikasi *Quizziz*.

Kajian gamifikasi juga dijalankan oleh Syukur Saud et al. (2021), berkaitan persepsi mahasiswa terhadap bahan pembelajaran gamifikasi seperti *Quizziz* dan *Bamboozle*. Fokus kajian adalah bagi mengetahui persepsi mahasiswa serta pensyarah berkaitan pembelajaran secara dalam talian dengan menggunakan gamifikasi serta mengkaji cara mahasiswa terlibat di dalam kelas. Kajian ini telah menggunakan reka bentuk kajian kualitatif dan kuantitatif. Hasil dapatan mendapati mahasiswa menunjukkan persepsi yang positif dalam pembelajaran bahasa Inggeris yang menggunakan aplikasi gamifikasi, iaitu *Quizziz* dan *Bamboozle*. Hal ini menunjukkan bahawa mahasiswa berasa seronok dan bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggeris (penulisan akademik) yang menggunakan pendekatan gamifikasi. Di samping itu, kajian oleh Hazrati et al. (2022), berkaitan persepsi pelajar dalam penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi. Fokus kajian ini adalah untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap bahan gamifikasi yang dimanfaatkan oleh guru berdasarkan aplikasi media *gamilab* dalam PdP bahasa Arab. Seramai 149 orang yang mengambil mata pelajaran bahasa Arab sebagai bahasa ketiga telah dipilih bagi menjawab soal selidik. Kaedah kuantitatif digunakan dalam kajian ini. Hasil analisis mendapati bahawa persepsi pelajar terhadap bahan gamifikasi adalah tinggi. Tuntasnya, pengkaji mendapati bahawa keseluruhan kajian lepas cenderung kepada satu tujuan utama bagi meningkatkan minat, persepsi serta motivasi pelajar terhadap proses PdP yang memasukkan elemen permainan.

METODOLOGI

Pengkaji telah menggunakan reka bentuk kajian berdasarkan penyelidikan kuantitatif, iaitu berasaskan instrumen soal selidik. Responden kajian terdiri daripada pelajar sekolah menengah rendah yang dipilih secara rawak di tiga buah sekolah yang terletak di daerah Besut, Terengganu, iaitu Sekolah Menengah Kebangsaan Putra, Sekolah Menengah Kebangsaan Bukit Payong dan Sekolah Menengah Kebangsaan Seri Nering. Justeru, borang soal selidik diedarkan di sekolah-sekolah yang dipilih dan telah berjaya mendapat 150 responden secara keseluruhannya. Pengkaji telah meletakkan jumlah responden mengikut kepada jadual penentuan saiz sampel daripada Krejcie, R.V dan Morgan D.W. (1970), bagi mendapat bilangan responden yang sesuai mengikut aras kesignifikanan, iaitu dengan mengambil 108 responden. Kajian ini telah menggunakan instrumen soal selidik yang merangkumi perkara berkaitan

minat dan persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Item-item yang terdapat dalam borang selidik telah diubah suai daripada kajian yang telah dijalankan oleh Azita et al. (2021) serta kajian Nor Hadibah et al. (2022) agar bersesuaian dengan tajuk kajian. Soal selidik dalam kajian ini mengandungi tiga bahagian, iaitu Bahagian A tentang demografi responden, Bahagian B merangkumi item berkaitan tahap minat pelajar dan Bahagian C soalan tentang tahap persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

Kajian rintis bagi kajian ini telah dijalankan untuk melihat kesahan dan ketekalan instrumen kajian. Menurut Creswell (2014), kajian rintis dijalankan adalah untuk melihat tahap kebolegunaan dan ketepatan setiap item soalan dalam instrumen soal selidik. Oleh sebab itu, kajian rintis dalam kajian ini melibatkan sampel seramai 30 orang pelajar sekolah menengah rendah. Kajian rintis yang dijalankan oleh pengkaji adalah di tempat yang sama dengan kajian sebenar, namun subjek kajian yang digunakan berbeza dengan populasi subjek kajian yang sebenar. Soal selidik ini mendapat nilai kebolehpercayaan $Alpha\ Cronbach = 0.895$ bagi kesemua 20 item soalan. Nilai $Alpha\ Cronbach$ dalam kajian ini berada pada tahap yang sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi. Hal ini menjelaskan bahawa item soalan yang terdapat dalam soal selidik boleh digunakan dan dilaksanakan bagi pengumpulan data.

Skala Likert 5 mata telah digunakan dalam soal selidik, iaitu skala Likert 1 hingga 5 mewakili interpretasi sampel yang diwakili 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (kurang setuju), 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju). Data dianalisis dengan menggunakan perisian *Statistical Package for Social Science Version IBM (SPSS)*, versi 27.0 (2021). Penganalisan data adalah berdasarkan statistik deskriptif dengan mengambil kira jumlah kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai. Di samping itu, jumlah skor min telah diambil bagi menentukan min skor rendah dengan min skor tinggi untuk tahap yang dikaji. Skala skor min dalam kajian ini ialah skor min 5 skala yang dicadangkan oleh Izani dan Yahya (2014) seperti yang dinyatakan dalam Jadual 1.

Jadual 1. Skala Skor Min

Skor Min	Skala Skor Min
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

Maklumat Demografi

Hasil analisis soal selidik berkaitan demografi responden atau latar belakang kajian akan dibincangkan pada bahagian ini. Seramai 108 orang pelajar sekolah menengah rendah telah menjawab soal selidik yang diedarkan dengan pelbagai jantina, umur dan pendapatan keluarga. Analisis demografi responden kajian ini ditunjukkan dalam Jadual 2 yang merangkumi nilai kekerapan dan peratusan (%). Hasil analisis yang ditunjukkan pada Jadual 2 mendapati bahawa responden kajian terdiri daripada 43 orang pelajar lelaki (39.8%) dan 65 orang pelajar perempuan (60.2%). Responden kajian bagi pelajar lelaki lebih rendah berbanding pelajar perempuan. Hasil dapatan ini menjelaskan bahawa pelajar perempuan lebih bersedia dan berminat dengan soal selidik yang diedarkan.

Responden yang menjawab soal selidik ini juga didapati berbeza peringkat umur. Jadual 2 menunjukkan pelajar yang berumur 13 tahun ialah seramai 30 orang bersamaan 27.8%, manakala pelajar yang berumur 14 tahun mencatatkan bilangan tertinggi, iaitu 40 (37%). Bagi pelajar yang berumur 15 tahun, didapati seramai 38 orang bersamaan 35.2% telah menjawab soal selidik yang diedarkan. Selain itu, pengkaji turut mengenal pasti demografi bagi pendapatan keluarga responden

kajian. Analisis demografi mendapati bahawa sebahagian besar pendapatan keluarga bagi responden kajian terdiri daripada golongan B40. Pendapatan keluarga golongan B40 mencatatkan jumlah seramai 70 orang pelajar bersamaan 64.8%. Manakala, golongan M40 terdiri daripada 36 orang pelajar bersamaan 33.3% dan diikuti golongan T20, iaitu 2 orang pelajar (1.9%). Hasil dapatan kajian menunjukkan responden kajian terdiri daripada golongan B40 lebih ramai berbanding M40 dan T20. Hal ini demikian kerana lokasi kajian yang dijalankan adalah di kawasan luar bandar dan kebanyakan ibu bapa bekerja sendiri yang memperoleh pendapatan kurang daripada RM5000 sebulan.

Jadual 2. Analisis Demografi Responden

Pemboleh Ubah		Kekerapan (N)	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	43	39.8
	Perempuan	65	60.2
Umur	13 Tahun	30	27.8
	14 Tahun	40	37
	15 Tahun	38	35.2
Pendapatan Keluarga	B40	70	64.8
	M40	36	33.3
	T20	2	1.9
Jumlah		108	100

Tahap Minat Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu

Minat pelajar terhadap bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru sememangnya penting agar dapat menghasilkan PdP yang baik dan berkesan. Berdasarkan dapatan analisis deksriptif menunjukkan bahawa tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi berada pada tahap yang tinggi dengan mencatatkan min keseluruhan = 4.09 dan sisihan piawai = 0.530. Jadual 3 menunjukkan analisis deskriptif tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Analisis tahap minat pelajar ditunjukkan dalam jadual berdasarkan item soalan yang telah diedarkan kepada pelajar sekolah menengah rendah.

Hasil analisis mendapati 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 soalan kelima (B5), 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 pelajar menunjukkan bahawa majoriti responden kajian, iaitu 53 orang (49.1%) bersetuju dengan pernyataan ini dan diikuti seramai 39 orang (36.1%) memilih sangat setuju. Manakala, seramai 15 orang (13.9%) kurang setuju dan terdapat seorang pelajar yang tidak bersetuju (0.9%) dengan item soalan ini. Seterusnya, analisis dapatan yang mencatatkan nilai min kedua tertinggi ialah item soalan B4, iaitu *'saya bersemangat untuk belajar jika guru Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi'* dengan min = 4.19 dan sisihan piawai = 0.707.

Item soal selidik yang memperoleh nilai min paling rendah bagi tahap minat pelajar ialah soalan ketujuh (B7), 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 soalan C7 menunjukkan majoriti pelajar, iaitu seramai 57 orang (52.8%) bersetuju, 29 orang (26.9%) kurang setuju dan diikuti 22 orang (20.4%) yang sangat setuju dengan pernyataan ini. Hasil dapatan yang mencatatkan nilai min kedua terendah ialah item soalan B2, iaitu *'saya berminat untuk mengulang kaji pelajaran apabila melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu'* dengan min = 3.96 dan sisihan piawai = 0.709. Walau bagaimanapun, kedua-dua item soalan ini masih berada pada tahap interpretasi min yang tinggi dan menjelaskan bahawa pelajar masih lagi berminat dengan bahan pembelajaran gamifikasi. Secara ringkasnya, hasil analisis dapatan menunjukkan terdapat minat yang tinggi dalam kalangan pelajar terhadap bahan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan.

Jadual 3. Tahap Min Minat Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi

Bil.	Item Minat	Skala Likert					Min	Sisihan Piawai	Tahap Min
		STS	TS	KS	S	SS			
B1	Bahan pembelajaran gamifikasi meningkatkan minat dan motivasi saya terhadap pembelajaran Bahasa Melayu.	0 0%	1 0.9%	12 11.1%	66 61.1%	29 26.9%	4.14	0.633	Tinggi
B2	Saya berminat untuk mengulang kaji pelajaran apabila melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.	0 0%	1 0.9%	26 24.1%	57 52.8%	24 22.2%	3.96	0.709	Tinggi
B3	Saya bersemangat untuk belajar jika guru Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	0 0%	18 16.7%	55 50.9%	35 32.4%	4.16	0.686	Tinggi
B4	Saya berasa teruja untuk menunggu aktiviti yang akan dijalankan dalam PdP Bahasa Melayu yang melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	0 0%	18 16.7%	52 48.1%	38 35.2%	4.19	0.699	Tinggi
B5	Pengajaran Bahasa Melayu tidak membosankan apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	1 0.9%	15 13.9%	53 49.1%	39 36.1%	4.20	0.707	Tinggi
B6	Saya sentiasa berminat untuk membuat latihan yang diberikan oleh guru Bahasa Melayu yang menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	3 2.8%	23 21.3%	53 49.1%	29 26.9%	4.00	0.773	Tinggi
B7	Saya dapat menguasai Bahasa Melayu dengan lebih baik apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	0 0%	29 26.9%	57 52.8%	22 20.4%	3.94	0.687	Tinggi
B8	Bahan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan penglibatan saya dalam PdP Bahasa Melayu.	0 0%	1 0.9%	25 23.1%	54 50%	28 25.9%	4.01	0.730	Tinggi
B9	Saya berasa mata pelajaran Bahasa Melayu lebih mudah dipelajari apabila guru menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	1 0.9%	16 14.8%	57 52.8%	34 31.5%	4.15	0.695	Tinggi
B10	Bahan pembelajaran gamifikasi dapat membantu saya meningkatkan prestasi akademik mata pelajaran Bahasa Melayu.	0 0%	0 0%	18 16.7%	57 52.8%	33 30.6%	4.14	0.676	Tinggi
Skor Min Keseluruhan							4.09	0.530	Tinggi

Tahap Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu

Persepsi pelajar merupakan objektif kedua dalam kajian ini yang sememangnya penting untuk memastikan bahan pembelajaran gamifikasi dapat digunakan dalam kalangan pelajar sekolah menengah rendah terutama dalam PdP Bahasa Melayu. Berdasarkan dapatan kajian, tahap persepsi pelajar berada pada tahap yang tinggi dengan min keseluruhan = 4.11 dan sisihan piawai = 0.439. Jadual 4 menunjukkan analisis deskriptif bagi tahap persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Analisis bagi persepsi pelajar dipaparkan berdasarkan 10 item soalan dalam instrumen soal selidik.

Hasil analisis menunjukkan bahawa kebanyakan item soalan berkaitan persepsi pelajar berada pada tahap yang tinggi, iaitu antara min 3.63 hingga 4.26. Terdapat dua item soalan, iaitu soalan yang ketiga (C3) dan keempat (C4) berada pada tahap yang sangat tinggi. Item soalan yang keempat (C4), iaitu '*saya seronok apabila guru memasukkan elemen permainan dalam proses PdP*' berada pada tahap min yang sangat tinggi dengan nilai min = 4.41 dan sisihan piawai = 0.670. Nilai kekerapan dan jumlah peratusan menunjukkan bahawa majoriti pelajar, iaitu seramai 55 orang (50.9%) sangat setuju dan

diikuti 42 orang (38.9%) memilih setuju serta 11 orang (10.2%) kurang setuju. Hal ini menjelaskan bahawa kebanyakan pelajar bersetuju dengan pernyataan ini. Berikutnya, item soalan C3, iaitu 'saya suka guru Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi yang melibatkan elemen permainan' mencatatkan nilai min kedua tertinggi dengan min = 4.32 dan sisihan piawai = 0.624.

Seterusnya, item soalan C9, iaitu 'saya boleh mengakses bahan pembelajaran gamifikasi tanpa kekangan masa dan tempat' pula menunjukkan nilai min yang paling rendah kerana hanya mencatatkan nilai min = 3.63 dan sisihan piawai = 0.792. Nilai kekerapan dan peratusan pelajar menunjukkan seramai 12 orang (11.1%) setuju, 52 orang (48.1%) sangat setuju, 37 orang (34.3%) kurang setuju dan 6 (5.6%) tidak setuju. Terdapat seorang responden kajian yang memilih untuk sangat tidak setuju (0.9%) terhadap item soalan C9. Item soalan yang juga mencatatkan nilai min kedua terendah ialah C1 dengan min = 3.98 dan sisihan piawai = 0.785. Walau bagaimanapun, item soalan C9 dan C1 ini masih berada pada skor min yang tinggi. Tuntasnya, tahap persepsi pelajar dalam penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi adalah tinggi. Analisis dapatan ini menjelaskan bahawa pelajar sekolah menengah rendah mempunyai persepsi positif dan tinggi terhadap bahan gamifikasi yang digunakan dalam proses PdP.

Jadual 4. Tahap Min Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi

Bil.	Item Persepsi	Skala Likert					Min	Sisihan Piawai	Tahap Min
		STS	TS	KS	S	SS			
C1	Pembelajaran Bahasa Melayu mudah difahami apabila melibatkan teknologi.	0 0%	1 0.9%	31 28.7%	45 41.7%	31 28.7%	3.98	0.785	Tinggi
C2	Bahan pembelajaran gamifikasi dapat membantu saya mengingat isi pelajaran dengan lebih baik.	0 0%	3 2.8%	25 23.1%	50 46.3%	30 27.8%	3.99	0.791	Tinggi
C3	Saya suka guru Bahasa Melayu menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi yang melibatkan elemen permainan.	0 0%	0 0%	9 8.3%	55 50.9%	44 40.7%	4.32	0.624	Sangat Tinggi
C4	Saya seronok apabila guru memasukkan elemen permainan dalam proses PdP.	0 0%	0 0%	11 10.2%	42 38.9%	55 50.9%	4.41	0.670	Sangat Tinggi
C5	Saya dapat memberi tumpuan semasa guru mengajar yang menggunakan bahan pembelajaran gamifikasi.	0 0%	1 0.9%	19 17.6%	62 57.4%	26 24.1%	4.05	0.675	Tinggi
C6	Bahan pembelajaran gamifikasi merupakan satu bahan pembelajaran yang menarik dan berkesan.	0 0%	0 0%	14 13%	55 50.9%	39 36.1%	4.23	0.664	Tinggi
C7	Saya boleh melakukan aktiviti secara berkumpulan dalam PdP Bahasa Melayu melalui elemen permainan.	0 0%	0 0%	9 8.3%	62 57.4%	37 34.3%	4.26	0.602	Tinggi
C8	Bahan bantu mengajar yang melibatkan bahan pembelajaran gamifikasi lebih sesuai pada masa kini.	0 0%	3 2.8%	13 12%	64 59.3%	28 25.9%	4.08	0.699	Tinggi
C9	Saya boleh mengakses bahan pembelajaran gamifikasi tanpa kekangan masa dan tempat.	1 0.9%	6 5.6%	37 34.3%	52 48.1%	12 11.1%	3.63	0.792	Tinggi
C10	Bahan pembelajaran gamifikasi dapat membantu mengurangkan penggunaan kertas dalam PdP Bahasa Melayu.	0 0%	3 2.8%	11 10.2%	59 54.6%	35 32.4%	4.17	0.717	Tinggi
Skor Min Keseluruhan						4.11	0.439	Tinggi	

PERBINCANGAN

Bahagian ini melibatkan perbincangan dapatan kajian secara mendalam berdasarkan objektif-objektif kajian ini. Aspek yang akan difokuskan adalah berkaitan minat dan persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.

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

Hasil analisis mendapati bahawa tahap minat pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah tinggi. 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. Hasil dapatan ini sejajar dengan kajian Nor Hadibah et al. (2022), yang mendapati tahap minat pelajar adalah tinggi terhadap penggunaan bahan gamifikasi dalam proses PdP bagi mata pelajaran Bahasa Melayu. Tambahan pula, hasil dapatan menyokong kajian Fathi dan Khadijah (2021), yang menjelaskan bahawa pelajar mempunyai 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 mempertingkatkan minat pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran. Satu daripada pembelajaran abad ke-21 ialah pengaplikasian teknologi dalam PdP dapat meningkatkan minat pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran sekaligus membangunkan 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. Hal ini demikian kerana PdP yang membosankan akan menyebabkan pelajar-pelajar tidak berminat dengan mata pelajaran yang dipelajari terutama apabila terdapat kesukaran untuk memahaminya. Kenyataan ini disokong oleh Siti Rohani et al. (2018), menjelaskan yang bahan pembelajaran gamifikasi ini dapat mempengaruhi minat dan motivasi pelajar terutama dalam mata pelajaran yang sering dikatakan susah serta membosankan. Dapatan kajian juga sejajar dengan kajian yang telah dilaksanakan oleh Mohd Fikruddin et al. (2022), mendapati bahawa bahan gamifikasi merupakan satu pendekatan yang menyeronokkan dan tidak membosankan pelajar sekaligus meningkatkan kefahaman, minat serta penglibatan mereka dalam proses PdP. Begitu juga kajian Fathi dan Khadijah (2021), yang mendapati pelajar berminat dengan bahan gamifikasi kerana pengajaran guru tidak membosankan serta meningkatkan lagi semangat mereka untuk terus belajar dan 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.

Selain itu, pelajar berminat dengan bahan gamifikasi yang digunakan 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. Hasil dapatan disokong oleh kajian Rayner dan Tan Choon Keong (2020), yang mendapati penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi seperti *Minecraft* telah membantu mempertingkatkan pencapaian akademik pelajar berbanding kaedah konvensional yang digunakan sebelum ini. Kaedah PdP yang diterapkan oleh guru dengan mengintegrasikan teknologi telah menghasilkan kesan positif terhadap pemahaman dan prestasi pelajar bagi sesuatu mata pelajaran. Hasil dapatan ini juga sejajar dengan kajian Tan Cheng Rui dan Zaidatun Tasir (2022), yang mendapati pendekatan gamifikasi yang menggunakan aplikasi *Plickers* dapat mempengaruhi motivasi belajar sekaligus meningkatkan pencapaian akademik dalam sesuatu proses pembelajaran. Penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi ini bukan sahaja boleh menarik minat pelajar untuk memahami dan mempelajari proses PdP Bahasa Melayu malahan dapat mempertingkatkan pencapaian mereka.

Secara rumusannya, pelajar sekolah menengah rendah mempunyai minat yang tinggi terhadap bahan pembelajaran yang berasaskan gamifikasi dalam PdP Bahasa Melayu. Minat pelajar yang tinggi terhadap sesuatu kaedah pengajaran akan mempengaruhi guru bagi menggunakan pendekatan pembelajaran gamifikasi ini sebagai usaha untuk meningkatkan motivasi, penglibatan dan pencapaian akademik. Oleh hal yang demikian, minat yang ditunjukkan oleh pelajar-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 dapat mempengaruhi minat dan tumpuan pelajar dalam proses pembelajaran sekaligus mempertingkatkan kemahiran dalam penyelesaian masalah bagi sesuatu mata pelajaran (Rahimah Wahid, 2020). Guru memainkan peranan penting untuk melaksanakan satu pendekatan pembelajaran yang terbaik agar dapat memastikan murid sentiasa berminat dengan proses PdP yang dijalankan untuk meningkatkan prestasi akademik bagi sesuatu mata pelajaran terutama Bahasa Melayu.

Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu

Hasil analisis menunjukkan bahawa tahap persepsi pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu adalah tinggi. Analisis ini menjelaskan bahawa persepsi yang tinggi dan positif telah ditunjukkan oleh pelajar sekolah menengah rendah terhadap bahan pembelajaran gamifikasi yang digunakan semasa proses PdP Bahasa Melayu. Tambahan pula, persepsi seseorang pelajar terhadap sesuatu bahan PdP penting kerana dapat mempengaruhi penerimaan pelajar terhadap bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Hasil dapatan kajian ini sejajar dengan kajian yang dijalankan oleh Indra et al. (2020); Azita et al. (2021); Syukur et al. (2021); Dedi dan Zulfani (2022), yang mendapati tahap persepsi pelajar adalah tinggi terhadap pembelajaran yang melibatkan bahan gamifikasi. Penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi boleh membantu meningkatkan kefahaman dan pencapaian seseorang pelajar. Kajian Hazrati et al. (2022), turut menunjukkan yang persepsi tinggi dalam kalangan pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam mata pelajaran bahasa Arab kerana bahan pembelajaran ini menyeronokkan. Persepsi pelajar yang tinggi membuktikan bahawa bahan pembelajaran gamifikasi boleh digunakan dalam proses PdP.

Persepsi pelajar terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi dapat mempengaruhi guru untuk terus melaksanakan pendekatan pengajaran ini. Persepsi pelajar yang tinggi terhadap bahan gamifikasi disebabkan mereka berasa seronok apabila elemen permainan dimasukkan dalam proses PdP yang dilaksanakan oleh guru. Keseronokan pelajar semasa proses PdP dijalankan penting agar mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Tambahan pula, keseronokan pelajar semasa proses pembelajaran menunjukkan bahawa bahan PdP yang digunakan oleh guru menarik dan bersesuaian dengan keperluan mereka. Menurut Abdul Rasid dan Hasmah (2013), penggunaan bahan pengajaran yang menarik oleh guru akan menghasilkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan sehingga mempengaruhi persepsi pelajar dan mereka ternanti-ternanti proses PdP yang seterusnya. Berdasarkan kajian yang dilaksanakan oleh Mohd Faruze dan Norah (2020), pula mendapati bahawa guru merasakan proses PdP yang menggunakan bahan gamifikasi dapat menghasilkan suasana yang ceria dan menyeronokkan sekaligus dapat menghasilkan proses pemahaman yang lebih baik dalam kalangan pelajar. Hal ini menunjukkan bahawa bahan pembelajaran gamifikasi dapat menghasilkan proses PdP yang menyeronokkan dan mampu meningkatkan kefahaman pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran.

Berikutnya, persepsi tinggi terhadap penggunaan bahan pembelajaran gamifikasi disebabkan pelajar dapat melakukan aktiviti secara berkumpulan semasa proses PdP melalui penerapan elemen permainan. Bahan pembelajaran yang menerapkan elemen permainan akan menarik penglibatan pelajar untuk melaksanakan aktiviti secara berkumpulan. Perkara ini menyebabkan proses pembelajaran dapat dihasilkan dengan baik dan berkesan melalui kerjasama pelajar-pelajar dalam melaksanakan aktiviti PdP yang ditetapkan oleh guru. Aktiviti PdP yang dijalankan secara berkumpulan sememangnya penting terutama bagi mata pelajaran Bahasa Melayu kerana dapat meningkatkan interaksi antara pelajar. Kajian Azita et al. (2021), menyokong hasil dapatan yang menunjukkan persepsi pelajar sangat tinggi dalam penggunaan bahan gamifikasi kerana mereka dapat belajar secara berkumpulan. Hubungan sesama pelajar bukan sahaja dapat dirapatkan apabila belajar secara berkumpulan malahan mampu

meningkatkan tahap kefahaman dan penguasaan mereka terhadap sesuatu mata pelajaran. Zamri Mahamod (2014), menyatakan bahawa aktiviti pembelajaran secara berkumpulan dapat memberi kebaikan kepada pelajar yang lemah dalam pelajaran melalui pertolongan yang diberikan oleh pelajar yang pintar.

Konklusinya, pelajar sekolah menengah rendah mencatatkan persepsi yang tinggi dan positif terhadap bahan gamifikasi yang digunakan guru semasa proses pembelajaran bagi mata pelajaran Bahasa Melayu. Bahan pembelajaran gamifikasi seharusnya digunakan bagi meningkatkan motivasi dan penerimaan pelajar terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu agar dapat memastikan mata pelajaran ini kekal relevan untuk generasi akan datang. Persepsi pelajar yang tinggi akan mempengaruhi guru untuk menggunakan pendekatan bahan pembelajaran gamifikasi. Hal ini sememangnya penting bagi memberikan kefahaman dan membantu pelajar mengingat isi pelajaran dengan lebih baik. Menurut Azita et al. (2021), dalam kajiannya menyatakan bahawa pengaplikasian teknologi baru, seperti gamifikasi dalam bahan pembelajaran penting bagi meningkatkan tahap kefahaman pelajar semasa proses PdP dijalankan. Tambahan pula, bahan pembelajaran gamifikasi merupakan kaedah pengajaran yang sesuai pada masa ini kerana melibatkan pengaplikasian teknologi dalam pendidikan. Justeru itu, persepsi yang positif daripada pelajar terhadap bahan pembelajaran gamifikasi ini bersesuaian dengan keperluan pendidikan semasa dan perkembangan teknologi masa kini.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, minat dan persepsi yang tinggi serta positif telah ditunjukkan oleh pelajar sekolah menengah rendah terhadap penggunaan bahan pembelajaran yang memasukkan elemen permainan seperti gamifikasi dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Bahan pembelajaran gamifikasi merupakan satu pendekatan yang digunakan guru untuk menarik minat pelajar, mewujudkan keseronokan belajar dan mempertingkatkan penglibatan mereka semasa proses PdP. Malahan, pendekatan pembelajaran ini juga dapat mengurangkan isu keciciran pelajar dalam pelajaran. Hal ini demikian kerana gamifikasi ialah suatu 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. Justeru, 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. Tambahan pula, bahan gamifikasi kini mendapat tempat dalam kalangan pendidik untuk dijadikan sebagai satu pendekatan dalam proses PdP. Oleh itu, bahan pembelajaran gamifikasi ini merupakan satu pendekatan yang sesuai dan relevan untuk digunakan.

PENGHARGAAN

Penulisan kerja ini adalah sebahagian daripada penulisan Kertas Projek Sarjana Pendidikan Pendidikan Bahasa Melayu yang sedang diusahakan oleh penulis (Nur Syuhada Mat Husin) bersama penyelia (Prof. Dr. Zamri Mahamod) di Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail. (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(2), 49-63.
- Amirul Mukminin Mohamad. (2020). Quizizz sebagai e-penilaian norma baharu terhadap penutur antarabangsa dalam Kursus Bahasa Melayu. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 11 (Edisi Khas), 80-92.
- Azita Ali, Lutfiah Natrah Abbas, & Azrina Mohamad Sabiri. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik Nombor Kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108-122.
- Azman AB Rahman, Muhammad Hafiz Saleh, Abd. Muhaimin Ahmad, Zainora Daud, & Muhammad Faiz Abd. Shakor. (2022). The effectiveness of Global Tahfiz Game gamification in teaching and learning in Malaysia. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(10), 1-9.
- Bao. (2020). COVID-19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 113-115.
- Cecile Gabarre, 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.
- Creswell, J.W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. 4th Edition*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dedi Efendi & Zulfani Sesmiarni. (2022). Persepsi siswa terhadap gamifikasi quizizz dalam pembelajaran di MAN 5 Agam At-Tarbiyah al-Mustamirrah. *Jurnal di MAN 5 Agam*, 3(2), 90-98.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification (Diakses pada 12 Ogos 2023)
- 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.
- Fuzirah Hashim & Ahmad Aminuddin Soopar. (2022). Bahan komunikasi atas talian dalam suasana akademik. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 22(4), 261-278.
- Hazrati Yahaya, Hanis Najwa Shaharuddin, Fudzla Suraiyya Abdul Raup, Nor Zahidah Ahmad, & Muhammad Hatta Shafri. (2022). Persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 6(2), 1-13.
- Huotari, K. & Hamari, J. (2012). Defining gamification: A service marketing perspective. *Proceeding of the 16th International Academic Mind Trek Conference*, pp. 17-22. New York: ACM.
- Indra Perdana, Rinda Eria Solina Saragi, & Eric Kunto Aribowo. (2020). Persepsi siswa terhadap pemanfaatan media kahoot dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Izani Ibrahim & Yahya Don. (2014). Kepimpinan servant dan pengaruhnya terhadap pengurusan perubahan di sekolah. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 39(1), 19-26.
- 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.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan.

- Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis. (2022). Kepentingan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahaan (PdPC) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), 58-64.
- Marlina Sahaddin, Maimun Aqsha Lubis, Mohd Aderi Che Noh, & Sitti Rafidah Sahaddin. (2016). *Blended learning* dalam pengajaran dan pembelajaran pendidikan Islam. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam Siri ke-11 (WPIII)*, hal. 557-568. Bangi: Penerbitan Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mohd Faruze Iberahim & Norah Md Noor. (2020). Amalan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahaan guru-guru sekolah rendah di negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 8-14.
- 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 pemudahaan Jawi sekolah rendah. *Global Journal of educational Research and Management*, 2(1), 270-278.
- 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.
- Norhana Md. Salleh, Kamila Ghazali, & Mariyati Haji Mohd Nor. (2017). Penceritaan digital dalam pemerolehan leksikal Bahasa Jepun. *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 17(1), 55-75.
- Nur Akalili & Nurfaradilla. (2021). Kajian tinjauan persepsi murid sekolah menengah terhadap pembelajaran dalam talian semasa pandemik COVID-19. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(2), 344-361.
- Nur Intan Syazwani Jamaludin, Hosni Mubarak Mohamad Idris, & Noor Syuhada Yaafar & Farah Mohamad Zain. (2022). Gamifikasi dalam PdPR: Integrasi teknologi menggunakan quizziz. *Practitioner Research*, July 2022, 151-171.
- Nur Kaliza Khalid, Noor Fadzilah Ab Rahman, Rafiza Kasbun, & Asrina Suriani Md. (2017). The basics of gamification: Case study of FSTM students. *Proceeding of 3th International Conference on Information Technology & Society*, 31 July & 1 August 2017, Pulau Pinang.
- 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.
- 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 tajuk Pecahan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(9), 98-113.
- Tan Cheng Rui & Zaidatun Tasir. (2022). Kesan penggunaan aplikasi *pickers* dalam pembelajaran topik Imbuan berasaskan Gamifikasi terhadap murid tahun tiga. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 7(3), 1-15.
- Thian Jia Ling & Mohd Effendi. (2021). Penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran matematik: Sorotan literatur bersistematik. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematik Malaysia*, 11(1), 45-59.
- Sayed Yusoff, Wee Hoe Tan, & Muhammad Zaffwan. (2014). Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325-338.
- Shariful Hafizi, Abd Hakim, & Kamarul Shukri. (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: Satu kajian literatur. *Asian People Journal*, 2(2), 31-41.
- 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.

- 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.
- Syukur Saud, Nur Aeni, & Laelah Azizah. (2021). Persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran *online* yang mengintegrasikan *quizziz* dan *bamboozle*. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*.
- Ugartini Magesvaran & Zamri Mahamod. (2022). Tahap kesediaan dan kekangan yang dihadapi pelajar sekolah menengah dalam pembelajaran Bahasa Melayu secara dalam talian menggunakan aplikasi *Google Meet*. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 13(1), 10-21.
- Zamri Mahamod. (2014). *Inovasi PdP dalam Pendidikan Bahasa Melayu. Cetakan Kedua*. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.