

Amalan Gamifikasi Melalui Pengajaran Penulisan Karangan Bahasa Melayu Dalam Kalangan Guru Di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina

(*Gamification Practices through Teaching Malay Language Essay Among Teachers in Chinese National Type Schools*)

Lau Lee Ling^{1*}, Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad²

¹ Sekolah Jenis Kebangsaan Cina Sin Bin, Sungai Lima, 42940 Pulau Ketam, Selangor

² Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 Bangi, Selangor

*Pengarang Koresponden: p117879@siswa.ukm.edu.my

Received: 25 December 2023 | Accepted: 15 January 2024 | Published: 1 March 2024

DOI: <https://doi.org/10.55057/jdpd.2024.6.1.1>

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk meninjau amalan gamifikasi melalui pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dalam kalangan guru di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina. Reka bentuk kuantitatif yang melibatkan kaedah tinjauan dengan melibatkan instrumen soal selidik digunakan dalam kajian ini. Borang soal selidik telah diedarkan kepada 285 guru Bahasa Melayu yang mengajar di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di negeri Selangor. Kajian ini menggunakan pensampelan rawak mudah. Statistik deskriptif (skor min dan sisihan piawai) dan statistik inferensi (korelasi) digunakan untuk menganalisis data yang diperolehi. Dapatan kajian menunjukkan amalan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan dengan nilai min 4.18 (SP=0.455), iaitu tahap min yang tinggi. Manakala min bagi tahap kecenderungan guru menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan ialah 4.11 (SP=0.398), iaitu tahap min yang tinggi. Malah, hasil dapatan kajian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara minat guru terhadap gamifikasi dengan pelaksanaan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi ($r=0.851$, $p<.05$). Kesimpulannya, amalan gamifikasi banyak diaplikasikan dalam kalangan guru Bahasa Melayu dalam pengajaran penulisan Bahasa Melayu terutamanya. Implikasinya, amalan gamifikasi ini sesuai digunakan dalam pengajaran dan pemudahcaraan agar dapat meningkatkan kemahiran menulis karangan Bahasa Melayu murid.

Kata Kunci: gamifikasi, pengajaran, penulisan karangan, kemahiran

Abstract: This study aims to review the practice of gamification through the teaching of Malay language essay writing among teachers in Chinese National Type Schools. A quantitative design involving a survey method involving a questionnaire instrument was used in this study. Questionnaires were distributed to 285 Malay teachers who teach at Chinese National Type Schools in the state of Selangor. This study used simple random sampling. Descriptive statistics (mean score and standard deviation) and inferential statistics (correlation) were used to analyze the data obtained. The findings of the study show the practice of using gamification in the teaching of essay writing with a mean value of 4.18 (SP=0.455), which is a high mean level. While the mean for the level of tendency of teachers to use gamification in teaching essay writing is 4.11 (SP=0.398), which is a high mean level. In fact, the results of the study show that there is a significant relationship between teachers' interest in gamification and the implementation of teaching essay writing using gamification ($r=0.851$, $p<.05$). In conclusion,

the practice of gamification is widely applied among Malay teachers in the teaching of Malay writing especially. The implication is that this practice of gamification is suitable for use in teaching and facilitation in order to improve students' Malay essay writing skills.

Keywords: gamification, teaching, essay writing, skills

1. Pengenalan

Kemajuan terkini dalam teknologi maklumat telah melonjak dengan pesat dan memberikan impak besar kepada sistem pengajaran khususnya dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan. Gaya pengajaran tradisional yang menggunakan papan putih dan kapur telah diintegrasikan bersama dengan teknologi terkini seperti projektor, komputer, bahan elektronik dan kamera digital. Pemanfaatan teknologi ini bukan sahaja mempermudah penyampaian maklumat kepada murid, malah menjimatkan masa dan menjadikan proses pengajaran ilmu pengetahuan lebih mudah difahami. Dalam konteks ini, warga pendidik harus mengoptimumkan penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi dalam membentuk masyarakat yang berpengetahuan dan berfikiran global sejajar dengan perkembangan zaman.

Penggunaan gamifikasi merupakan salah satu kaedah pembelajaran abad ke-21 yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan pengetahuan murid. Gamifikasi merupakan satu pendekatan berteknologi dan efektif yang melibatkan interaksi antara manusia dengan komputer atau komputer dengan manusia bagi tujuan membolehkan permainan digital dapat merangsang penglibatan dan motivasi murid secara giat dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan di bilik darjah. Gamifikasi merupakan amalan pengajaran yang kreatif hasil dari perkembangan teknologi yang boleh digunakan dalam pengajaran penulisan karangan. Ciri-ciri permainan seperti permainan video animasi merupakan elemen yang terdapat dalam gamifikasi yang diterapkan dalam aktiviti pembelajaran. Permainan video animasi yang melibatkan aktiviti pembelajaran bertujuan untuk merangsang murid meneroka serta berfikir di luar kotak semasa menjalankan aktiviti pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah (Meriam Webster, 2016).

Motivasi belajar serta pencapaian akademik murid dapat ditingkatkan melalui penggunaan gamifikasi. Penggunaan gamifikasi pengajaran menjadikan proses pengajaran dan pemudahcaraan lebih seronok, interaktif dan membolehkan penglibatan murid secara aktif. Hal ini kerana aplikasi permainan digital tersebut bukan sekadar sebagai hiburan sahaja, malah dijadikan sebagai pembelajaran, latihan, penilaian, pengujian dan cabaran (Annasai dan Mohd Aderi, 2020). Malah, guru boleh menggunakan aplikasi permainan digital dalam membuat pentaksiran terhadap murid untuk melihat sejauh mana tahap penguasaan murid terhadap pembelajaran setelah guru mengaplikasikan gamifikasi dalam pengajaran. Menurut Rohana et al. (2019), penerapan amalan gamifikasi boleh menjadi kaedah inovatif dalam menilai dan mengukur prestasi pelajar.

Justeru, penerapan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dikaji adalah untuk melihat tahap penguasaan penulisan Bahasa Melayu murid setelah penggunaan gamifikasi diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran. Sedia maklum bahawa kaedah pengajaran yang efektif sekali gus dapat merangsang minat dan motivasi murid dalam mempelajari penulisan karangan Bahasa Melayu terutamanya. Tumpuan diberikan kepada Sekolah Jenis Kebangsaan Cina kerana guru mengalami masalah dalam mengajar penulisan

karangan Bahasa Melayu kerana murid di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina menggunakan bahasa Melayu yang telah dipengaruhi oleh bahasa ibunda, iaitu bahasa Cina.

2. Tinjauan Literatur

Menurut Eyvind Elstad (2017), pengajaran dan pembelajaran penulisan karangan akan lebih menarik jika teks divisualkan bagi memudahkan pemahaman murid tentang sesuatu yang dipelajari. Gambar yang berupa animasi dan lucu dapat mengukuhkan lagi daya ingatan murid. Topik pengajaran yang sukar dapat difahami dengan mudah dengan adanya visual yang menarik minat murid. Ilustrasi gambar jika dalam bentuk animasi akan menjadi lebih efektif. Kesemua aspek ini boleh ditonjolkan melalui gamifikasi. Pelbagai kajian telah membuktikan bahawa gamifikasi memberikan kesan positif dari segi penguasaan bahasa. Gamifikasi juga dapat membantu meningkatkan kemahiran bahasa dalam kalangan murid kepelbagaian dengan dibantu oleh teks, grafik, audio atau video.

Menurut kajian lepas, gamifikasi mewujudkan pengalaman menarik kepada murid. Ini dapat dibuktikan melalui kajian McGrath & Bayerlein (2013) menyatakan gamifikasi dapat membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan terutamanya dalam kemahiran menyelesaikan masalah. Manakala Hussain et al. (2014) mendapati gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan pencapaian murid dalam menulis karangan. Sehubungan itu, kajian Prasetyo (2016) menunjukkan gamifikasi dapat meningkatkan kemahiran menulis dalam kalangan murid. Justeru, kajian Eyvind Elstad (2017) pula mendapati gamifikasi sesuai digunakan dalam pengajaran bahasa kedua. Menurut Smith-Robbins (2011), murid dapat sentiasa berusaha untuk meneroka ilmu bagi menambahkan pengetahuan dalam bidang amalan gamifikasi.

Dalam dunia pendidikan melalui pendigitalan, terdapat kepelbagaian aplikasi pendidikan yang boleh digunakan oleh guru untuk tujuan pengajaran mahupun sebagai penilaian kepada murid. Pelbagai kajian juga telah dilaksanakan oleh pengkaji lepas, antaranya Tamilarasu A/L Rajendran dan Parilah Mohd Shah (2020), kajian yang melibatkan persepsi terhadap keberkesanan e-Gamifikasi (aplikasi Kahoot!) kepada pembelajaran Bahasa Inggeris. Reka bentuk kuantitatif berasaskan kaedah tinjauan dengan mengedarkan soal selidik kepada 67 buah sekolah. Dapat diteliti di mana analisis data menunjukkan penggunaan e-Gamifikasi dalam pelajaran berjaya meningkatkan minat murid terhadap bilik darjah, persaingan disekolahkan lebih menyeronokkan, berhasil meningkatkan motivasi dan komunikasi murid. Penggunaan e-Gamifikasi pada telefon pintar membuatkan pelajar berasa lebih baik berbanding biasa. Hal ini demikian kerana dikatakan elemen ganjaran dianggap sebagai satu faktor yang memotivasikan murid untuk memperbaiki diri di dalam bidang yang perlu diberi perhatian dalam mencapai sesuatu kejayaan. Murid juga berpendapat bahawa setiap soalan yang dijawab dengan betul meningkatkan keyakinan diri dan membantu menjadi seorang yang lebih bercita-cita tinggi untuk berjaya. Hasil kajian merumuskan bahawa aplikasi gamifikasi ini boleh digunakan dengan jayanya dalam mata pelajaran lain dan mewujudkan persekitaran yang kompetitif pada pelajar tersebut.

3. Pernyataan Masalah

Menurut Kumar Raman et al. (2019), guru di sekolah luar bandar jarang menggunakan dan mengaplikasikan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam proses pengajaran Bahasa Melayu. Aliza dan Zamri (2015) berpendapat guru harus menempuh kekangan yang akan dihadapi semasa menerapkan pengajaran dengan menggunakan konsep bermain seperti

penggunaan gamifikasi yang menyeronokkan dan menarik minat murid di dalam kelas. Guru di Sekolah Jenis Kebangsaan kurang menerapkan Teknologi Maklumat dan Komunikasi dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Nalini Munusamy dan Norazah Mohd Nordin (2021) turut menyatakan bahawa guru di Sekolah Jenis Kebangsaan kurang mendapat pendedahan dan latihan berkaitan dengan kepentingan penerapan TMK dalam pengajaran dan pembelajaran.

Pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) dalam mata pelajaran Bahasa Melayu masih kekal berpusatkan guru dan bersifat konvensional sehingga kini. Kaedah yang bersifat tradisional ini, sering dilaksanakan di dalam kelas tidak mampu menarik minat pelajar dan dapat menyebabkan kebosanan. Oleh sebab itu, murid menghadapi kesukaran untuk menghayati dan memahami pengajaran yang disampaikan oleh guru. Ini sejajar dengan hasil kajian Mohd Fuad et al. (2019) yang menunjukkan bahawa terdapat guru yang masih mengamalkan kaedah tradisional seperti 'chalk and talk'. Pengajaran yang menggunakan kaedah tradisional bersifat sehalu dan berpusatkan kepada guru sahaja agak membosankan

Penggunaan bahan atau sumber yang kurang sesuai dan tidak menarik menyebabkan pelajar tidak mempunyai motivasi dalam mempelajari penulisan karangan Bahasa Melayu. Guru tidak seharusnya hanya bergantung kepada buku sebagai satu-satunya bahan bantu mengajar seperti yang diungkapkan dalam kajian Muhammad Haron et al. (2018). Kajian tersebut mendapati bahawa penggunaan bahan bantu mengajar yang terlalu bergantung pada buku tidak memberikan hasil yang memuaskan kepada pelajar.

4. Objektif Kajian

- i) Mengetahui amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dalam kalangan guru di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina.
- ii) Mengetahui tahap kecenderungan guru untuk melaksanakan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina.
- iii) Mengetahui hubungan antara minat guru terhadap gamifikasi dengan pelaksanaan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina.

5. Kerangka Konseptual

Rajah 1 yang memaparkan empat konstruk utama dalam kajian ini yang menjadi asas dan panduan bagi melaksanakan kajian dengan lebih bermakna. Konstruk yang dibincangkan ialah amalan gamifikasi, tahap kecenderungan guru Bahasa Melayu terhadap gamifikasi, minat guru Bahasa Melayu terhadap amalan gamifikasi serta pelaksanaan amalan gamifikasi dalam kalangan guru Bahasa Melayu.



Rajah 1: Kerangka Konseptual

6. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Pada tahun 2001, Mayer memperkenalkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, yang merupakan gabungan konsep dari Teori Beban Kognitif oleh Sweller, Teori Pengekodan Dual oleh Paivio, dan Model Ingatan Kerja oleh Baddeley (Norliza, 2013). Teori ini menekankan tiga pilar utama termasuk dua saluran pemprosesan maklumat, kapasiti terbatas dan pemprosesan aktif. Pembinaan pengetahuan baharu dalam konteks pembelajaran multimedia dijelaskan dengan merujuk kepada asas-asas Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Amin dan Fang (2017) menunjukkan bahawa Mayer menggabungkan jalinkan pendekatan sensori-modaliti oleh Baddeley dengan pendekatan mod persembahan oleh Paivio. Bahan pembelajaran multimedia disajikan secara visual (animasi, grafik, teks) atau auditori (penceritaan atau bunyi) mengikut pendekatan sensori modaliti. Pendekatan mod persembahan menjelaskan pembinaan model berasaskan piktorial dan model berasaskan verbal dalam ingatan kerja. Mayer mengusulkan pemprosesan bahan verbal dan visual dalam saluran auditori/verbal dan saluran visual/pictorial yang berbeza (Harlina, Zubaidah, & Ainee, 2017). Kajian psikologi menunjukkan bahawa maklumat verbal lebih berkesan dalam pemindahan pembelajaran melalui arahan multimedia yang mempengaruhi aspek kognitif (Tsihouridis, Vavougiou, & Ioannidis, 2018).

Pembelajaran yang bermakna dapat berlaku apabila murid dapat menerapkan pemikiran verbal dan visual berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. Teori ini bersandarkan kepada tiga prinsip pemikiran manusia, termasuk proses kognitif pemilihan imej di mana murid memberi perhatian kepada aspek visual untuk membentuk imej dalam memori kerja (Ahmad & Mahamod, 2015). Pemikiran verbal melibatkan pemilihan, penyusunan, dan penyepaduan kata. Dengan mengintegrasikan pemikiran verbal dan visual, pembelajaran dalam kalangan murid dapat ditingkatkan secara substansial.

7. Metodologi

Kajian ini bersifat kuantitatif dan mengandungi analisis data statistik sebagai asas penyelidikan. Ini merupakan satu kajian deskriptif yang menggunakan pendekatan tinjauan dan kaedah soal selidik untuk mengumpulkan data bagi menilai peratusan, nilai min dan sisihan piawai. Sebanyak 114 buah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di negeri Selangor. Responden kajian terdiri daripada 258 guru Bahasa Melayu di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di Selangor

yang dipilih secara rawak. Instrumen soal selidik yang menggunakan Skala Likert 5 mata iaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Tidak Pasti (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5). Soal selidik yang dibina terbahagi kepada dua bahagian iaitu Bahagian A yang berkaitan dengan demografi responden manakala terdapat empat aspek di bawah Bahagian B iaitu Aspek 1: Amalan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pengajaran Penulisan Karangan; Aspek 2: Tahap Kecenderungan Guru Menggunakan Gamifikasi Dalam Pengajaran Penulisan Karangan; Aspek 3: Minat Guru Terhadap Gamifikasi dan Aspek 4: Pelaksanaan Pengajaran Penulisan Karangan Menggunakan Gamifikasi. Setiap aspek mempunyai 5 item yang disoal dan perlu dijawab oleh responden kajian. Instrumen soal selidik juga telah mendapat nilai kesahan yang tinggi iaitu 95.67% serta nilai pekali Cronbach Alpha kebolehpercayaan soal selidik adalah 0.97 iaitu berada pada tahap yang sangat baik. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Frekuensi, kekerapan, sisihan piawai dan min digunakan untuk menganalisis taburan data. Manakala bagi data hubungan antara minat guru terhadap gamifikasi dengan pelaksanaan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi adalah dianalisis menggunakan statistik inferensi iaitu korelasi.

8. Dapatan Kajian

Jadual 1: Analisis Latar Belakang Responden Soal Selidik

| Latar Belakang Responden | | N | Peratus (%) |
|--------------------------|---------------------|-----------|-------------|
| Jantina | Lelaki | 109 | 42.2% |
| | Perempuan | 149 | 57.8% |
| Kaum | Melayu | 74 | 28.7% |
| | Cina | 166 | 64.3% |
| | India | 1 | 0.4% |
| | Lain-Lain | 17 | 6.6% |
| | Pengalaman Mengajar | 1-5 tahun | 71 |
| | 6-10 tahun | 69 | 26.7% |
| | 11-15 tahun | 58 | 22.5% |
| | 16-20 tahun | 39 | 15.1% |
| | 20 tahun ke atas | 21 | 8.1% |

Berdasarkan Jadual , terdapat lebih banyak responden perempuan yang terlibat dalam kajian iaitu 149 orang (57.8%) manakala responden lelaki pula seramai 109 orang (42.2%). Dari segi kaum responden pula, majoriti responden terdiri daripada Cina, iaitu 166 orang (64.3%), kaum Melayu seramai 74 orang (28.7%), kaum India seramai 1 orang (0.4%) dan lain-lain seramai 17 orang (6.6%). Dari segi pengalaman mengajar, seramai 71 orang (27.5%) responden mempunyai pengalaman mengajar selama 1 hingga 5 tahun. Jumlah responden yang mengajar selama 6 hingga 10 tahun adalah sebanyak 69 orang (26.7%), manakala 58 orang (22.5%) memiliki pengalaman mengajar selama 11 hingga 15 tahun. Responden yang mengajar selama 16 hingga 20 tahun berjumlah 39 orang (15.1%), sementara yang memiliki pengalaman mengajar lebih dari 20 tahun adalah seramai 21 orang (8.1%).

Jadual 2: Analisis Kekeperan, Peratus Dan Min Terhadap Amalan Penggunaan Gamifikasi Dalam Pengajaran Penulisan Karangan

| Item | Pernyataan | Kekeperan / Peratus | | | | | Min | Sisihan Piawai | Tahap min |
|-----------------|------------|---------------------|-------------|--------------|----------------|----------------|------|----------------|-----------|
| | | STS | TS | TP | S | SS | | | |
| 1 | A1 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 8 (3.1%) | 223 (86.4%) | 27 (10.5%) | 4.07 | 0.362 | Tinggi |
| 2 | A2 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 10 (3.9%) | 194 (75.2%) | 54 (20.9%) | 4.17 | 0.469 | Tinggi |
| 3 | A3 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 7 (2.7%) | 184 (71.3%) | 67 (26.0%) | 4.23 | 0.483 | Tinggi |
| 4 | A4 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 10 (3.9%) | 201 (77.9%) | 47 (18.2%) | 4.14 | 0.448 | Tinggi |
| 5 | A5 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 2 (0.8%) | 115 (44.6%) | 141 (54.7%) | 4.54 | 0.515 | Tinggi |
| Purata Skor Min | | | | | | | 4.18 | 0.455 | Tinggi |

Jadual 2 menunjukkan analisis kekeperan, peratus dan min terhadap amalan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan. Secara keseluruhannya, nilai purata skor min yang diperolehi bagi aspek amalan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan menunjukkan tahap yang tinggi (min=4.18, SP=0.455). Item yang mendapat skor min tertinggi adalah penggunaan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dapat menyeronokkan suasana pembelajaran di kelas (min=4.54, SP=0.515). Manakala item yang mencatat skor min terendah adalah mengenai kekeperan guru dalam mengaplikasikan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu di kelas (min=4.07, SP=0.362) namun ia masih lagi berada pada tahap interpretasi tinggi. Keseluruhannya, hasil ini menunjukkan bahawa amalan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan dalam kalangan guru berada pada tahap yang tinggi dan berkesan.

Jadual 3: Analisis Kekeperan, Peratus Dan Min Terhadap Tahap Kecenderungan Guru Menggunakan Gamifikasi Dalam Pengajaran Penulisan Karangan

| Item | Pernyataan | Kekeperan / Peratus | | | | | Min | Sisihan Piawai | Tahap min |
|-----------------|------------|---------------------|-------------|--------------|----------------|---------------|------|----------------|-----------|
| | | STS | TS | TP | S | SS | | | |
| 1 | B1 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 6 (2.3%) | 216 (83.7%) | 36 (14.0%) | 4.12 | 0.387 | Tinggi |
| 2 | B2 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 4 (1.6%) | 199 (77.1%) | 55 (21.3%) | 4.20 | 0.436 | Tinggi |
| 3 | B3 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 11 (4.3%) | 213 (82.6%) | 34 (13.2%) | 4.09 | 0.409 | Tinggi |
| 4 | B4 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 7 (2.7%) | 223 (86.4%) | 28 (10.9%) | 4.08 | 0.360 | Tinggi |
| 5 | B5 | 0 (0.0%) | 0 (0.0%) | 13 (5.0%) | 216 (83.7%) | 29 (11.2%) | 4.06 | 0.399 | Tinggi |
| Purata Skor Min | | | | | | | 4.11 | 0.398 | Tinggi |

Jadual 3 menunjukkan analisis kekeperan, peratus dan min terhadap tahap kecenderungan guru menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan. Secara keseluruhannya, nilai purata skor min yang diperolehi bagi aspek tahap kecenderungan guru menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan menunjukkan tahap yang tinggi (min=4.11, SP=0.398). Item yang mendapat skor min tertinggi adalah tentang keseronokan yang dirasai oleh guru semasa menggunakan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu (min=4.20, SP=0.436). Manakala item yang mencatat skor min terendah adalah mengenai kekeperan penggunaan pelbagai kaedah dalam integrasi amalan gamifikasi dalam pengajaran

penulisan karangan Bahasa Melayu (min=4.06, SP=0.399) namun tetap menunjukkan tahap interpretasi tinggi. Keseluruhannya, hasil ini menunjukkan bahawa tahap kecenderungan guru dalam menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan berada pada tahap yang tinggi dan efektif.

Jadual 4: Analisis Nilai Korelasi Antara Minat Guru Terhadap Gamifikasi Dengan Pelaksanaan Pengajaran Penulisan Karangan Menggunakan Gamifikasi Di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina

| Pemboleh Ubah | Jumlah (N) | Nilai Korelasi (r) | Sig (p<.05) |
|---------------|------------|--------------------|-------------|
| Minat | 258 | 0.851 | <.001 |
| Pelaksanaan | | | |

Signifikan pada aras 0.05

Hasil analisis ujian korelasi Pearson digunakan untuk menilai hubungan yang signifikan antara minat guru terhadap gamifikasi dengan pelaksanaan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat korelasi yang signifikan antara minat guru terhadap gamifikasi dengan pelaksanaan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina ($r=0.851$, $p<.05$). Dapatan ini menolak hipotesis nol. Ini menunjukkan bahawa minat guru terhadap gamifikasi mempunyai hubungan yang kuat dengan pelaksanaan pengajaran penulisan karangan menggunakan gamifikasi di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina. Dengan kata lain, guru Bahasa Melayu yang mempunyai minat terhadap gamifikasi akan lebih cenderung menggunakan amalan gamifikasi dalam melaksanakan pengajaran penulisan karangan di sekolah. Hubungan tersebut berada pada tahap kuat.

9. Perbincangan Kajian

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini memberikan bukti yang kukuh bahawa penerapan amalan gamifikasi memberikan impak positif terhadap guru dan murid dalam konteks pengajaran dan pembelajaran penulisan karangan Bahasa Melayu. Ini sejajar dengan hasil kajian oleh L.da Rocha Seixas et al. (2016) di Brazil yang menyatakan bahawa penglibatan murid secara aktif dalam kelas dapat ditingkatkan dengan menggunakan amalan gamifikasi dan secara langsung memberikan impak dalam pembelajaran kepada murid sekolah rendah. Dapatan daripada soal selidik menunjukkan bahawa penggunaan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dapat menyeronokkan suasana pembelajaran di kelas berada pada tahap min yang amat tinggi. Ini seiring dengan pandangan Arif Prambayun & Mohamad Faroz (2015) yang berpendapat bahawa amalan gamifikasi menjadikan suasana pembelajaran lebih seronok dan juga membolehkan penglibatan murid secara giat dalam aktiviti di kelas di samping memberikan dorongan kepada mereka untuk lebih mendalami pelajaran. Penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dapat memupuk rasa semangat pelajar, gembira, teruja, tidak jemu dan tidak membosankan seperti yang terbukti dalam kajian Fathi Abdullah dan Khadijah Abdul Razak (2021). Kajian oleh Putz dan Treiblmaier (2019) turut mengemukakan pandangan bahawa gamifikasi merupakan alatan yang berkesan dalam pembelajaran aktif yang berpotensi untuk meneroka pengetahuan murid. Hasil dalam kajian ini juga seiring dengan kajian oleh Azita Ali et al. (2021), di mana pelajar generasi Z amat menyukai pengaplikasian teknologi dalam sesi PdP. Ini menunjukkan bahawa penerapan gamifikasi bukan sahaja memberi kesan positif dalam konteks pembelajaran bahasa tetapi juga dapat diterapkan secara meluas untuk meningkatkan retensi pengetahuan dalam bidang yang lain.

Tahap kecenderungan guru menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan berada pada tahap min yang tinggi. Guru Bahasa Melayu berasa seronok semasa menggunakan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu. Hal ini menyebabkan tahap kecenderungan guru Bahasa Melayu dalam menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu adalah tinggi kerana mereka berasa seronok menggunakan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan. Ini selari dengan kajian Hamari, Koivisto dan Sarsa (2014) yang melakukan kajian tentang konsep gamifikasi dan mendapati bahawa gamifikasi sering diterapkan oleh guru terhadap murid di dalam kelas. Penerimaan yang positif terhadap kaedah pembelajaran menggunakan gamifikasi terutamanya dalam kalangan murid sekolah rendah. Mereka menitikberatkan kepentingan teknologi maklumat dalam konteks pengajaran dapat mempercepatkan proses pembelajaran dengan merangsang minat dan motivasi murid. Pengaplikasian kaedah gamifikasi bersamaan dengan teknologi maklumat terkini melalui internet bukan sahaja meningkatkan minat serta motivasi murid tetapi juga memperkukuhkan kesediaan mereka untuk belajar, terutamanya dalam kalangan murid sekolah rendah.

Guru menunjukkan kegembiraan dan semangat yang tinggi serta tidak mengalami kebosanan ketika menyampaikan pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dengan menggunakan kaedah gamifikasi. Semangat dan minat yang dimiliki oleh guru dalam mendalami gamifikasi ini membawa impak positif terhadap minat murid dan membangkitkan semangat mereka untuk mempelajari pembelajaran penulisan karangan dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Pendapat ini konsisten dengan kajian Siti Rohani et al. (2019) yang menunjukkan bahawa penerapan amalan gamifikasi dalam sesuatu subjek dalam menimbulkan rasa ingat belajar dan minat murid untuk mempelajari sesuatu yang baru. Hal ini disebabkan penggunaan amalan gamifikasi dalam pengajaran merupakan sesuatu yang baru dan menari minat murid. Minat memainkan peranan penting dalam pencapaian akademik murid seperti yang diakui oleh Wan Hanim Nadrah et al. (2017). Murid yang memiliki minat terhadap suatu subjek cenderung mencapai prestasi yang lebih baik dalam subjek tersebut. Penerapan gamifikasi bukan hanya membuat sesi pengajaran lebih menarik, tetapi juga mempengaruhi perilaku dan konsentrasi murid selama sesi pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya merangsang minat dan motivasi tetapi juga mendorong penglibatan aktif murid di dalam kelas.

Guru Bahasa Melayu mendapati bahawa minat seseorang guru terhadap gamifikasi yang tinggi akan mempengaruhi pelaksanaan pengajaran dengan menggunakan gamifikasi. Kajian Orji Friday Oko (2014) menyatakan bahawa motivasi guru adalah sangat penting dalam mengajar dan menyampaikan ilmu dengan berkesan. Hal ini disebabkan pelbagai kaedah diperlukan untuk merangsang motivasi guru dalam mempengaruhi pencapaian akademik murid. Pelaksanaan gamifikasi dalam kalangan guru Bahasa Melayu dalam pengajaran penulisan karangan adalah berkesan untuk membolehkan guru mempunyai motivasi dalam melaksanakan amalan gamifikasi dalam PdPc. Dalam konteks pendidikan, pendekatan gamifikasi dapat memberi motivasi kepada guru di mana pengajaran diintegrasikan dalam bentuk permainan (Hussain, Tan & Idris, 2014; Permana, 2020). Dengan adanya guru yang bermotivasi dalam mengajar penulisan karangan Bahasa Melayu, maka murid-murid juga mempunyai motivasi untuk mempelajari penulisan karangan Bahasa Melayu. Ini dipersetujui oleh Cheong, Cheong dan Filippou (2013) menggunakan kaedah gamifikasi dalam murid teknologi maklumat dan juga didapati motivasi murid semakin meningkat. Dengan ini, tahap murid dalam penulisan karangan Bahasa Melayu dapat ditingkatkan.

10. Implikasi Kajian

Murid memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dan memperluas persepsi mereka dengan penerapan amalan gamifikasi dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Penggunaan kaedah ini dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dan mendorong perkembangan mental mereka. Secara tidak langsung, tahap penguasaan murid terhadap sesuatu mata pelajaran dapat ditingkatkan melalui penglibatan aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Amalan gamifikasi juga memberi peluang untuk eksplorasi potensi serta bakat unik yang dimiliki oleh setiap murid. Guru dapat mengesan kecemerlangan dan kebolehan murid yang mungkin tidak terlihat dalam pendekatan pembelajaran konvensional semasa murid berasa seronok dalam aktiviti pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Peranan guru penting dalam usaha menuju transformasi pendidikan negara kerana guru berada di garis depan pelaksanaan. Guru tidak hanya menjadi pendidik tetapi juga penggerak utama dalam memperkenalkan inovasi dan pendekatan baharu. Dalam konteks ini, guru Bahasa Melayu memiliki tanggungjawab untuk memanfaatkan kaedah pengajaran seperti pendekatan gamifikasi. Pendekatan ini bukan hanya dapat menarik minat tetapi juga meningkatkan kesungguhan murid terhadap penulisan dalam Bahasa Melayu. Kaedah gamifikasi menawarkan platform yang sesuai untuk guru Bahasa Melayu mengembangkan pengajaran penulisan. Selain itu, kaedah ini dapat mengintegrasikan ciri-ciri Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ini relevan dengan keperluan pendidikan alaf baharu ini yang menekankan pada pembangunan kemahiran berfikir kritis, kreatif, dan analitis. Guru perlu mempunyai ilmu pengetahuan dalam bidang penerapan gamifikasi dalam PdPc di kelas. Guru-guru disarankan untuk menyertai bengkel, kursus atau ceramah yang berkaitan dengan pengaplikasian gamifikasi dalam PdPc di dalam kelas supaya dapat meningkatkan dan memberangsangkan pelibatan murid-murid di dalam kelas di samping menghidupkan situasi di dalam kelas.

Pihak sekolah perlu memberi penekanan kepada pembinaan keupayaan guru dalam mengaplikasikan amalan gamifikasi. Sesi latihan dan kursus pembangunan profesional yang bersifat praktikal dan berfokus kepada pengintegrasian elemen gamifikasi dalam pengajaran perlu disediakan. Pihak sekolah perlu menyokong guru-guru dengan pembangunan bahan pengajaran yang berkaitan dengan amalan gamifikasi. Ini termasuk penyediaan sumber-sumber digital, permainan, dan aktiviti yang dapat diterapkan dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu. Pihak sekolah juga perlu menyediakan sokongan teknologi yang mencukupi seperti akses kepada peralatan komputer, perisian pendidikan dan peranti yang sesuai untuk melaksanakan elemen gamifikasi. Dengan mengambil kira implikasi ini, sekolah dapat mencipta persekitaran yang kondusif untuk memperkasakan pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu melalui amalan gamifikasi dalam kalangan guru di Sekolah Jenis Kebangsaan Cina.

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) perlu mempersembahkan panduan latihan yang terperinci dan komprehensif berkaitan dengan penggunaan amalan gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdPc). Panduan ini adalah untuk membentuk jiwa guru secara menyeluruh dan holistik, menghasilkan tenaga pengajar yang tidak hanya bersikap positif tetapi juga ikhlas dalam membawa impak positif kepada pembelajaran murid. Guru yang dilatih dengan kefahaman mendalam terhadap amalan gamifikasi dapat memberikan sumbangan bermutu dan selalu berusaha memenuhi kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). KPM harus memberi tumpuan untuk menggalakkan pengaplikasian dan pengamalan amalan

gamifikasi dalam PdPc dalam kalangan pendidik. KPM boleh menyokong penyelidikan lanjutan mengenai keberkesanan amalan gamifikasi dalam kalangan guru. Ini boleh membantu mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang impaknya terhadap pembelajaran dan pencapaian murid.

11. Cadangan Kajian

Diharapkan dengan dapatan kajian ini, kajian yang berterusan terhadap amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu dapat dijalankan pada masa yang akan datang. Walaupun kajian ini berjaya mendapatkan hasil dapatan kajian yang positif, tetapi masih terdapat kekurangan disebabkan batasan kajian yang terpaksa ditetapkan. Pengkaji telah mengemukakan beberapa cadangan untuk kajian lanjutan yang diperoleh daripada kekurangan kajian ini.

Guru Bahasa Melayu bagi Sekolah Kebangsaan dan Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil boleh dijadikan sebagai sampel kajian pada kajian yang seterusnya. Bukan itu sahaja, kajian berbentuk kualitatif juga dapat dilaksanakan dalam kajian lanjutan dengan menemu bual beberapa orang guru Bahasa Melayu sama ada di Sekolah Kebangsaan, Sekolah Jenis Kebangsaan Cina dan Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil untuk mendapat pendapat dan pandangan mereka secara langsung atau terus daripada guru-guru tersebut tentang pelaksanaan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu.

Selain itu, pengkaji boleh menggunakan kaedah pemerhatian untuk memerhati guru Bahasa Melayu di sekolah rendah mahupun sekolah menengah tentang pelaksanaan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu. Kajian ini boleh dibuat secara tinjauan dan diperluas bukan sahaja berfokus kepada sekolah rendah sahaja malahan juga di sekolah menengah. Oleh itu, kajian lanjutan berkaitan dengan amalan gamifikasi dalam pengajaran penulisan karangan Bahasa Melayu boleh dijalankan ke atas sampel yang lebih besar supaya mendapat hasil kajian yang lebih tepat dan jitu. Kajian ini juga hanya melibatkan guru-guru dari Sekolah Jenis Kebangsaan Cina di negeri Selangor sahaja. Oleh demikian adalah dicadangkan supaya pengkaji boleh mengambil sampel kajian di negeri-negeri lain di seluruh Malaysia. Dengan mempunyai sampel kajian yang lebih luas, maka pengkaji akan mendapat keputusan kajian yang lebih tepat, jitu dan lebih menyeluruh.

Rujukan

- Aliza Ali, & Zamri Mahmod. 2015. Analisis keperluan Terhadap Pengguna Sasaran Modul Pendekatan Berasaskan Bermain Bagi Pengajaran Dan Pembelajaran Kemahiran Bahasa Kanak-Kanak Prasekolah. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia, Fakulti Pendidikan.
- Annasaii Jamar & Mohd Aderi Che Noh. 2020. Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (PdPc) Pendidikan Islam. Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020).
- 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.
- Bakar, H.N. 2015. Makmal maya kimia berasaskan pendekatan kognitivisme, konstruktivisme dan kontekstual (VLAB-CHEM). Doctoral Dissertation. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.

- Curto Prieto, M., Orcos Palma, L. Blazquez Tobias, P.J., & Leon, F.J.M. 2019. Student assessment of the use of Kahoot in the learning process of science and mathematics. *Education Sciences*, 9(1): 55-68.
- Eyvind Elstad & Knut-Andreas Christophersen. 2017. Perceptions of Digital Competency Among Student Teachers: Contributing to the Development of Student Teachers' Instructional Self-Efficacy in Technology-Rich Classrooms. Norway: Department of Teacher Education and School Research, University of Oslo.
- Fathi Abdullah. 2021. Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*, 5: 27-38.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. 2021. Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1): 27-38.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. 2014. Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. Paper presented at the 47th Hawaii International Conference on System Science.
- Harlina binti Ishak, Zubaidah Mat Nor & Ainee Ahmad. 2017. Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad Ke-21. Institut Pendidikan Aminuddin Baki, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kumar Raman, Norasmah Othman & Haryanti Mohd Affandi. 2019. Jurang penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) di antara sekolah bandar dengan luar bandar. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(1): 109-119.
- Luma da Rocha Seixas, Alex Sandro Gomes & Ivanildo Jose de Melo Filho. 2016. Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Elsevier*, 58: 48-63.
- Muhammad Haron Husaini, Diyak Ulahman Mat Saad Mohd Izzuddin Mohd Pisol & Ahmad Shafiq Mat Razali. 2018. Tahap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru bahasa Arab. *Jurnal AL-ANWAR, Persatuan Bekas Mahasiswa Islam Timur (PBMITT)*, 6 (2): 71- 83.
- Nalini Munusamy & Norazah Mohd Nordin. 2021. Tahap pengetahuan dan kesediaan guru Bahasa Tamil terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1): 666-682.
- Nora' Azian Nahar. 2020. Penguasaan kemahiran membaca dan menulis Bahasa Melayu dalam kalangan murid bukan penutur natif di Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK). *Issues in Language Studies*, 9(1): 107-123.
- Orji Friday Oko. 2014. Impact of teachers' motivation on the academic performance of students: implications for school administration. *National Journal of Education Leadership*, 3: 91-99.
- Permana, P. & Permatawati, I. 2020. Using Quizizz as a Formative Assessment Tool In German Classrooms. In 3rd International Conference on Language, Literature.
- Prambayun, A., & Ferozi, M. 2015. Pola perancangan gamifikasi untuk membangun engagement siswa dalam belajar. *Semnasteknomedia Online*, 3(1): 5-7.
- Prasetyo, I. A., Destya, S. & Rizky. 2016. Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Quran. STMIK AMIKOM Yogyakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia: ISSN: 2302-3805.
- Putz, L. M., & Treiblmaier, H. 2019. Increasing Knowledge Retention through Gamified Workshops: Findings from a Longitudinal Study and Identification of Moderating Variables. In *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Science (2019)*.
- Rohana Misran, Mohd Aderi Che Noh & Maimun Aqsha Lubis. 2019. Pendekatan Gamifikasi Pembelajaran Dalam Penilaian Pendidikan Islam: Pengenalan Kepada 'Plickers'. The

- 12th International Workshop And Conference Of Asean Studies In Islamic And Arabic Education, Linguistics, Social Sciences And Educational Technology 2019.
- Siti Rohani binti Jasni, Suhaila binti Zailani & Hakim bin Zainal. 2019. Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa. SeFPiA 2018, Special Edition*: 358-367.
- Tamilarasu Rajendran & Parilah Mohd Shah. 2020. Students perception on gamification: The use of Kahoot. *International Journal of Scientific and Research Publications (IJSRP)*, 10(5): 773-783.
- Tsihouridis, C., Vavougiou, D., & Ioannidis, G.S. 2018. Assessing the learning process playing with Kahoot!: A study with upper secondary school pupils learning electrical circuits. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 1: 602-612.
- Wan Hanim Nadrah binti Wan Muda dan Muhd Azuanafzah bin Azmi. 2017. Faktor-Faktor Mempengaruhi Pencapaian Pelajar Dalam Matematik Di FPTV UTHM. *Penyelidikan Multidisiplin Dalam Pendidikan, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia*: 131-145.