



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

# FAKTOR PENGARUH PENERIMAAN GAMIFIKASI APLIKASI KAHOOT DALAM KALANGAN PELAJAR KAUNSELING



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

NURUL AKHILAH BT ABD RASAK

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun  
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**FAKTOR PENGARUH PENERIMAAN GAMIFIKASI APLIKASI KAHOOT  
DALAM KALANGAN PELAJAR KAUNSELING**

**NURUL AKHILAH BINTI ABD RASAK**

**DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK  
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (MULTIMEDIA)  
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI KOMPUTERAN DAN META-TEKNOLOGI  
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

**2023**

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH****PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada **12** (hari bulan) **SEPTEMBER** (bulan) **2023**

**i. Perakuan pelajar :**

Saya, **Nurul Akhilah binti Abd Rasak, M20181001069, Fakulti Komputeran Dan Meta-Teknologi** dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk : **Faktor Pengaruh Penerimaan Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Kalangan Pelajar Kaunseling** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

**ii. Perakuan Penyelia:**

Saya, **Prof. Madya Dr. -Ing Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim** dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **Faktor Pengaruh Penerimaan Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Kalangan Pelajar Kaunseling** dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Sarjana Pendidikan (Multimedia)

12/09/2023

Tarikh

Tandatangan Penyelia





**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /  
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

**BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK  
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: Faktor Pengaruh Penerimaan Gamifikasi Aplikasi Kahoot  
Dalam Kalangan Pelajar Kaunseling

No. Matrik / Matric's No.: M20181001069

Saya / I : Nurul Akhilah binti Abd Rasak

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)\* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

*acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-*

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.  
*The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris*
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.  
*Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.*
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.  
*The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.*
4. Sila tandakan ( ✓ ) bagi pilihan kategori di bawah / Please tick ( ✓ ) for category below:-

☐ **SULIT/CONFIDENTIAL**

Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

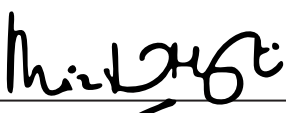
☐ **TERHAD/RESTRICTED**

Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / Contains restricted information as specified by the organization where research was done.

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

  
\_\_\_\_\_  
(Tandatangan Pelajar / Signature)

Tarikh: 12 / 09 / 2023

  
\_\_\_\_\_  
(Tandatangan Penyelia / Signature of Supervisor)  
& (Nama & Cop Rasmi / Name & Official Stamp)  
Prof. Madya Dr. Ing Muzaffar M. Yusoff  
Fakulti Komputeran dan Meta-Teknologi  
Universiti Pendidikan Sultan Idris  
35900 Tanjong Malim, Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini **SULIT @ TERHAD**, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai **SULIT** dan **TERHAD**.

Notes: If the thesis is **CONFIDENTIAL** or **RESTRICTED**, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.



## PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pemurah, lagi Maha Mengasihani. Alhamdulillah atas kurniaNYA memberi petunjuk, kesabaran dan kekuatan untuk memudahkan segala urusan saya dalam menyempurnakan penulisan disertasi ini hingga ke noktah yang terakhir. Sesungguhnya dengan perkenanNYA, saya dapat merealisasikan potensi diri untuk usaha berterusan sehingga ke pengakhiran yang diharapkan.

Saya sangat terhutang budi kepada ramai orang atas bantuan dan sumbangan mereka dalam banyak cara ke arah kejayaan penulisan disertasi kajian ini. Khususnya, ucapan terima kasih saya kepada penyelia utama iaitu Prof. Madya Dr. Maizatul Hayati binti Mohamad Yatim di atas segala bimbingan, nasihat, dorongan, bantuan, kesabaran, keprihatinan, segala perkongsian maklumat serta kepakaran yang beliau berikan sepanjang sesi penyeliaan sehinggalah selesainya proses pelaksanaan kajian dan penghasilan disertasi ini.

Jutaan terima kasih yang tidak terhingga kepada pengarah Pusat Kaunseling yang terlibat kerana memberikan kebenaran dan kerjasama dalam melaksanakan kajian ini, tidak lupa juga sahabat-sahabat dan pelajar-pelajar yang telah menjadi responden daripada pelajar Ijazah Sarjana Pendidikan (Bimbingan dan Kaunseling) di Universiti Pendidikan Sultan Idris yang sudi memberikan maklumat, kerjasama dan dorongan yang tidak terbatas.

Akhir sekali, ucapan terima kasih yang tiada galang gantinya buat ayahanda iaitu Abd Rasak bin Ahmad serta keluarga yang sentiasa mengirinkan doa mereka untuk saya terus berjuang. Buat suami Norsuhaimi bin Bulat yang tidak putus putus memberikan keizinan, dorongan dan sokongan serta doanya sepanjang melalui proses ini. Tiada perkataan yang dapat menggambarkan betapa besarnya jasa kalian, JASAMU DIKENANG, terima kasih semua





## ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menentukan hubungan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi dalam aplikasi Kahoot dengan prestasi, keseronokan dan kemudahan dalam kalangan pelajar Sarjana Pendidikan (Bimbingan dan Kaunseling) di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Seramai 40 orang responden daripada pelajar Sarjana Muda Pendidikan (Bimbingan dan Kaunseling) di Universiti Pendidikan Sultan Idris yang mengambil subjek Teori Kaunseling. Instrumen soal selidik menggunakan item-item yang di adaptasi daripada Model Penerimaan Teknologi (TAM). Data dianalisis mengguna statistik deskriptif dan ujian korelasi Pearson  $r$ . Hasil kajian mendapati hubungan yang signifikan dalam penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot untuk subjek Teori Kaunseling bagi konstruk prestasi ( $r = .781$ ), keseronokan ( $r = .756$ ) dan kemudahan ( $r = .875$ ). Analisis regresi menunjukkan prestasi, keseronokan dan kemudahan menyumbang kepada 82.4 peratus, (*adjusted R Square*,  $R^2 = .824$ ) terhadap penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dalam subjek Teori Kaunseling. Kesimpulannya, penerimaan gamifikasi dalam aplikasi Kahoot terhadap pelajar Sarjana Muda Pendidikan (Bimbingan dan Kaunseling) bagi subjek Teori Kaunseling adalah baik berdasarkan Model Penerimaan Teknologi. Kajian ini memberi implikasi bahawa penggunaan gamifikasi dalam aplikasi Kahoot boleh diteruskan dan diperluaskan sebagai bahan bantu mengajar dalam pembelajaran kandungan berasaskan teori.





## **INFLUENCING FACTORS IN THE ACCEPTANCE OF GAMIFICATION KAHOOT APPLICATION AMONG THE STUDENTS OF BACHELOR IN EDUCATION (GUIDANCE & COUNSELING)**

### **ABSTRACT**

The purpose of this study was to determine the relationship between the influencing factors in the acceptance of gamification in Kahoot application with performance, enjoyment and ease of use among the students of Bachelor in Education (Guidance & Counseling) (Hons) at Universiti Pendidikan Sultan Idris. A total of 40 respondents from students of Bachelor in Education (Guidance and Counseling) at Universiti Pendidikan Sultan Idris who took Counseling Theory. These questionnaire instrument uses items adapted from the Technology Acceptance Model (TAM). Data were analyzed using descriptive statistics and the Pearson r correlation test. The study found a significant relationship in the acceptance of gamification in Kahoot application in Counseling Theory subject for performance ( $r = .781$ ), enjoyment ( $r = .756$ ) and ease of use ( $r = .875$ ) constructs. Regression analysis showed that performance, enjoyment, and ease of use factors accounted for 82.4 percentage (adjusted *R Square*  $R^2 = .824$ ) in acceptance of gamification in Kahoot application in Counseling Theory subject. In conclusion, the acceptance of gamification in Kahoot application among the students of Bachelor in Education (Guidance and Counseling) in Counseling Theory is good based on the Technology Acceptance Model. This study implies the use of gamification in Kahoot application can be continued and expanded as teaching aids in theory-based learning as it helps and gives positive impacts to students.



**ISI KANDUNGAN****Muka Surat**

|                                                                    |      |
|--------------------------------------------------------------------|------|
| <b>PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN</b>                                 | ii   |
| <b>PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK</b> | iii  |
| <b>PENGHARGAAN</b>                                                 | iv   |
| <b>ABSTRAK</b>                                                     | v    |
| <b>ABSTRACT</b>                                                    | vi   |
| <b>ISI KANDUNGAN</b>                                               | vii  |
| <b>SENARAI JADUAL</b>                                              | viii |
| <b>SENARAI RAJAH</b>                                               | x    |
| <b>SENARAI SINGKATAN</b>                                           | xii  |
| <b>SENARAI LAMPIRAN</b>                                            | xiii |
| <b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>                                           |      |
| 1.1 Pengenalan                                                     | 1    |
| 1.2 Latar Belakang                                                 | 3    |
| 1.3 Penyataan Masalah                                              | 10   |
| 1.4 Objektif Kajian                                                | 15   |
| 1.5 Persoalan Kajian                                               | 16   |
| 1.6 Hipotesis Kajian                                               | 17   |





|      |                            |    |
|------|----------------------------|----|
| 1.7  | Kepentingan Kajian         | 17 |
| 1.8  | Batasan Kajian             | 19 |
| 1.9  | Kerangka Konseptual Kajian | 20 |
| 1.10 | Definisi Operasi           | 22 |
| 1.12 | Rumusan                    | 26 |

## **BAB 2 TINJAUAN LITERATUR**

|     |                                                                                                          |    |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1 | Pengenalan                                                                                               | 28 |
| 2.2 | Pendekatan Gamifikasi Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran                                           | 29 |
| 2.3 | Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Terhadap Pelajar Peringkat Pengajian Tinggi | 37 |
| 2.4 | Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Kahoot                                                                  | 43 |
| 2.5 | Model Penerimaan Teknologi                                                                               | 46 |
| 2.6 | Rumusan                                                                                                  | 55 |

## **BAB 3 METHODOLOGI KAJIAN**

|     |                              |    |
|-----|------------------------------|----|
| 3.1 | Pengenalan                   | 56 |
| 3.2 | Reka Bentuk Kajian           | 57 |
| 3.3 | Populasi dan Pensampelan     | 58 |
| 3.4 | Instrumen Kajian             | 59 |
| 3.5 | Prosedur Kajian              | 62 |
| 3.6 | Kebolehpercayaan dan Kesahan | 65 |
| 3.7 | Kajian Rintis                | 66 |

|     |               |    |
|-----|---------------|----|
| 3.8 | Analisis Data | 70 |
| 3.9 | Rumusan       | 71 |

#### **BAB 4 DAPATAN KAJIAN**

|     |                                                                                                                                                     |    |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.1 | Pendahuluan                                                                                                                                         | 72 |
| 4.2 | Analisis Deskriptif                                                                                                                                 | 73 |
| 4.3 | Ujian Kenormalan Data                                                                                                                               | 75 |
| 4.4 | Analisis konstruk prestasi, keseronokan dan kemudahan                                                                                               | 76 |
| 4.5 | Mengenalpasti tahap prestasi, keseronokan, kemudahan dan tahap faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dalam kalangan pelajar         | 81 |
| 4.6 | Analisis Ujian Korelasi                                                                                                                             | 84 |
| 4.7 | Mengenalpasti hubungan diantara prestasi, keseronokan kemudahan dengan faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dalam kalangan pelajar | 85 |
| 4.8 | Analisis regrasi                                                                                                                                    | 87 |

#### **BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN, CADANGAN DAN IMPLIKASI**

|     |                  |     |
|-----|------------------|-----|
| 5.1 | Pendahuluan      | 89  |
| 5.2 | Ringkasan Kajian | 90  |
| 5.3 | Perbincangan     | 91  |
| 5.4 | Cadangan         | 98  |
| 5.5 | Implikasi        | 101 |
| 5.6 | Rumusan          | 104 |

|                |     |
|----------------|-----|
| <b>RUJUKAN</b> | 105 |
|----------------|-----|

|                 |     |
|-----------------|-----|
| <b>LAMPIRAN</b> | 106 |
|-----------------|-----|

**SENARAI JADUAL**

| <b>No Jadual</b> |                                                                                                | <b>Muka Surat</b> |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| 2.1              | Perbandingan Aplikasi Gamifikasi Dalam Talian                                                  | 30                |
| 2.2              | Ciri Ciri Dan Kelebihan Menggunakan Gamifikasi Aplikasi Kahoot Kepada Pelajar Pengajian Tinggi | 38                |
| 3.1              | Kedudukan serta pembahagian item dalam Soal Selidik yang mengukur Tahap Penerimaan Responden   | 61                |
| 3.2              | Skor skala Likert 5-Poin untuk Mengukur Tahap Penerimaan aplikasi Kahoot.                      | 62                |
| 3.3              | Panduan tahap nilai pekali kebolehppercayaan.                                                  | 66                |
| 3.4              | Ringkasan Dapatan Penilaian Panel Pakar Penilai Instrumen Soal Selidik.                        | 68                |
| 3.5              | Analisis Kebolehppercayaan Instrumen Soal Selidik bagi Kajian Rintis.                          | 70                |
| 4.1              | Profil Responden                                                                               | 74                |
| 4.2              | Ujian Normaliti                                                                                | 75                |
| 4.3              | Min skala lima likert mengikut lima tahap                                                      | 77                |
| 4.4              | Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Prestasi Menggunakan Aplikasi Kahoot                         | 78                |
| 4.5              | Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Keseronokan Menggunakan Aplikasi Kahoot                      | 79                |
| 4.6              | Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Kemudahan Menggunakan Aplikasi Kahoot                        | 80                |
| 4.7              | Tahap Prestasi                                                                                 | 82                |
| 4.8              | Tahap Keseronokan                                                                              | 82                |



|      |                                                                                                                                                          |    |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 4.9  | Tahap Kemudahgunaan                                                                                                                                      | 83 |
| 4.10 | Tahap Faktor Pengaruh Penerimaan Gamifikasi Aplikasi Kahoot                                                                                              | 84 |
| 4.11 | Penerangan Berkaitan <i>Correlation Coefficient</i> oleh <i>Guilford's Rules of Thumb</i>                                                                | 85 |
| 4.12 | Mengenalpasti Hubungan Diantara Prestasi, Keseronokan, Kemudahgunaan dengan Faktor Pengaruh Penerimaan Gamifikasi Aplikasi Kahoot Dalam Kalangan Pelajar | 86 |
| 4.13 | Analisis Regresi                                                                                                                                         | 87 |
| 4.14 | Analisis Anova                                                                                                                                           | 88 |
| 4.15 | Jadual <i>Coefficients of Independent Variables</i>                                                                                                      | 88 |



## SENARAI RAJAH

| No Rajah |                                                                                                 | Muka Surat |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.1      | Kerangka Konseptual Kajian                                                                      | 21         |
| 2.1      | Ciri baharu menggunakan imej sebagai alternatif baharu sebagai jawapan                          | 42         |
| 2.2      | Ciri baharu menggunakan peranti Zoom untuk mengakses aplikasi Kahoot secara maya dan jarak jauh | 43         |
| 2.3      | Model Penerimaan Teknologi (TAM)                                                                | 48         |
| 2.4      | Model Penerimaan Teknologi (TAM 2)                                                              | 49         |
| 2.5      | Kerangka Teori TAM 3                                                                            | 50         |
| 2.6      | Teori Model Penerimaan 3 (TAM 3)                                                                | 52         |
| 3.1      | Carta Alir Prosedur Kajian                                                                      | 64         |
| 4.1      | QQ Plot Bagi Setiap Pembolehubah                                                                | 76         |



## SENARAI SINGKATAN

|        |                                                          |
|--------|----------------------------------------------------------|
| IPT    | Institut Pengajian Tinggi                                |
| IPTA   | Institut Pengajian Tinggi Awam                           |
| KPM    | Kementerian Pendidikan Malaysia                          |
| PAK 21 | Pembelajaran Abad Ke-21                                  |
| PdP    | Pengajaran Dan Pembelajaran                              |
| RMK-11 | Rancangan Malaysia Kesebelas                             |
| SPSS   | <i>Statistical Package for the Social Sciences</i>       |
| STEM   | <i>Science, Technology, Engineering, and Mathematics</i> |
| TAM    | <i>Technology Acceptance Model</i>                       |
| TED    | <i>Majlis Technology, Entertainment, Design</i>          |

## SENARAI LAMPIRAN

|   |                                           | <b>Muka Surat</b> |
|---|-------------------------------------------|-------------------|
| A | Instrumen Kajian                          | 115               |
| B | Surat Akuan Pakar Pengesahan Soal Selidik | 120               |
| C | Surat Akuan Pakar Teori Tam 3             | 123               |

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Pengenalan**

Tahap pencapaian pendidikan yang semakin mencabar memerlukan satu anjakan paradigma yang memerlukan pendidik yang mahir dan proaktif bagi sesuatu bidang dalam menentukan pencapaian pendidikan yang bermutu agar dapat memastikan pendidikan negara masa kini menjadi semakin berkembang dan berdaya saing seiring dengan negara maju. Oleh hal yang demikian, kerangka Pelan Pembangunan Pendidikan 2013-2025 menyatakan bahawa, kerajaan menyarankan generasi kini, perlu membawa pembaharuan dan berdaya saing dalam pelbagai aspek terutama dalam bidang pendidikan, infrastruktur, teknologi dan sebagainya. Oleh itu, Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah meneliti perkara-perkara yang perlu dilaksanakan





dan berusaha untuk menjayakan usaha tersebut. Bermula pada tahun 2014, KPM telah melaksanakan pembelajaran abad ke-21 (PAK21) yang menuntut setiap pendidik dan pelajar menguasai pelbagai bidang ilmu untuk bersaing dengan ledakan teknologi dan cabaran dalam era globalisasi.

Mohamed, Ahmad dan Wan (2019) menyatakan bahawa perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi telah banyak mempengaruhi budaya kehidupan pada masa kini, khususnya dalam bidang pendidikan. Justeru itu, pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran seharusnya diberi keutamaan bagi melangkah seiring dengan perkembangan teknologi masa kini. Kesan daripada perkembangan teknologi dari semasa ke semasa dapat memudahkan cara dan menjimatkan masa untuk mengendalikan sesuatu urusan, khususnya aspek pengajaran dan pembelajaran. Justeru itu, menurut Che In, F., & Ahmad, A. Z. (2019), matlamat utama pendidikan adalah untuk meningkatkan kefahaman pelajar terhadap sesuatu konsep asas yang dipelajari. Laili Farhana dan Athirah (2016) menyatakan bahawa kepesatan teknologi pada abad ke-21 ini menjadikan sistem pendidikan Malaysia bersifat dinamik dengan wujudnya pelbagai alatan, pendekatan dan kaedah yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran, justeru mengambil fokus kaedah gamifikasi dalam pendidikan memberi nafas baharu yang boleh digunakan secara bermanfaat antara pendidik dan pelajar.

Selain daripada itu, teknik pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik turut memainkan peranan penting dalam menarik minat pelajar bagi mencapai objektif pembelajaran seperti yang dirancang. Menurut Yiing Yiing et.al. (2021), bentuk pengajaran dan pembelajaran pada abad ke 21 masih tetap berpusatkan guru, namun pendidik memainkan peranan lebih penting bagi melibatkan pelajar secara aktif





dalam aktiviti pembelajaran. Harlina, Zubaidah dan Ainee (2017), menegaskan bahawa proses pembelajaran perlu berlangsung dengan lebih kondusif dan sesuai dengan keperluan PAK 21, di mana terdapat perubahan pedagogi pengajaran yang perlu dilakukan. Justeru itu, PAK 21 menyarankan pendidik perlu menggunakan teknik pengajaran yang berorientasikan kepada penggunaan dan penerimaan teknologi agar proses pengajaran dan pembelajaran pelajar adalah lebih berkesan dan menyeronokkan.

Kajian yang dijalankan mampu memberi impak positif dan manfaat dalam domain penerimaan gamifikasi dalam talian dengan penggunaan aplikasi Kahoot. Menurut kajian lampau yang telah dijalankan berkaitan pengaruh penerimaan gamifikasi, kebanyakan pelajar lebih cenderung kepada penerimaan gamifikasi serta terdapat banyak faktor yang dikaitkn dengan penerimaan sesuatu inovasi mahupun idea baharu terutamanya cara penyampaian pengajaran dan pembelajaran yang diguna pakai (Ab. Rahman, Ahmad dan Hashim, 2018). Namun begitu, pendidik perlu merancang kaedah, bahan, dan aktiviti yang sesuai untuk menghidupkan suasana pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas supaya percambahan pengetahuan murid dapat ditingkatkan.

## 1.2 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang berlaku dengan pantas pada era globalisasi, contohnya ledakan internet merupakan salah satu cabaran bagi pendidik untuk mengenal pasti sejauh mana tahap penggunaan dan penguasaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang di jalankan. Menurut Morrison dan Darlene (2019) teknologi





berubah dengan pantas pada masa kini, para pendidik dan pelajar perlu menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut dan belajar menggunakan teknologi baru. Perubahan teknologi memerlukan peralihan pendekatan instruksional di universiti.

Menurut Almeida dan Simoes (2019), dalam bidang pendidikan, kemajuan dalam teknologi membolehkan pembelajaran jarak jauh dan pembaharuan inovasi yang lebih meluas dalam kaedah pengajaran luar dan dalam kelas di peringkat Institusi Pengajian Tinggi (IPT). Sejajar dengan hasrat kerajaan untuk memfokuskan pembelajaran dalam talian sebagai komponen penting pendidikan tinggi dan pembelajaran sepanjang hayat. Perlaksanaan dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) menyatakan kadar penggunaan internet di Malaysia pada masa kini pada tahap 67% merupakan ketujuh tertinggi di Asia. Kadar ini boleh dimanfaatkan untuk meningkatkan akses pembelajaran dalam talian dengan kandungan yang berkualiti, meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran, mengurangkan kos penyampaian, dan menawar kepakaran Malaysia kepada masyarakat global.

Justeru, perkembangan serta penggunaan teknologi secara pesat dalam bidang pendidikan masa kini telah banyak memacu perkembangan permainan digital. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan sebagai salah satu pendekatan dan teknik pengajaran dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat pelajar untuk belajar (Ramadania, 2021). Pengertian gamifikasi membawa maksud kepada penggunaan rekabentuk suatu permainan tanpa menggunakan elemen permainan itu sendiri (Deterding et al., 2011). Gamifikasi adalah satu istilah yang dipinjamkan daripada Bahasa Inggeris dan pertama kali digunakan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam





Majlis *Technology, Entertainment, Design* (TED) dan gamifikasi ini menggunakan unsur permainan mekanik untuk memudahkan penyelesaian praktikal dengan cara menarik minat kelompok (Siti Norhaida, 2017).

Menurut Rohaila dan Fariza, (2017), gamifikasi merupakan pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) yang dapat membantu pelajar meningkatkan potensi dan kualiti pelajar serta mendapat perhatian dalam sistem pendidikan di Malaysia. Gamifikasi boleh dikonfigurasi bagi meningkatkan kemahiran pemikiran kreatif dan inovatif serta kemahiran menyelesaikan masalah terhadap pelajar seperti yang telah disarankan dalam PPPM 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) (Mohamad et al., 2018). Gamifikasi adalah sangat fleksibel dan mempunyai ruang yang mencakupi kesemua tahap taksonomi Bloom. Rentetan itu, gamifikasi dalam pendidikan membolehkan seseorang pelajar untuk mencapai kesemua tahap pembelajaran hanya dengan bermain (Prambayun & Farozi, 2015). Sebagai contoh, pelajar dikehendaki menggunakan kreativiti dan inovatif, belajar menyelesaikan masalah serta bijak membuat penilaian untuk mengekalkan prestasinya. Hal demikian, dengan mengaplikasikan teknik gamifikasi dalam kurikulum dapat membantu menyediakan aktiviti yang lebih inklusif melalui pengaruhnya terhadap persaingan pelajar, antara tindakan, dan motivasi (Alomari, Hosam & Reem, 2019).

Peranan sebagai pendidik adalah menyediakan persekitaran pembelajaran yang bermotivasi. Pendekatan pengajaran dan pembelajaran terhadap gamifikasi ini, mempengaruhi minat bukan sahaja di kalangan pelajar, malah di terima secara meluas dalam kalangan komuniti penyelidik dalam bidang pendidikan, guru-guru dan masyarakat keseluruhannya (Lim, 2015). Walaupun sejak sekian lama kaedah





pengajaran dan pembelajaran secara konvensional telah mendominasi sistem pendidikan, kaedah gamifikasi dalam pendidikan kini semakin mendapat tempat dalam kalangan pendidik. Konsep pembelajaran dengan mengaplikasikan mekanisme gamifikasi dalam talian dan teknik reka bentuk yang digunakan memfokuskan kepada peningkatan terhadap motivasi dan prestasi pelajar supaya mencapai matlamat pembelajaran dengan lebih berkesan.

Justeru itu, pelajar hari ini, yang di gelar sebagai generasi Z yang lahir pada pertengahan tahun 1990 ke tahun 2010 sentiasa ingin mencuba sesuatu yang baru, suka belajar secara kreatif, interaktif, menyeronokkan serta berfikir di luar kotak selari dengan perkembangan teknologi pada masa kini (Rohaila dan Fariza, 2017). Pendekatan yang sesuai bagi generasi Z adalah dengan menggabungkan unsur pendidikan dengan keseronokkan yang membolehkan pelbagai jenis kandungan bahan pembelajaran yang merangkumi pelbagai topik dapat dimuatkan dalam pembelajaran berasaskan permainan serta mempunyai konsep yang sama iaitu gamifikasi.

Namun begitu, kajian-kajian yang berkaitan dengan pembelajaran berasaskan permainan telah banyak dilakukan, antaranya ialah pembelajaran berasaskan permainan yang meliputi subjek STEM iaitu Sains, Teknologi, Engineering dan Matematik. Wong dan Kamisah (2018) di dalam kajiannya menyatakan bahawa dalam kajian yang menggunakan pembelajaran berasaskan permainan, telah banyak kajian yang menggunakan permainan pendidikan sebagai alat bantu belajar. Kajian tersebut menunjukkan bahawa permainan digital membantu dalam penguasaan konsep dan motivasi pelajar. Namun begitu, walaupun terdapat banyak kajian pembelajaran berasaskan permainan dengan subjek STEM telah dijalankan, kajian tentang permainan





pendidikan di dalam subjek Kaunseling masih kurang dijalankan dan tidak mendapat perhatian sewajarnya.

Secara umumnya program kaunseling di IPTA bertujuan untuk memberi pengetahuan dalam bidang ilmu kaunseling, kemahiran khusus kaunseling, keupayaan dalam penyelidikan dan penaksiran psikologi, serta memberi perhatian dalam bidang tumpuan. Dalam masa yang sama kursus-kursus yang ditawarkan juga turut bertujuan untuk pembangunan sendiri pelajar sebagai kaunselor. Menurut Jabatan Pengajian Tinggi, kaedah pengajaran dalam kaunseling adalah pada dasarnya dalam bentuk kuliah dan latihan amali. Bagi pendekatan pengajaran berbentuk kuliah, pengajaran memberi tumpuan kepada pengetahuan dalam aspek kefalsafahan, prinsip dan etika, teori-teori dalam kaunseling serta pengurusan manakala pendekatan latihan amali pula menjurus kepada penguasaan kemahiran dalam ilmu kaunseling dengan menggunakan makmal-makmal kaunseling individu dan kelompok.

Justeru, menurut Aida, Salleh dan Abu (2018), Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menguatkuasakan pelantikan guru bimbingan dan kaunseling di sekolah untuk memainkan peranan penting sebagai agen perubahan dalam aspek pembangunan modal insan untuk membangunkan agenda pembangunan negara. Bagi melahirkan pelajar yang berpengetahuan dan pengalaman dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling, pendidik dan pelajar haruslah memainkan peranan penting dan memberi perhatian bagi setiap subjek dalam kursus Bimbingan dan Kaunseling. Perkembangan dalam bidang pendidikan haruslah dititikberatkan agar kualiti pendidikan terjamin dan berupaya dalam menghasilkan generasi muda yang mempunyai kemahiran berfikir aras tinggi memandangkan mereka adalah aset penting dalam pembangunan negara.





Rentetan itu, salah satu *platform* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran masa kini adalah gamifikasi dalam talian iaitu aplikasi Kahoot yang dapat digunakan oleh pelajar Bimbingan dan Kaunseling dalam pengajaran dan pembelajaran semasa di dalam kelas. Aplikasi Kahoot telah dibangunkan pada 2013 yang merupakan aplikasi kuiz popular pada masa kini dan telah memperkenalkan satu ciri baharu iaitu cabaran (*challenge*). Menurut Muhammad Luqman et.al., (2017) aplikasi Kahoot merupakan satu alat inovasi dalam meningkat pengajaran dan pembelajaran kepada pelajar. Penggunaan aplikasi Kahoot menekankan pedagogi dengan melibatkan hubungan antara pemikiran aktif pelajar dengan kandungan pelajaran yang menekan perhatian, pengekalan dan tujuan pelajar belajar (Harlina et al.,2017).

Aplikasi Kahoot yang diperkenalkan adalah untuk meningkatkan penguasaan konsep catatan bergu di samping meningkatkan prestasi dan motivasi pelajar dalam mempelajari sesuatu subjek (Zhang & Zhonggen, 2021). Aplikasi Kahoot yang mempunyai ciri-ciri permainan seperti skor, ganjaran dan interaksi mewujudkan sebuah pembelajaran yang aktif dan lebih menyeronokkan. Penggunaan kombinasi elemen-elemen multimedia yang terdapat pada aplikasi Kahoot seperti teks, audio, grafik dan animasi membolehkan pembelajaran berasaskan teori kognitif dapat dilaksanakan dan diperkembangkan penggunaanya dalam pengajaran dan pembelajaran. Hal ini kerana, terdapat dua jenis kuiz di dalam aplikasi Kahoot yang boleh dipilih oleh pelajar, iaitu mod *Classic* (persaingan antara individu) dan mod *Team* (persaingan antara pasukan). Setiap jawapan yang dijawab dengan betul akan diberikan markah dan diakhir permainan, markah dan pemain terbaik akan dipaparkan.





Menurut Zhang dan Zhoggen (2021), pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran menggunakan gamifikasi aplikasi Kahoot membantu menyokong metakognisi pelajar dengan memberikan maklum balas dan tindak balas yang segera. Aplikasi Kahoot juga menyediakan peluang bukan sahaja menilai pemahaman konseptual pelajar tetapi membina pengetahuan baharu melalui penjelasan lanjut semasa atau selepas permainan. Menurut Nurul Ain et al., (2018), pembelajaran melalui gamifikasi dalam talian dengan penggunaan aplikasi Kahoot membolehkan para pelajar mempelajari sesuatu lebih efektif kerana pelajar sentiasa berfikir dengan lebih kritis pada pilihan jawapan yang diberikan samada jawapan yang dipilih betul ataupun berpotensi salah. Kesan daripada pembelajaran melalui aplikasi Kahoot menyebabkan pelajar semakin kreatif dan bersedia serta lebih memahami pada topik yang telah di tetapkan.



Sehubungan dengan perkara di atas, menurut Nor azah (2016), model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) adalah model berasaskan niat yang dibangunkan khusus bagi menerangkan dan menjangka penerimaan penggunaan terhadap teknologi. Menurut Aslina (2016) menunjukkan TAM menempatkan penggunaan komputer ditentukan oleh niat untuk menggunakan teknologi, manakala niat untuk menggunakan teknologi adalah di tentukan oleh sikap seseorang terhadap penggunaan teknologi (*perceived ease of use*) dan tanggapan pengguna (*perceived usefulness*). Hasil dapatan kajian lepas membuktikan penerimaan penggunaan adalah relevan. Kajian terhadap gamifikasi yang dijalankan oleh penyelidik juga, adalah untuk melihat pengaruh penerimaan pelajar terhadap sesuatu aplikasi permainan dalam talian yang berunsurkan pendidikan yang disediakan untuk menggalakkan





pelajar belajar secara kolaboratif serta dapat meningkatkan tahap komunikasi di antara mereka sebagai pelajar.

### 1.3 Penyataan Masalah

Menurut Aida Nubaillah et al. (2018) hingga kini hampir semua universiti awam dan swasta di Malaysia menawarkan program latihan dalam bidang bimbingan dan kaunseling. Institusi-institusi awam atau swasta di negara hendaklah berusaha menghasilkan kaunselor yang pakar dan terlatih supaya dapat menjalankan tugas dengan baik kerana profesion kaunselor menjadi satu keperluan signifikan kepada masyarakat. Namun begitu, bagi melahirkan masyarakat dan generasi yang kompeten dari segi rohani, intelek, jasmani, dan mental, penghasilan kaunselor pelatih haruslah diberikan perhatian yang sewajarnya di dalam kursus bimbingan dan kaunseling. Justeru itu, persedian pembelajaran dan pengajaran dalam kalangan pelajar bimbingan dan kaunseling haruslah diberi keutamaan sebagai persedian untuk menjadi kaunselor yang dapat memastikan perkhidmatan yang diberikan benar-benar berkesan.

Namun begitu, cabaran yang di hadapi oleh bakal kaunselor masa kini adalah tidak mempunyai pendedahan tentang teknologi atau lebih tepat lagi pendekatan pembelajaran berasaskan permainan yang berkaitan dengan bidang kaunseling, hal ini terjadi kerana kaunselor tidak arif tentang bagaimana permainan digital boleh digunakan (Nur Fasiha, et al., 2020). Oleh itu, KPM telah menyarankan seorang pendidik dalam bidang ini perlu sentiasa peka dengan perkembangan dan cabaran semasa. Yang paling penting ialah pendidik perlu tahu teknik serta strategi yang perlu



digunakan apabila berhadapan dengan situasi-situasi yang berbeza agar dapat menarik minat serta penglibatan pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan di dalam kelas. Kesan daripada teknik dan strategi yang digunakan dapat membantu pelajar dalam meningkatkan prestasi dalam pembelajaran.

Menurut Ahmad dan Wan (2019) sejajar dengan hasrat kerajaan untuk penambahbaikan ruang pembelajaran kepada kelas pintar pembelajaran abad ke-21 di bawah lima strategi perkasa modal insan di bawah RMK-11, golongan pendidik sewajarnya mengambil peluang memaksimumkan penggunaan aplikasi untuk kekal berhubung serta berinteraksi dengan pelajar walaupun secara maya. Oleh kerana kebanyakan institusi telah menggunakan pembelajaran secara maya pada masa kini, pendidik terus menghadapi cabaran untuk memastikan pelajar terlibat semasa pembelajaran secara maya. Menurut Licorish et al., (2018) bagi mengekalkan perhatian dan penglibatan pelajar terutama di kebanyakan universiti adalah sukar semasa sesi kuliah, kerana kelas yang dijalankan lebih kepada berpusatkan guru serta penyertaan pelajar terhadap dan kekangan terhadap interaksi tugas berkumpulan. Menurut Feather (2011), fenomena sosio-budaya yang dikenali sebagai "*Tall Poppy syndrome*", pelajar enggan menunjukkan pengetahuan mereka, bertanya dan menjawab soalan yang diajukan oleh pensyarah secara terbuka kerana takut dianggap sebagai mencuri perhatian dan kurang keyakinan diri dengan jawapan yang di kemukakan. Untuk mematuhi norma sosial yang ditetapkan dalam persekitaran kuliah, pelajar jarang mengemukakan soalan kepada umum dan lebih suka untuk tidak dikenali, terutamanya dalam kuliah besar (Licorish et al. 2018), kesan daripadanya mengurangkan penglibatan pelajar dan pelajar kurang aktif semasa proses pengajaran dan pembelajaran.



Selain itu, kelemahan yang wujud akibat daripada penggunaan teknik pengajaran yang tidak sesuai turut mengekang keseluruhan prestasi pelajar. Menurut Abd. Aziz (2007), teknik pengajaran konvensional yang berterusan sehingga sesi pengajaran dan pembelajaran selesai dengan menggunakan kaedah secara syarahan yang berpandukan nota pensyarah masih menjadi amalan. Ini juga menyebabkan topik menjadi tidak menarik, di samping menjadikan pelajar tidak dapat menumpukan perhatian kepada pembelajaran. Kajian lampau menunjukkan kurangnya keberkesanan proses pengajaran dan pembelajaran dalam subjek yang di ajar disebabkan oleh kaedah yang dilakukan adalah secara konvensional (Jaijaram, 2012; Purnamasari & Advensia, 2014). Cara konvensional yang dijalankan semasa di dalam kelas dengan hanya menggunakan pen, buku, persembahan slaid dan papan putih gagal memberikan kaedah pengajaran yang berkesan. Permasalahan ini dilihat boleh mengakibatkan pelajar cenderung untuk mengikuti kelas tanpa motivasi dan semangat yang tinggi (Ong et al., 2013).

Menurut Connell et al. (2016), secara tradisinya, pendidik menggunakan pendekatan pembelajaran berpusatkan guru, di mana para pelajar hanya mendengar penerangan yang melalui persembahan PowerPoint yang kerap disediakan oleh pendidik dengan merujuk buku teks. Keadaan ini perlu diberi perhatian oleh para pendidik untuk menjamin proses pengajaran dan pembelajaran terlaksana dengan baik. Memaksimumkan penggunaan cara konvensional untuk memantapkan proses pengajaran dan pembelajaran selari dengan arus teknologi terkini membolehkan pengajar mencuba sesuatu yang baharu di samping menambahbaik teknik dan kaedah pengajaran yang lebih berkesan.



Menurut Carolyn dan Julia La Rosa (2017) dalam kajian yang telah dijalankan permasalahan yang dikenalpasti apabila terdapat pendidik tidak mempunyai peluang, pengalaman dan pemahaman untuk menggunakan permainan digital dalam kelas semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Perkara ini telah menyebabkan pendidik tidak mempunyai pendedahan mengenai kelebihan menggunakan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran walaupun boleh diakses secara percuma. Menurut Becker (2007), terdapat pendidik yang tidak mampu menggunakan permainan sebagai alat pengajaran dan pembelajaran kecuali bagi mereka yang mempunyai pengalaman dan keyakinan untuk menggunakannya. Hal ini menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan adalah secara traditional dan mengikut kebiasaan tanpa menggunakan teknologi sedia ada. Penambahbaikan dalam aspek pengajaran dan pembelajaran menggunakan aplikasi permainan contohnya, membolehkan pelajar berada dalam suasana yang menyeronokkan dan berlumba-lumba untuk bersaing secara sihat.

Senario pada masa kini jelas memperlihatkan bahawa teknologi yang di aplikasikan dengan kemudahan multimedia dalam pendidikan telah membawa kepada evolusi baharu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Gamifikasi dalam pendidikan merupakan antara aplikasi multimedia yang semakin mendapat sambutan yang positif dalam kalangan pendidik dan pelajar. Menurut Laili Farhana (2016), banyak kajian telah dilakukan dalam usaha melihat keberkesanan dan pengaruh gamifikasi dalam talian semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan terhadap pelajar memberi impak positif dan manfaat. Menurut Helen dan Sherlock (2020), pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah gamifikasi lebih berjaya dilaksanakan berbanding menggunakan kaedah pembelajaran secara traditional. Di



samping itu, pendidik yang menggunakan kaedah gamifikasi harus memberitahu pelajar dengan jelas tentang kandungan yang di pelajari bagi penilaian terhadap prestasi pelajar selepas menggunakannya.

Dalam konteks di dalam kelas, teknologi yang bersesuaian dengan aktiviti pembelajaran mampu meningkatkan kebolehan kognitif dan sosial di samping menyokong pembelajaran di kalangan pelajar. Di Malaysia, pembelajaran berasaskan permainan digital mudah alih sudah mula di gunakan di sekolah-sekolah terutamanya di sekolah-sekolah yang terletak di kawasan bandar (Syamsul & Norshuhada, 2010). Banyak kajian lalu membincangkan tentang penggunaan permainan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran sama ada dalam bentuk digital atau fizikal seperti permainan papan, kad dan sebagainya.

Secara umumnya, kajian-kajian tersebut telah membuktikan bahawa kaedah permainan memberikan kesan yang positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Namun begitu, kaedah permainan ini di dapati banyak digunakan di dalam subjek bahasa, Matematik dan Sains. Hanya sedikit sahaja kajian yang mengkaji keberkesanan kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran subjek teori, khususnya di peringkat pengajian tinggi terutamanya di Universiti (Nurul Ain et al.,2018). Namun begitu, dengan adanya aplikasi Kahoot, pelajar secara tidak langsung akan membuat ulang kaji berulang kali dan membantu mereka mengingat konsep teori khasnya.



## 1.4 Objektif Kajian

Matlamat utama kajian yang telah dijalankan adalah kajian yang berbentuk faktor pengaruh penerimaan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot terhadap pelajar yang mengambil subjek Teori Kaunseling dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling di Universiti Pendidikan Sultan Idris. PAK-21 yang menggunakan teknologi menekankan konsep pembelajaran berpusatkan pelajar, dimana pelajar belajar secara kolaboratif dengan pendidik melalui perbincangan bagi menyelesaikan masalah. Menurut Wong dan Kamisah (2018), penerimaan dan penggunaan teknologi adalah berkait dengan bagaimana seseorang menerima dan menggunakan teknologi tersebut dapat mempengaruhi pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran.



sememangnya perlu dicapai adalah seperti berikut:

- I. Mengenalpasti faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot sebagai pentaksiran subjek Teori Kaunseling
- II. Menentukan hubungan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dengan prestasi, keseronokan dan kemudahan
- III. Menilai tahap hubungan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dengan prestasi, keseronokan dan kemudahan





## 1.5 Persoalan Kajian

Bagi mencapai objektif kajian, maka persoalan kajian untuk kajian ini adalah seperti yang berikut:

- I. Apakah faktor faktor yang mempengaruhi penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot sebagai pentaksiran subjek Teori Kaunseling.
- II. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dengan prestasi?
- III. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dengan keseronokan?
- IV. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dengan kemudahangunaan?
- V. Apakah nilai tahap hubungan antara faktor pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dengan prestasi, keseronokan dan kemudahangunaan?





## 1.6 Hipotesis Kajian

Hipotesis Statistik diuji untuk menjawab soalan kajian bagi melihat hubungan antara jangkaan prestasi, keseronokan dan kemudahan dengan penerimaan aplikasi Kahoot dalam subjek Teori Kaunseling

(H<sub>01</sub>) : Tiada hubungan yang signifikan antara faktor jangkaan prestasi dengan penerimaan aplikasi Kahoot

(H<sub>02</sub>) : Tiada hubungan yang signifikan antara faktor keseronokan dengan penerimaan aplikasi Kahoot



(H<sub>03</sub>) : Tiada hubungan yang signifikan antara faktor kemudahan dengan penerimaan aplikasi Kahoot

## 1.7 Kepentingan Kajian

Kajian ini dipercayai mampu memberi impak yang positif dan mampu memberikan manfaat dalam domain penerimaan gamifikasi dalam talian dengan penggunaan aplikasi Kahoot dalam kalangan pelajar kaunseling terutamanya kepada:





### 1.7.2 Pelajar

Merealisasikan pembelajaran berpusatkan pelajar (*student-centred learning*) yang membolehkan pelajar menuntut ilmu, membina keyakinan serta memupuk sikap positif menerusi gamifikasi dalam talian yang disediakan khusus untuk tujuan pendidikan. Terdapat dua elemen iaitu elemen diri dan elemen sosial yang membolehkan pelajar mengukur prestasi untuk menilai keberkesanan pembelajaran selepas penggunaan gamifikasi dalam talian aplikasi Kahoot di mana elemen diri dapat menjadikan pelajar lebih fokus untuk bersaing dengan diri sendiri dan meningkatkan pencapaian serta motivasi diri manakala elemen sosial meletakkan pelajar dalam satu komuniti yang membolehkan markah dan pencapaian pelajar dilihat oleh pelajar lain.

### 1.7.3 Pendidik

Elemen gamifikasi ini akan memudahkan pendidik menilai dan melihat prestasi sebenar pelajar semasa proses pembelajaran dan pengajaran. Elemen ini terbahagi kepada dua iaitu elemen sosial dan elemen diri. Antara perkara yang perlu dititik beratkan oleh pendidik sebelum menggunakan gamifikasi sebagai kaedah pembelajaran adalah mengenal pasti mekanisma yang boleh membantu pendidik untuk mengesan tahap pencapaian pelajar. Melalui perancangan yang teliti daripada pendidik, pelajar seharusnya dapat menghabiskan pembelajaran dan tugas dalam tempoh yang telah ditetapkan mengikut *milestone*. Kajian yang dijalankan oleh Deterding (2011) menyatakan bahawa antara pendekatan yang sesuai di gunakan oleh pensyarah sebagai alat pengujian pada abad ini

ialah pembelajaran berasaskan permainan. Aplikasi Kahoot yang mempunyai ciri-ciri permainan seperti skor, ganjaran dan interaksi mewujudkan sebuah pembelajaran yang aktif dan menyeronokan.

#### **1.7.4 Teknologi Pendidikan**

Memanfaatkan sepenuhnya teknologi yang boleh diintegrasikan ke dalam kurikulum dengan pendekatan pembelajaran yang bersifat konstruktivis bagi melahirkan pelajar yang berfikiran kreatif dan mahir dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran sendiri dan koperatif. Justeru itu mengaplikasikan gamifikasi dalam talian aplikasi Kahoot sebagai alat bantu mengajar bagi menguji pelajar dapat menjana pemikiran kreatif dan memotivasi bagi mencapai matlamat pembelajaran abad ke-21 seperti yang disarankan oleh Kementerian Pendidikan.

### **1.8 Batasan Kajian**

Skop kajian ini terdiri pelajar yang mengambil subjek Teori Kaunseling dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling di Universiti Pendidikan Sultan Idris tanpa mengambil kira latar belakang keluarga. Seramai 40 orang pelajar yang telah mendaftar bagi subjek Teori Kaunseling pada semester tahun yang terkini. Kumpulan pelajar ini di pilih sebagai sampel kajian kerana pelajar kurang di dedahkan dengan gamifikasi terhadap penggunaan aplikasi Kahoot dalam subjek yang dipelajari dan kajian yang melibatkan kaunseling masih kurang mendapat perhatian (Nur Fasiha et al., 2020), yang telah

dipilih oleh penyelidik. Kajian ini hanya mengkaji faktor pengaruh penerimaan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot terhadap pelajar yang mengambil subjek Teori Kaunseling dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling.

Terdapat dua batasan kajian dalam melakukan kajian ini, iaitu:

- I. Membangunkan alat pengujian gamifikasi dalam talian yang menggunakan aplikasi Kahoot bagi menguji faktor pengaruh jangkaan prestasi, keseronokan, dan kemudahan terhadap penerimaan aplikasi Kahoot dalam subjek Teori Kaunseling. Penggunaan aplikasi Kahoot ini adalah usaha untuk menentukan tahap penerimaan gamifikasi dalam kalangan pelajar yang mengambil subjek Teori Kaunseling dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling di Universiti

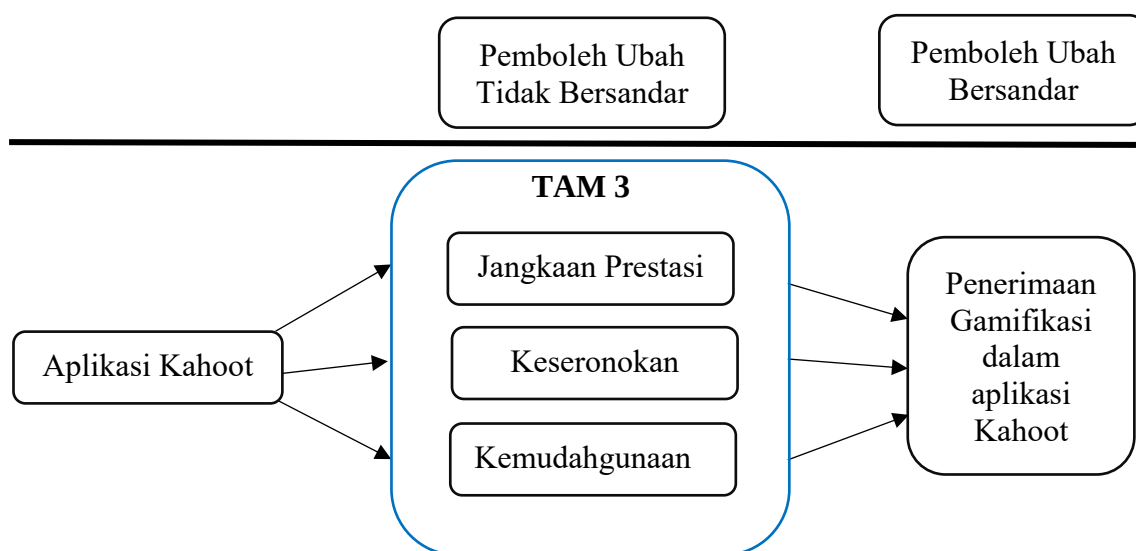
- II. Kajian dijalankan berbentuk kuantitatif dan hanya melibatkan seramai 40 orang pelajar yang mengambil subjek Teori Kauseling dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling. Dapatan kajian yang di perolehi akan diuji dalam program aplikasi SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) bagi analisis statistik soalan yang akan di kemukakan menggunakan borang soal selidik.

## 1.9 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual kajian bermaksud satu bentuk kerangka kajian yang menerangkan secara ringkas bentuk kajian, hala tuju kajian, format kajian dan peringkat-peringkat

atau fasa-fasa dalam kajian ini iaitu pengaruh penerimaan gamifikasi menggunakan aplikasi Kahoot terhadap pelajar Bimbingan dan Kaunseling yang mengambil subjek Teori Kaunseling. Proses bagi merangka konseptual kajian akan melibatkan beberapa turutan langkah bagi mendapatkan ketepatan penganalisan data yang dijalankan.

Dalam kajian ini hanya tiga daripada enam faktor Model Penerimaan Teknologi 3 (TAM3) sahaja digunakan bagi melihat faktor pengaruh terhadap penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot iaitu jangkaan prestasi, keseronokan dan kemudahan (Rajah 1.1). Faktor pengaruh aplikasi Kahoot iaitu jangkaan prestasi, keseronokan dan kemudahan merupakan pembolehubah tidak bersandar manakala hubungannya terhadap pembolehubah bersandar iaitu penerimaan aplikasi Kahoot.



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian



## 1.10 Definisi Operasi

### I. Penerimaan

Penerimaan di sini adalah dilihat dalam konteks gamifikasi dalam talian. Penerimaan gamifikasi dalam talian adalah berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi antaranya ialah prestasi, keseronokan dan kemudahan serta bagaimana seseorang menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Dalam kajian ini, telah mengkaji faktor penerimaan gamifikasi dalam talian menggunakan aplikasi Kahoot terhadap prestasi, keseronokan dan kemudahan dalam kalangan pelajar yang mengambil subjek Teori Kaunseling dalam bidang Bimbingan dan Kaunseling di Universiti Pendidikan Sultan Idris.



### II. Gamifikasi

Gamifikasi adalah satu proses menerapkan elemen dalam rekaan permainan (seperti cabaran, lencana, peraturan dan sebagainya) dalam kontek bukan bermain (*non-gaming context*) (Deterding et al., 2011). Proses gamifikasi ini lazimnya di jadikan sebagai satu teknik pemasaran bagi menggalakan penglibatan individu dalam sesuatu produk atau perkhidmatan. Dengan itu, proses gamifikasi ialah proses yang menjadikan sesuatu aktiviti sebuah permainan demi mendorong penyertaan atau penglibatan individu (Tan Wee Hoe, 2015). Dalam kajian ini, gamifikasi bermaksud pembelajaran berasaskan permainan interaktif dalam talian menggunakan aplikasi Kahoot bagi pelajar membina pemikiran yang kritis disamping keseronokan semasa menggunakan aplikasi Kahoot. Penggunaan gamifikasi aplikasi Kahoot bukan sahaja dapat memberi impak positif



kepada pelajar namun pemudahcara kepada pendidik bagi proses pengajaran dan pembelajaran semasa dijalankan didalam kelas.

### **III. Aplikasi Kahoot**

Aplikasi Kahoot merupakan suatu aplikasi kuiz secara dalam talian yang dibina oleh pensyarah untuk merangsang minat pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran melalui suasana pembelajaran secara interaktif. Dalam kajian ini, aplikasi Kahoot digunakan sebagai alat pentaksiran untuk mengukur prestasi, keseronokkan dan kemudahan. Aplikasi Kahoot menggabungkan elemen elemen multimedia yang dapat menarik perhatian dan penglibatan pelajar secara menyeluruh dapat ditingkatkan. Aplikasi ini boleh digunakan melalui pelbagai peranti seperti komputer, laptop, tablet dan telefon pintar. Aplikasi Kahoot dalam kajian ini meliputi soalan yang dibina dengan mendapat kesahan daripada pensyarah yang berpengalaman melebihi lima tahun.

### **IV. Kursus Kaunseling dan Bimbingan**

Secara umumnya kursus kaunseling dan bimbingan di IPTA bertujuan untuk memberi pengetahuan dalam bidang ilmu kaunseling, kemahiran khusus kaunseling, keupayaan dalam penyelidikan dan penaksiran psikologi, serta memberi perhatian dalam bidang tumpuan. Dalam masa yang sama kursus-kursus yang ditawarkan juga turut bertujuan untuk pembangunan sendiri pelajar sebagai kaunselor dan tujuan ini adalah terangkum dalam keseluruhan kursus-kursus yang ditawarkan. Menurut Jabatan Pengajian Tinggi Malaysia (2011), perkhidmatan bagi kursus kaunseling memainkan peranan utama

dalam membangunkan potensi modal insan melalui program dan pendekatan psikologi dan kaunseling. Selaras dengan hasrat ini, maka Kementerian Pengajian Tinggi melalui IPT akan terus berusaha untuk melahirkan graduan berkualiti dalam bidang bimbingan dan kaunseling. Dalam hal ini program kaunseling telah ditawarkan di pelbagai IPT awam dan swasta. Maklumat berkaitan program kaunseling yang ditawarkan di setiap IPT merupakan yang terkini dan sistematik bagi dijadikan rujukan tentang kurikulum pengajian, aktiviti pengajaran dan pembelajaran, penyelidikan dan pembangunan bidang kaunseling di Malaysia.

Justeru itu, dalam kajian yang dijalankan, subjek Teori Kaunseling di pilih untuk membangunkan soalan di dalam aplikasi Kahoot. Dalam kajian ini, kursus ini meliputi sejarah dan perkembangan Teori Kaunseling, sejarah latar belakang pelopor teori, konsep utama teori dalam kaunseling serta pandangan teori terhadap sifat semula jadi manusia. Perbincangan juga berfokus kepada teknik-teknik teras dalam setiap teori, model dan tahap proses kaunseling berdasarkan teori serta intervensi spesifik yang digunakan untuk klien kes yang berbeza. Antara teori yang diketengahkan termasuk teori tradisi seperti Teori Psikonalisis, Teori Psikologi Individu, Teori Pemusatan Klien, Teori Gestalt, Teori Tingkah Laku, Teori Rational Emotif Tingka Laku sehingga ke Teori Kontemporari seperti Teori Kognitif Tingkah Laku, Teori Penyelesaian Solusi, Teori Pilihan dan Terapi Realiti dan sebagainya yang menyumbang kepada bidang psikologi dan kaunseling.



## **V. Prestasi**

Bagi kajian yang dijalankan, prestasi yang dilihat secara khusus ialah prestasi bagi pencapaian pelajar yang mengambil subjek Teori Kaunseling dalam jurusan Bimbingan dan Kaunseling di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Prestasi merupakan salah satu faktor yang telah dikenalpasti untuk menentukan kesan hubungan terhadap pemboleh ubah penentu di dalam kajian ini. Prestasi dirujuk sebagai sejauh mana tahap kepercayaan pelajar dalam menggunakan aplikasi Kahoot bagi membantu meningkatkan prestasi dalam pengajaran dan pembelajaran bagi subjek Teori Kaunseling. Situasi ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kemahiran psikomotor dan kualiti pembelajaran secara berterusan setelah menggunakan gamifikasi pada aplikasi Kahoot.



## **VI. Keseronokan**

Pembelajaran yang tertumpu kepada kuliah semata-mata menyebabkan kelesuan dan hilang tumpuan dalam kalangan pelajar. Justeru, teknik pembelajaran yang menarik dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan. Teknik pengajaran dan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik juga turut memainkan peranan penting dalam menarik minat pelajar terhadap kursus atau subjek yang diajar (Nur Sakinah dan Siti Amirah, 2016). Kaedah gamifikasi aplikasi Kahoot merangsang minat dan motivasi pelajar untuk kekal bersemangat serta memberi kesan yang positif dan menyeronokkan pada subjek yang dipelajari.







## VII. Kemudahgunaan

Bagi kajian yang dijalankan penggunaan elemen gamifikasi dalam pengajaran bagi subjek Teori Kaunseling bertujuan untuk melihat tahap kemudahgunaan pada aplikasi Kahoot terhadap pelajar yang mempelajari subjek tersebut. Kaedah pembelajaran secara interaktif yang terdapat pada aplikasi Kahoot membolehkan pelajar lebih mudah menerima dan memahami dengan lebih cepat terhadap penggunaan aplikasi Kahoot. Keadaan kemudahan ditakrifkan sebagai darjah kepercayaan individu untuk menerima dan menggunakan teknologi, kemudahgunaan, sokongan serta bantuan daripada organisasi (Venkatesh et al., 2003). Bagi tujuan kajian ini, kemudahgunaan merujuk kepada pendekatan pembelajaran melalui gamifikasi dalam talian menggunakan aplikasi Kahoot apabila menggunakannya seterusnya pelajar menganggap aplikasi ini mudah digunakan dan diterima pakai bagi tujuan pembelajaran. Justeru, elemen multimedia yang terdapat dalam aplikasi Kahoot seperti audio, animasi, interaktiviti, grafik dan teks membantu pelajar untuk lebih memahami penggunaan aplikasi Kahoot.

### 1.12 Rumusan

Bab ini telah memperkenalkan dan membincangkan isu yang berkaitan dengan tajuk kajian yang telah dijalankan serta menerangkan idea asas struktur kajian secara menyeluruh. Bab yang telah dibincangkan adalah bertujuan memperlihatkan kandungan bab ini lebih sistematik, maka penulisan ini telah di bahagikan kepada sub-tajuk tertentu, antaranya ialah pendahuluan, latar belakang kajian dan permasalahan kajian dibincangkan secara teliti sebagai teliti sebagai panduan asas





untuk melaksanakan kajian. Bab ini telah menggariskan tiga objektif kajian yang perlu dicapai, persoalan kajian yang dijalankan berdasarkan permasalahan kajian yang perlu ditangani, hipotesis kajian bagi persoalan ke dua telah dibina untuk mencerminkan ramalan hubungan antara pembolehubah serta diuji melalui kaedah yang dibincangkan pada bab 3 dan sumbangan serta kepentingan yang diharapkan untuk dicapai. Akhirnya kerangka kajian, batasan kajian dan definisi operasional dinyatakan serta diuraikan secara ringkas bagi menggambarkan struktur asas kajian.

Justeru itu, tujuan kajian ini dijalankan adalah untuk mengkaji pengaruh penerimaan gamifikasi aplikasi Kahoot dalam kalangan pelajar Bimbingan dan Kaunseling di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Pendekatan pembelajaran melalui gamifikasi dengan penggunaan aplikasi Kahoot dapat dilihat mempunyai potensi yang besar terhadap penjana kreativiti dan kemahiran pelajar bagi melahirkan generasi masa hadapan yang lebih berdaya saing. Gamifikasi dalam talian perlu diteroka supaya penggunaannya dapat dimanfaatkan sepenuhnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 ini bagi melahirkan generasi minda kelas pertama yang turut mempunyai kemahiran dan kreativiti yang holistik.

