



**KEBERKESANAN PENDEKATAN GAMIFIKASI
DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN
PEMUDAHCARAAN (PDPC) MATA
PELAJARAN EKONOMI**



NORASYIKIN BINTI UDIANTO

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024





**KEBERKESANAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PROSES
PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PDPC) MATA
PELAJARAN EKONOMI**

NORASYIKIN BINTI UDIANTO



**LAPORAN KERTAS KERJA PROJEK INI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA
PENDIDIKAN (EKONOMI) DENGAN KEPUJIAN**

**FAKULTI PENGURUSAN DAN EKONOMI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2024





PROJEK TAHUN AKHIR
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 17 Februari 2024

Saya, **NORASYIKIN BINTI UDIANTO, D20201093842, FAKULTI EKONOMI DAN PENGURUSAN** dengan ini mengaku bahawa kertas kerja projek yang bertajuk **KEBERKESANAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PDPC) MATA PELAJARAN EKONOMI** adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan mengambil hasil kerja mana-mana pihak kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan Pelajar

Tandatangan Penyelia



PENGHARGAAN

Alhamdulillah, saya amat bersyukur ke hadrat Ilahi kerana dengan izin dan limpahan rahmaNya yang dianugerahkan ke atas saya, dapatlah saya menyiapkan kertas projek tahun akhir ini dengan jayanya. Selain itu, saya bersyukur kerana segala masalah dan pelbagai kekangan yang timbul sepanjang kajian ini dijalankan telah berjaya di atasi. Oleh itu, di kesempatan ini izinkan saya untuk merakamkan ucapan penghargaan dan terima kasih saya kepada mereka yang berkenaan.

Pertama kali, saya ingin mendedikasikan ucapan terima kasih yang tidak terhingga dan sejuta penghargaan kepada penyelia saya, Dr. Nurhanani binti Romli kerana telah banyak memberi tunjuk ajar, bimbingan dan ilmu yang berguna sepanjang penulisan ini. Ketekunan beliau dalam membimbing kami telah memberi ruang kepada saya untuk menyiapkan penulisan dengan sempurna dalam tempoh masa yang ditetapkan.

Kedua, setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kepada kedua ibu bapa dan kakak yang amat saya sayangi kerana tidak putus-putus memberikan dorongan dan sentiasa ada khususnya di kala waktu saya sedang diuji dengan pelbagai ujian sepanjang tempoh menyiapkan penulisan ini. Mereka adalah penyemangat saya sehingga saya mampu untuk menyiapkan kajian ini.

Ketiga, kepada rakan-rakan seperjuangan saya iaitu Juliana, Nur Naz Hirah, Nursyazwani, Norarinamie dan Siti Maisharah terima kasih atas tunjuk ajar, perkongsian idea dan sokongan yang tidak berbelah bahagi yang diberikan sepanjang perjalanan melakar impian ini bersama-sama. Tanpa kalian perjalanan yang sukar ini akan terasa lebih gelap, sempit dan hambar. Sesungguhnya Allah sahajalah yang mampu membalas segala jasa kalian. Akhir sekali, saya juga ingin mengucapkan terima kasih mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung dalam penyempurnaan penulisan ini.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji faktor-faktor yang menyebabkan pelajar menerima penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) mata pelajaran Ekonomi serta menganalisis keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berasaskan reka bentuk tinjauan. Borang soal selidik diedarkan kepada 304 orang responden yang terdiri daripada pelajar tingkatan empat dan tingkatan lima yang mengambil mata pelajaran Ekonomi di SMK Telok Panglima Garang, Kuala Langat, Selangor. Analisis data dilaksanakan dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensi. Dapatan kajian ujian regresi berbilang menunjukkan bahawa pemboleh ubah Persepsi Kebergunaan ($\beta=0.270$, $p<0.05$) dan Sikap Penggunaan ($\beta=0.358$, $p<0.05$) merupakan peramal signifikan kepada Tahap Penerimaan Pelajar terhadap Pendekatan Gamifikasi ($F=51.37$) dengan nilai R^2 adalah 0.41. Di samping itu, ujian korelasi Pearson menunjukkan bahawa wujud hubungan signifikan antara empat pemboleh ubah tidak bersandar iaitu Persepsi Kebergunaan ($r=0.588$, $p<0.05$), Persepsi Mudah Guna ($r=0.455$, $p<0.05$), Sikap Penggunaan ($r=0.558$, $p<0.05$), dan Persepsi Keseronokan ($r=0.425$, $p<0.05$), dengan pemboleh ubah bersandar iaitu Tahap Penerimaan Pelajar terhadap Pendekatan Gamifikasi. Kesimpulannya, pendekatan gamifikasi mempunyai kesan yang signifikan kepada pembelajaran pelajar kerana menunjukkan tahap penerimaan yang baik. Implikasinya, kajian berkaitan pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) mata pelajaran Ekonomi.



THE EFFECTIVENESS OF THE GAMIFICATION APPROACH IN THE LEARNING AND TEACHING PROCESS (PDPC) OF THE SUBJECT OF ECONOMICS

ABSTRACT

This study aims to examine the factors that influence students to accept the use of the gamification approach in the learning and teaching process (PdPc) of Economics subjects as well as analyze the effectiveness of the gamification approach in the PdPc of Economics subjects. This study uses a quantitative approach based on a survey design. Questionnaires were distributed to 304 respondents consisting of form four and form five students that taking Economics at SMK Telok Panglima Garang, Kuala Langat, Selangor. Data analysis was performed using descriptive statistics and inferential statistics. The findings of the multiple linear regression show that the variables Perception of Usefulness ($\beta=0.270$, $p<0.05$) and Attitude to Use ($\beta=0.358$, $p<0.05$) are significant predictors of the Level of Student Acceptance of the Gamification Approach ($F=51.37$) and R^2 value is 0.41. In addition, the Pearson correlation test shows that there is a significant relationship between the four independent variables, namely Perception of Usefulness ($r=0.588$, $p<0.05$), Perception of Ease of Use ($r=0.455$, $p<0.05$), Attitude to Use ($r=0.558$, $p<0.05$), and Perception of Fun ($r=0.425$, $p<0.05$), with the dependent variable being the Level of Student Acceptance of the Gamification Approach. In conclusion, the gamification approach has a significant effect on student learning because it shows a good level of acceptance. The implication is that studies related to the gamification approach can improve the effectiveness of learning and teaching process (PdPc) of Economics subject.

KANDUNGAN

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	x
SENARAI RAJAH	xii
SENARAI SINGKATAN	xiii
SENARAI LAMPIRAN	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	2
1.3 Pernyataan Masalah	6
1.4 Tujuan Kajian	10
1.5 Objektif Khusus Kajian	10
1.6 Persoalan Kajian	11
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	12
1.8 Definisi Operasional	14
1.8.1 Keberkesanan	14
1.8.2 Pendekatan Gamifikasi	14

1.8.3 Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)	15
1.8.4 Mata Pelajaran Ekonomi	16
1.9 Batasan Kajian	16
1.10 Kepentingan Kajian	17
1.11 Ringkasan Bab	19

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pengenalan	20
2.2 Pendekatan Gamifikasi	21
2.2.1 Konsep Gamifikasi	21
2.2.2 Kajian Lepas	24
2.2.3 Kepelbagaian Aktiviti Permainan dalam PdPc	29
2.3 Teori dan Model-model Penerimaan Teknologi	41
2.3.1 Teori Tindakan Beralasan (TRA)	41
2.3.2 Teori Tingkah Laku Terancang (TPB)	42
2.3.3 Model Penerimaan Teknologi (TAM)	43
2.3.4 Model Penerimaan Teknologi 2 (TAM2)	45
2.3.5 Unified Theory of Acceptance Use of Techonology (UTAUT)	46
2.3.6 Justifikasi Pemilihan Model Penyelidikan	47
2.3.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Pendekatan Gamifikasi	48
2.3.8 Kajian Lepas	54
2.4 Ringkasan bab	78

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan	79
3.2 Reka Bentuk Kajian	80
3.3 Populasi dan Sampel Kajian	82
3.4 Instrumen Kajian	84
3.5 Kajian Rintis	91
3.6 Proses Pengumpulan Data	94
3.7 Teknik Menganalisis Data	96
3.7.1 Statistik Deskriptif	97
3.7.2 Statistik Inferensi	98
3.7 Ringkasan Bab	100

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan	101
4.2 Ujian Normaliti	102
4.3 Analisis Deskriptif	104
4.4 Analisis Inferensi	122
4.4.1 Analisis Regresi Linear Berbilang	122
4.4.2 Analisis Korelasi Pearson	127
4.4.3 Analisis Anova	131
4.5 Ringkasan Bab	132

BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN

5.1 Pengenalan	133
5.2 Ringkasan Kajian	134

5.3 Perbincangan Dapatan Kajian	136
5.2.1 Persepsi Kebergunaan dengan Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi	137
5.2.2 Persepsi Mudah Guna dengan Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi	138
5.2.3 Sikap Penggunaan dengan Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi	139
5.2.4 Persepsi Keseronokkan dengan Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi	140
5.3 Implikasi Kajian	142
5.3.1 Implikasi Terhadap Pendidik	142
5.3.3 Implikasi Terhadap Kementerian Pendidikan Malaysia	143
5.4 Cadangan Kajian Lanjutan	144
5.5 Kesimpulan	146

RUJUKAN	147
LAMPIRAN	160



SENARAI JADUAL

No. Jadual	Muka Surat
2.1 Ringkasan Kajian Lepas Gamifikasi	33
2.2 Ringkasan Kajian Lepas Model TAM	66
3.1 Jumlah Pelajar Mengikut Tingkatan	83
3.2 Penggunaan Skala Likert dalam Soal Selidik	85
3.3 Senarai Bahagian dalam Soal Selidik	86
3.4 Latar Belakang Pelajar	87
3.5 Konstruk bagi Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi	88
3.6 Tahap Penerimaan Pelajar Pendekatan Gamifikasi	91
3.7 Interpretasi Skor Alpha Cronbach	92
3.8 Keputusan Nilai Pekali Cronbach Alpha	93
3.9 Interpretasi Skor Min	98
4.1 Kenormalan Data	103
4.2 Latar Belakang Responden Kajian	104
4.3 Interpretasi Skor Min	110
4.4 Analisis Deskriptif bagi Konstruk Persepsi Kebergunaan	111
4.5 Analisis Deskriptif bagi Konstruk Persepsi Mudah Guna	113
4.6 Analisis Deskriptif bagi Konstruk Sikap Penggunaan	115
4.7 Analisis Deskriptif bagi Konstruk Persepsi Keseronokan	117
4.8 Analisis Deskriptif bagi Tahap Penerimaan Pelajar terhadap Pendekatan Gamifikasi	119
4.9 Ringkasan Model Regresi Linear Berbilang (Model Summary)	123



4.10	Keputusan Analisis Regresi Linear Berbilang (Koefisien)	124
4.11	Interprestasi Nilai Pekali Kolerasi Pearson	127
4.12	Analisis Kolerasi Pearson Keseluruhan	130
4.13	Analisis Anova Sehalu bagi Perbezaan antara Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi	131

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
-----------	------------

1.1	Kerangka Konseptual Kajian	13
2.1	Teori Tindakan Beralasan (TRA)	42
2.2	Teori Tingkah Laku Terancang (TPB)	43
2.3	Model Penerimaan Teknologi (TAM)	44
2.4	Model Penerimaan Teknologi 2 (TAM 2)	45
2.5	Model UTAUT	46
2.6	Kerangka konstruk Kajian	48
3.1	Proses Pengumpulan Data	95
4.1	Peratusan Taburan Pelajar Mengikut Jantina	106
4.2	Peratusan Taburan Pelajar Mengikut Umur dan Tingkatan	107
4.3	Peratusan Taburan Pelajar Mengikut Bangsa	108

SENARAI SINGKATAN

ATU, SI	Sikap Penggunaan
FinTech	Financial Technology
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
GTG	<i>Global Tahfiz Game</i>
IKS	Industri Kecil Dan Sederhana
ITU	Niat Tingkah Laku
JK	Jangkaan Kebergunaan
JMG	Jangkaan Mudah Guna
KBSM	Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
LM 1	Latihan Mengajar 1
MHP	Myhealth
MLS	Sistem Pembelajaran Mudah Alih
MPEI	Mata Pelajaran Elektif Ikhtisas
NDGBL	<i>Non-Digital Game-Based Learning</i>
PAK-21	Pembelajaran Abad Ke-21
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PE, PKS	Persepsi Keseronokkan
PEOU, PMG	<i>Perceived Ease of Use</i> / Persepsi Mudah Guna
PHR	Sistem Rekod Kesihatan Peribadi

PISMP	Program Ijazah Sarjana Muda Perguruan
PU, PK	<i>Perceived of Usefulness</i> / Persepsi Kebergunaan
QR	<i>Quick Response</i>
SPM	Sijil Pelajaran Malaysia
SPSS	Statistical Package For Social Science
STPM	Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia
TAM	<i>Technology Acceptance Model</i>
TAM2	<i>Techonology Acceptance Model 2</i>
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
TPB	<i>Theory of Planned Behaviour</i> / Teori Tingkah Laku Terancang
TPP	Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Pendekatan Gamifikasi
TRA	<i>Theory of Reasoned Action</i> / Teori Tindakan Beralasan
UAE	United Arab Emirates
UITM	Universiti Teknologi Mara
UMK	Universiti Malaysia Kelantan
UTAUT	<i>Unified Theory of Acceptance Use of Techonology</i> / Teori Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Bersatu

SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Soal Selidik
- B Keputusan Analisis Data Daripada SPSS Versi 25.0

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan

Kandungan bahagian satu akan menerangkan secara menyeluruh berkaitan kajian yang ingin dijalankan dan dibahagikan kepada subtopik-subtopik kecil seperti latar belakang kajian, permasalahan kajian, objektif kajian, persoalan kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasional. Pernyataan masalah pula menerangkan berkaitan masalah-masalah yang menyebabkan pelajar sukar mempelajari mata pelajaran Ekonomi. Selain itu, tujuan kajian akan dikemukakan serta kerangka konseptual kajian disertakan bagi membahaskan gambaran awal berkaitan kajian yang akan dilaksanakan oleh pengkaji.

1.2 Latar Belakang Kajian

Mata pelajaran Ekonomi merupakan mata pelajaran bukan teras atau elektif yang ditawarkan kepada pelajar tingkatan empat dan lima yang dikategorikan sebagai Mata Pelajaran Elektif Ikhtisas (MPEI) dengan menggunakan format baharu berdasarkan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) menengah atas bagi yang dahulu adalah Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) pada tahun 2018 (Laporan Analisis Keputusan SPM, 2018). Dalam KSSM MPEI, mata pelajaran ekonomi dijenamakan semula dengan mengugurkan perkataan 'Asas'. Walau bagaimanapun isi kandungan bagi mata pelajaran ini tidak berlaku banyak perubahan.

Keterampilan abad ke-21 adalah aspek yang ditekankan dalam KSSM di mana anak muda masa kini seharusnya memiliki pemikiran inovatif dan kreatif sehingga mampu bersaing pada peringkat global. MPEI Ekonomi dicipta dengan tujuan untuk memberi pengetahuan yang kukuh dan teguh berkaitan asas ekonomi yang boleh membantu pelajar untuk membuat keputusan yang rasional dan bijak dalam menentukan masa hadapan negara. Dengan adanya mata pelajaran Ekonomi, pelajar boleh memahami isu-isu yang berbeza yang berpunca daripada bahan yang terhad dan membuat keputusan yang seimbang tentang bagaimana cara penggunaannya. Selain itu, pelajar diharapkan dapat menghasilkan kemahiran berfikir dengan kreatif dan kritis agar menjadi pengguna dan pengeluar yang rasional dan amanah (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2015). Misalnya, pelajar sentiasa peka dengan isu semasa berkaitan ekonomi, memahami fungsi dan peranan institusi-institusi kewangan serta perdagangan antarabangsa. Justeru, pelajar-pelajar seharusnya memainkan peranan dengan bermakna dan berkesan dalam menjalani kehidupan harian dan sebagai



individu yang celik ekonomi. Ekonomi dalam KSSM ini dirancang dan digubal berasaskan situasi semasa bagi mencapai matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) untuk meluaskan kebolehan pelajar secara holistik dan kohesif dalam usaha untuk mewujudkan manusia yang stabil dan seragam dari segi akal budi, spiritual dan fizikal.

Umum mengetahui kepentingan mata pelajaran Ekonomi ini kepada para pelajar memang tidak dapat disangkalkan lagi. Hal ini dikatakan demikian kerana pengetahuan ekonomi bukan sahaja dapat memberi manfaat untuk kegunaan menjawab ujian atau peperiksaan penting di sekolah, tetapi manfaat ini juga dapat diaplikasikan dalam kehidupan seharian seperti permintaan, penawaran, fungsi wang, peranan institusi-institusi kewangan serta keperluan dan kehendak (Jeyaganesh, 2018).

Contohnya, pengguna dapat berbelanja barangan dengan berhemah dan mengelakkan pembaziran kerana jika pengguna berbelanja secara berlebihan akan menyebabkan permintaan bagi suatu barangan meningkat sehingga menyebabkan harga barang tersebut meningkat. Ilmu ekonomi yang dipelajari ini juga dapat digunakan dalam bidang lain seperti bidang perakaunan dan perniagaan kerana bidang ini sangat berkait rapat dengan ilmu ekonomi.

Tambahan pula, mata pelajaran Ekonomi ini juga penting kepada pelajar-pelajar yang mengambilnya untuk melanjutkan pembelajaran ke peringkat seterusnya. Pelajar diberikan pendedahan awal berkaitan prinsip-prinsip asas Ekonomi agar dapat meningkatkan keberkesanan pembelajaran mata pelajaran Ekonomi di peringkat sekolah menengah atas iaitu tingkatan enam atau Sijil Tinggi Persekolahan Malaysia (STPM). Kepentingan subjek Ekonomi juga diakui oleh pihak kerajaan (Chee, 1998).





Perkara ini dapat dilihat dengan penawaran pengajian ekonomi di pusat pengajian tinggi di negara kita. Universiti awam dan swasta sama-sama menyediakan pelbagai pengkhususan dalam bidang ekonomi seperti ekonomi sumber manusia, ekonomi perniagaan dan ekonomi Islam (Yahya et al., 2002).

Memandangkan KSSM MPEI Ekonomi memberi penekanan kepada penerapan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). Keutamaan PAK-21 bukan lagi bergantung sepenuhnya kepada cara pengajaran tradisional sahaja iaitu konsep 'Chalk and Talk'. Kaedah pengajaran yang mana guru sebagai tumpuan utama di dalam kelas. Namun begitu, pembelajaran abad ke-21 ini menjadikan pelajar sebagai pemain utama di dalam kelas dan pendidik hanya bertindak sebagai pemudahcara. Pelajar boleh dikategorikan sebagai watak baharu dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) manakala guru pula berperanan sebagai watak berpengalaman dan menjadi pembimbing yang memerhati aktiviti pelajar serta memastikan pelajar sentiasa terlibat aktif dalam proses PdPc supaya objektif pembelajaran tercapai. Oleh yang demikian, bagi mewujudkan persekitaran pembelajaran yang aktif dan memupuk minat pelajar guru perlu menggunakan pelbagai pendekatan yang kreatif dan berkesan dalam menyampaikan pengajarannya.

Mutakhir ini, teknologi semakin berkembang dan bertindak sebagai ejen penting dalam dunia pendidikan. Kepesatan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) telah menyumbang impak terhadap sistem pendidikan di Malaysia (Abdullah & Razak, 2021). Penggunaan teknologi sebagai alat bantu mengajar dilihat sebagai salah satu medium yang berpotensi tinggi dalam mengubah persekitaran aktiviti PdPc yang menjadi lebih efektif dan menyeronokkan. Bukan setakat itu, TMK dalam





pendidikan dapat menarik minat dan tumpuan pelajar di samping memudahkan guru untuk menjalankan pengajaran di kelas. Sistem pendidikan juga lebih ke arah penggunaan gajet TMK seperti komputer serta mengimplementasikan pembelajaran berasaskan permainan di dalam bilik darjah. Ini seiring dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Negara bagi tahun 2013 hingga 2025, penggunaan alat TMK seperti gajet atau komputer merupakan anjakan paradigma untuk memenuhi ciri-ciri pendidikan abad ke-21 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Justeru, pelbagai bentuk pendekatan atau strategi pengajaran yang menarik dan efektif boleh digunakan oleh para pendidik dalam proses PdPc seperti kaedah pembelajaran berasaskan permainan atau gamifikasi.

Pada abad ke-21, pembelajaran berasaskan permainan dan gamifikasi ini kian menjadi buah mulut para pendidik sehingga menjadi kaedah popular digunakan dalam dunia pendidikan (Rahimah, 2020). Kehebatan dan kebolehan inovasi yang ada pada kaedah ini akan menjadikan aktiviti di dalam kelas lebih interaktif serta menjadi tunjang kepada peningkatan kualiti pendidikan negara. Pendekatan ini dipercayai keberkesanannya kerana ia mampu menarik minat pelajar di samping mampu mengembangkan daya kreativiti murid. Selain itu, kaedah gamifikasi juga turut dilihat impak positifnya dari segi peningkatan motivasi dan keaktifan pelajar untuk terlibat di dalam kelas, yang turut membantu guru untuk mencapai objektif pembelajaran yang diinginkan (Tengku Siti Meriam Tengku Wook et al., 2021). Bahkan, pendekatan gamifikasi merupakan prakarsa pihak kerajaan iaitu Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) diperkenalkan bertujuan untuk memajukan pencapaian pelajar dan kualiti pendidikan negara (Nurfatin Hayati Azmi et al., 2020).



Menurut Nurfazliah et al. (2018) guru-guru telah mengaplikasikan kaedah permainan digital ke dalam rancangan pengajaran sebagai usaha mewujudkan suasana bilik darjah yang lebih menyeronokkan dan menarik. Sungguhpun pendekatan baharu ini memakan masa dan mencabar cara penggunaanya kerana memerlukan kemahiran TMK yang tinggi, namun ciri-ciri permainan interaktif, kolaboratif dan kompetitif secara konsisten memberi motivasi dan mampu menggalakkan penyertaan pelajar dalam aktiviti PdPc. Oleh itu, kajian ini dilaksanakan bagi meninjau bagaimana pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi berkesan kepada pelajar tingkatan empat dan lima.

1.3 Pernyataan Masalah

Mata pelajaran Ekonomi dikelaskan di bawah kumpulan mata pelajaran pilihan atau elektif. Pemilihan mata pelajaran ini dalam kalangan pelajar adalah tidak menyeluruh. Isu ini berlaku disebabkan oleh beberapa perkara. Salah satunya ialah pelajar mempunyai tanggapan yang negatif akan subjek ini. Ramai pelajar yang mengadu dan mengeluh bahawa subjek Ekonomi sangat sukar untuk difahami dan lebih susah berbanding mata pelajaran perniagaan dan prinsip perakaunan.

Menurut Mogab dan Sellers (2004), terdapat tiga asas utama bagi menguasai mata pelajaran ini iaitu teori-teori, analisis dan aplikasi. Hal ini dikatakan demikian kerana pendidikan ekonomi memerlukan pelajar yang bukan sahaja mempunyai kemahiran pengiraan tetapi juga pandai menggunakan teori dan menghuraikan keluk. Fenomena inilah yang menyebabkan minat pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi



semakin berkurang. Selain daripada itu, kelemahan mata pelajaran Ekonomi ini juga sering dikaitkan dengan kaedah pengajaran yang tidak menarik. Masalah ini berlaku disebabkan oleh sikap pelajar yang sukar untuk memahami topik pengajaran yang diajarkan oleh guru dengan kaedah pengajaran berbentuk penerangan sahaja sehingga pelajar berasa bosan (Becker & Watts, 2001). Hal ini menyebabkan motivasi pelajar adalah rendah.

Rahimah Wahid (2020) menyatakan proses PdPc kini masih ke arah kaedah berpusatkan guru di mana guru hanya memberi penerangan di hadapan dan pelajar pula hanya mendengarkan penerangan guru sambil menyalin nota. Namun begitu, kaedah ini tidak seharusnya diaplikasikan setiap hari dalam proses PdPc pada abad ke-21. Corak pengajaran yang bersifat sehalu ini adakalanya menyebabkan suasana bilik darjah membosankan, sehingga lalai akan pelajar-pelajar yang mempunyai masalah kesukaran untuk memahami topik pengajaran yang disampaikan oleh guru pada hari tersebut. Kaedah konvensional atau dikenali sebagai kaedah '*Chalk and Talk*' masih diterapkan dalam proses PdPc walaupun tenaga pengajar sudah terdedah dengan kepentingan teknologi dalam sesi PdPc. Kaedah tradisi ini masih kerap digunakan di sekolah kerana guru menganggap pendekatan ini menjimatkan wang dan masa. Sungguhpun demikian, penggunaannya dilihat tidak dapat meningkatkan minat dan pencapaian terhadap pembelajaran Ekonomi.

Tambahan pula, mata pelajaran ini dipenuhi dengan teori yang mana kebanyakan topik dalam mata pelajaran Ekonomi dihuraikan dengan pelbagai bentuk persamaan dan gambar rajah. Isu ini yang menyebabkan subjek ekonomi disangkal sebagai satu subjek yang sukar difahami dan membingungkan (Azlina Mat Saad et al.,



2019). Cara penerangan guru juga lebih bersifat fakta dan buku teks kerana walaupun mata pelajaran Ekonomi sebenarnya sangat berkait rapat dengan kehidupan harian manusia. Justeru, pendekatan yang digunakan dalam sesi PdPC sepatutnya lebih mengikuti perkembangan teknologi yang kian pesat memandangkan pelajar (Rahimah Wahid, 2020). Jika guru hanya menekankan pelajar dengan konsep fakta ingat-balik pada masa kini yang mana pelajar lebih telah terdedah gajet dan mahir akan cara menggunakannya, maka dibimbangkan perkembangan kognitif pelajar kurang memberi impak yang positif ke atas penguasaan topik pembelajaran.

Malah, kesilapan juga sering dilakukan oleh pihak sekolah dan tenaga pengajar yang mana hanya menumpukan usaha untuk menambahbaik reka bentuk kurikulum bagi memenuhi objektif pembelajaran berbanding memikirkan kaedah pengajaran yang efektif dan efisien kepada murid. Sememangnya tindakan sebegitu hanya menurunkan motivasi dan penglibatan murid dalam PdPc walaupun pelbagai pendekatan dengan penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi digunakan (Fazlinda & Azlinda, 2021). Bukan itu sahaja, tidak semua sekolah dilengkapi dengan perkakasan komputer atau projektor maka guru lebih memilih menggunakan kaedah tradisional. Dalam konteks ini, kreativiti dan inovatif memainkan peranan yang sangat penting dalam kalangan para pendidik.

Sejajar dengan keperluan pendidikan yang berterasaskan TMK masa kini, kaedah pembelajaran yang menarik motivasi dan penglibatan pelajar terhadap mata pelajaran Ekonomi amat diperlukan. Antara kaedah pembelajaran yang sesuai adalah pendekatan gamifikasi yang mengabungkan proses belajar dengan kegiatan bermain. Kaedah ini sangat sesuai dilaksanakan kerana sesuai dengan tahap umur pelajar yang



masih muda dan dapat menggalakkan penglibatan aktif dalam sesi PdPc. Seperti diketahui, pendekatan gamifikasi menjadi kaedah pengajaran yang semakin popular kerana sumbangnya dalam menjadikan suasana pengajaran dan pembelajaran lebih interaktif. Walaubagaimanapun, pendekatan gamifikasi masih belum meluas digunakan khususnya dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi. Justeru itu, apakah sebab yang mempengaruhi pelajar untuk menerima pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi? Sejauh manakah hubungan atau pengaruh antara faktor-faktor penerimaan dengan tahap penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi? Oleh itu, penelitian dan penentuan sama ada pendekatan gamifikasi berkesan dan diterima secara positif oleh pelajar dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi akan dilaksanakan.



1.4 Tujuan Kajian

Fokus umum kajian adalah untuk mengkaji keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi bagi pelajar tingkatan empat dan lima. Di samping, mengkaji faktor-faktor yang menyebabkan pelajar menerima penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc.

1.5 Objektif Khusus Kajian

Pengkaji telah membina objektif kajian dengan teliti dan terperinci dengan mengkhususkan kepada tiga objektif seperti berikut:

- i. Mengetahui pasti konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Ekonomi.
- ii. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Ekonomi.
- iii. Menganalisis keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Ekonomi.



1.6 Persoalan Kajian

Tujuan kajian ini untuk menyelidik berkaitan keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam PdPc mata pelajaran Ekonomi. Maka, terdapat tiga persoalan yang perlu diselesaikan dalam kajian pengkaji iaitu:

- i. Apakah konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc)?
- ii. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) mata pelajaran Ekonomi?
- iii. Adakah pendekatan gamifikasi berkesan secara signifikan dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Ekonomi?





1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual adalah suatu rangka yang dihasilkan oleh pengkaji bagi menjelaskan gambaran keseluruhan dan jelas mengenai perkara yang hendak dikaji. Penyelidik merancang untuk mengkaji berkaitan keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi. Pertama sekali kajian ini akan mengkaji faktor-faktor yang akan mempengaruhi penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi. Model dan kerangka yang digunakan untuk menerangkan penerimaan pendekatan gamifikasi ialah *Technology Acceptance Model* (TAM). Fungsi utama TAM adalah sebagai kerangka kajian dengan menyesuaikan mengikut prinsip asas model itu atau pengkaji membuat penambahan cara baharu.



penerimaan penggunaan teknologi. Model ini merupakan teori lanjutan dan inspirasi daripada Teori Tindakan Beralasan (TRA) di mana pengasasnya adalah Fishbein dan Ajzen (1975). Dalam model TAM, terdapat dua faktor luaran utama yang ditetapkan iaitu *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU). Kedua-dua pemboleh ubah ini akan mempengaruhi sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi secara berbeza (Mohammad et al., 2019).

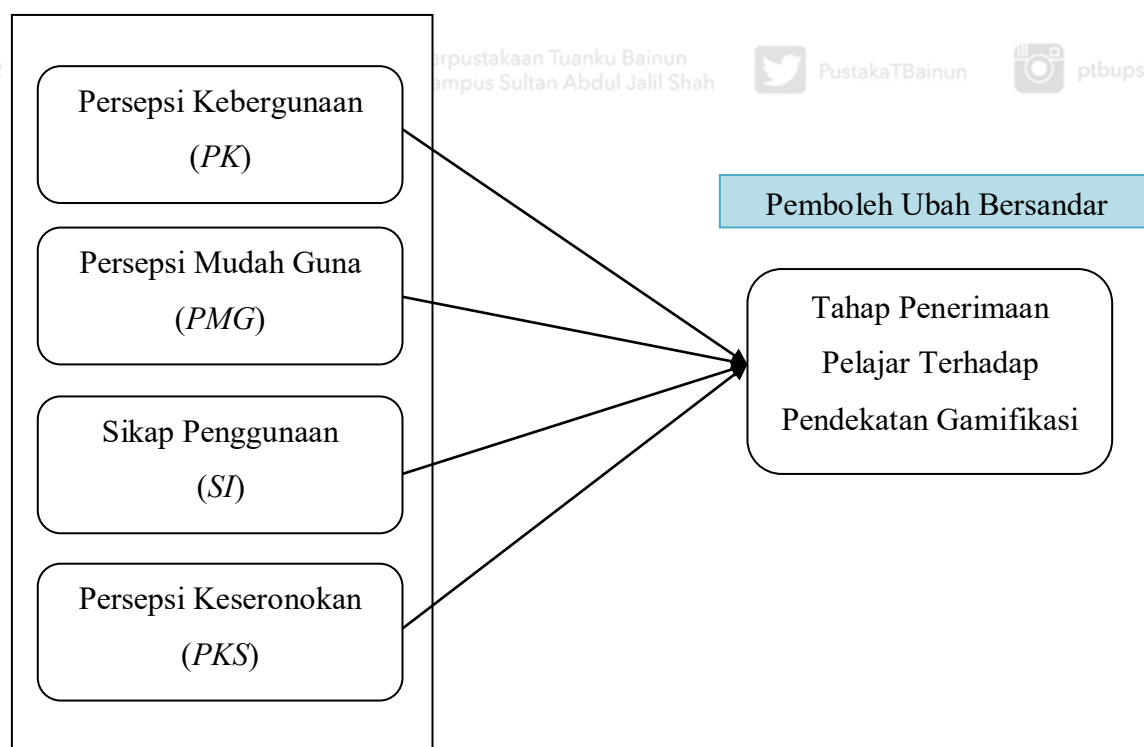
Model TAM digunakan sebagai asas kajian dalam melakukan penilaian terhadap responden yang terlibat untuk mengetahui faktor manakah yang mempengaruhi penerimaan pelajar dengan tinggi terhadap pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi. Setelah ini, pengkaji akan melihat keberkesanan penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran



Ekonomi berdasarkan tahap penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi. Tahap penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi akan menentukan sama ada pendekatan ini berkesan atau tidak. Kerangka ini penting untuk menerangkan ataumenggambarkan secara keseluruhan konstruk yang hendak dikaji.

Oleh itu, faktor persepsi kebergunaan, persepsi mudah guna, sikap penggunaan dan persepsi keseronokan adalah pemboleh ubah tidak bersandar manakala tahap penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi adalah pemboleh ubah bersandar.

Pemboleh Ubah Tidak Bersandar



Rajah 1.1 Kerangka Konseptual Kajian



1.8 Definisi Operasional

1.8.1 Keberkesanan

Menurut Kamus Dewan Bahasa dan Pustaka edisi Keempat, keberkesanan merujuk perihal yang efektif dan berkesannya dilihat melalui suatu perubahan, tindakan dan tingkah laku. Menurut Stephanus (2020), keberkesanan merujuk kepada tahap di mana seseorang itu berjaya mencapai tindakan yang diinginkan. Keberkesanan ini diukur berdasarkan elemen-elemen yang mempengaruhi penerimaan pelajar terhadap pendekatan yang digunakan. Oleh hal yang demikian, keberkesanan yang dimaksudkan oleh pengkaji ialah keberkesanan penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi yang diukur berdasarkan tahap penerimaan pelajar terhadap pendekatan gamifikasi.

1.8.2 Pendekatan Gamifikasi

Gamifikasi adalah proses mereka bentuk dan melaksanakan mekanik permainan yang menggunakan aplikasi daripada komputer atau sistem yang mempunyai unsur-unsur permainan bagi meningkatkan penglibatan pengguna dan komputer (Tengku Siti Meriam et al., 2021; Khaleel et al., 2015). Gamifikasi ialah sebuah pendekatan yang menyelitkan unsur permainan dalam pembelajaran. Teknik gamifikasi bertujuan untuk memaksimumkan keinginan pemain untuk mencapai kejayaan melalui belajar, bersosial dan bersaing. Pendekatan gamifikasi ini sesuai digunakan kerana





berteraskan pembelajaran PAK-21. Gamifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta merangsang perhatian pelajar untuk mengikuti aktiviti pembelajaran (Azita Ali et al., 2021). Maka, pengkaji memilih pendekatan gamifikasi untuk melihat faktor-faktor yang mempengaruhi pelajar menerima pendekatan ini di samping melihat keberkesanannya dalam proses PdPc.

1.8.3 Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc)

Pembelajaran adalah suatu proses menimba ilmu pengeathuan baharu dan membina kemahiran baharu. Manakala pemudahcaraan merupakan individu yang membantu memudahkan sesuatu proses atau tindakan seperti pemindahan pengetahuan atau mendemonstrasi pengajaran. Proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) adalah situasi di mana murid belajar lalu mengaplikasikan apa yang telah diajar oleh guru manakal guru sebagai pemudah cara atau mentor kepada pelajar (Tan Ying Qi, 2023). Sebelum ini penggunaan istilah ‘Pengajaran dan Pembelajaran’ (PdP) digunakan namun kini telah digantikan kepada ‘Pembelajaran dan Pemudahcaraan’ (PdPc) (Nur Nazirah Hairin et al., 2020). Dalam konteks kajian, pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) merupakan pelajar yang menjalankan aktiviti pembelajaran dan guru sebagai fasilitator.



1.8.4 Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran Ekonomi adalah pelajaran elektif yang ditawarkan dalam bidang kemanusiaan ikhtisas. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menyediakan murid pemahaman teguh mengenai asas ekonomi supaya pelajar dapat memahami isu ekonomi dan menjadi masyarakat yang bertanggungjawab serta menyumbang kepada kegiatan ekonomi pada masa hadapan (Bahagian Pembangunan, 2015). Menurut Fadli & Azlina (2019), ekonomi merupakan mata pelajaran yang mana kebanyakannya isi kandungan pembelajaran bersifat teori. Teori ini akan dijelaskan dalam bentuk persamaan dan gambar rajah. Dalam konteks kajian ini, mata pelajaran Ekonomi dipilih untuk menguji keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc.

1.9 Batasan Kajian

Beberapa limitasi dan batasan ditemukan dalam kajian ini. Fokus utama kajian adalah melihat kepada keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc mata pelajaran Ekonomi. Lokasi kajian ini bertempat di Sekolah Menengah Kebangsaan Telok Panglima Garang. Populasi kajian ini adalah seramai 3031 pelajar yang terdiri daripada tingkatan satu hingga tingkatan lima. Namun begitu, kajian ini dilimitasikan kepada yang pelajar hanya mengambil mata pelajaran ekonomi sahaja. Sekolah ini mempunyai lapan kelas yang menawarkan mata pelajaran Ekonomi bagi tingkatan empat dan tingkatan lima yang berjumlah 304 orang pelajar.



1.10Kepentingan Kajian

Daripada pemerhatian pengkaji, mata pelajaran Ekonomi adalah pilihan dan tidak semestinya diambil oleh semua pelajar di sekolah menengah. Namun begitu, didapati masih ramai guru yang berpegang teguh kepada strategi pengajaran konvensional yang kurang menghayati ilmu pengajaran yang lain. Penggunaan kaedah pengajaran berpusatkan guru dan berasaskan penggunaan buku teks semata-mata hanya menyebabkan pelajar mudah bosan, pasif dan tidak bermotivasi dalam mata pelajaran Ekonomi. Oleh itu, tujuan pengkaji menyelidik pendekatan gamifikasi adalah sebagai salah satu strategi pembelajaran alternatif dalam proses PdPc Ekonomi bagi tingkatan empat dan tingkatan lima.



konvensional khususnya pelajar, guru-guru dan pihak sekolah. Pertama sekali, kajian ini dapat membantu pelajar mempunyai kemampanan berfikir dan penguasaan untuk mempelajari mata pelajaran Ekonomi. Pendekatan gamifikasi ini juga dapat menjadikan pelajar lebih bermotivasi dan merangsang penglibatan pelajar kerana pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Melalui pendekatan belajar sambil bermain, pelajar boleh memupuk pengalaman pembelajaran dengan meningkatkan pelbagai kemahiran seperti pemikiran yang kritis dan kreatif, penyelesaian masalah, kerja berpasukan dan kecekalan dalam membuat keputusan.





Selain itu, manfaat juga akan diperoleh oleh para pendidik khususnya guru mata pelajaran Ekonomi. Guru-guru boleh menjadikan kajian ini sebagai rujukan untuk membantu pelajar menguasai dan menghayati lagi pengetahuan ekonomi dengan lebih efektif dan bermakna melalui kaedah belajar sambil bermain. Kajian ini juga membantu guru untuk memperkayakan daya kreativiti dan memberi inspirasi yang mengikuti perkembangan teknologi. Pendedahan yang berbekalkan pelbagai maklumat ini dapat membuka minda para guru yang masih mengamalkan pendekatan pengajaran tradisional untuk memanfaatkan penggunaan TMK dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc bagi menciptakan sesi pengajaran dan pembelajaran yang interaktif serta memuaskan pelajar. Justeru, kajian ini juga dapat meningkatkan motivasi guru kerana mereka akan menjadi lebih bersemangat untuk merancang dan mengamalkan kaedah pengajaran yang melibatkan elemen permainan kerana kaedah ini dapat mempengaruhi pembelajaran pelajar.

Seterusnya, kajian ini juga penting kepada pihak sekolah. Pihak sekolah lebih menitikberatkan penggunaan pendekatan gamifikasi dalam sesi PdPc dan tidak hanya berfokuskan kepada kaedah 'chalk and talk'. Kajian ini akan memberi kesedaran kepada pihak sekolah bagi memastikan setiap bilik darjah dilengkapi dengan alat bantu mengajar yang berteraskan pembelajaran abad ke-21 (PAK21). Perkara ini penting bagi memudahkan guru-guru untuk melaksanakan proses PdPc menggunakan pendekatan PAK21 seperti pendekatan gamifikasi. Bahkan, kajian ini boleh memudahkan pihak sekolah untuk mengatasi pelbagai masalah pelajar seperti masalah ponteng sekolah dan prestasi pelajar merosot. Apabila, pihak sekolah memberi penekanan kepada penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses PdPc, maka masalah kehadiran pelajar dapat diatasi kerana pelajar berasa seronok dan puas hadir





ke sekolah untuk belajar. Kesannya, pelajar akan memperoleh pencapaian yang cemerlang khususnya dalam peperiksaan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) serta mengharumkan nama baik sekolah. Dapatan kajian ini juga bermanfaat pengajian lain kerana boleh dipraktikkan dalam subjek yang lain seperti Perniagaan, bahasa Melayu, Sejarah dan Matematik bagi mempertingkatkan prestasi pelajar secara keseluruhannya.

1.11 Ringkasan Bab

Konklusinya, bab ini telah menjelaskan hala tuju dan konsep asas kajian yang akan dijalankan. Pengkaji juga telah menghuraikan aspek penting dalam kajian yang bermula dengan latar belakang kajian sehingga kepentingan kajian yang akan mendatangkan banyak kebaikan kepada pembaca. Objektif bagi kajian ini dibentuk berdasarkan daripada permasalahan kajian yang dikemukakan. Kajian ini juga mempunyai batasan bagi memastikan kajian ini dapat dilaksanakan dan memenuhi objektif yang ditetapkan. Berdasarkan daripada asas tersebut, bab seterusnya akan menghuraikan tentang tinjauan literatur yang berhubung kait dengan konteks kajian.

