



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KESAN GAMIFIKASI POWERPOINT TERHADAP PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN IMBUHAN MURID SJKC TAHUN LIMA



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

LIEW MIIN YEE

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**KESAN GAMIFIKASI POWERPOINT TERHADAP PENGAJARAN
DAN PEMBELAJARAN IMBUHAN MURID
SJKC TAHUN LIMA**

LIEW MIIN YEE



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

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

**FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
جامعة سلطان ايدريس

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Sila tanda (v)	
Kertas Projek	
Sarjana Penyelidikan	
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus	/
Doktor Falsafah	

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada11.....(hari bulan).....03..... (bulan) 20.....25.....

i. Perakuan pelajar :

Saya, **LIEW MIIN YEE, M20201000728, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI** (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk **KESAN GAMIFIKASI POWERPOINT TERHADAP PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN IMBUHAN MURID SJKC TAHUN LIMA** 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, **PROFESOR MADYA DR. NORLIZA BINTI JAMALUDDIN** (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk **KESAN GAMIFIKASI POWERPOINT TERHADAP PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN IMBUHAN MURID SJKC TAHUN LIMA** (TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah **SARJANA PENDIDIKAN BAHASA MELAYU** (SLA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

11. 3. 2025

Tarikh

Tandatangan Penyelia

PROF. MADYA DR. NORLIZA BINTI JAMALUDDIN,
Pensyarah Kanan
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjung Malim
Perak

UPS/IPS-380/31
Pind. 01 m/s (1/1)



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

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

Tajuk / Title: KESAN GAMIFIKASI POWERPOINT TERHADAP PENGAJARAN
DAN PEMBELAJARAN IMBUHAN MURID SJKC TAHUN LIMA

No. Matrik /Matric's No.: M20201000728

Saya / I: LIEW MIIN YEE

(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 Rahasiah Rasmi 1972. / Contains confidential information under the Official Secret Act 1972

TERHAD/RESTRICTED

Mengandungi maklumat terhad yang telah disenaraikan 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)

(Tandatangan Penasihat / Signature of Supervisor)
& (Nama Cop Rasmi / Name & Official Stamp)

Tarikh: 11.3.2025

ROF. MADYA DR. NORLIZA BINTI JAMALUDDIN
Pensyarah Kanan
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjung Malim
Perak

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat dengan menyatakan sebab dan tempoh laporan ini perlu dikosongkan dengan menyatakan sebab dan tempoh laporan ini perlu dikosongkan.
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

Setinggi-tinggi penghargaan dan jutaan terima kasih kepada penyelia saya, Prof. Madya Dr. Norliza binti Jamaluddin atas bimbingan, sokongan, dan tunjuk ajar yang berharga sepanjang proses penulisan disertasi ini. Tanpa nasihat dan bantuan yang berterusan daripada beliau, saya tidak akan dapat menyelesaikan disertasi ini dengan berjaya.

Saya turut merakamkan terima kasih kepada guru besar sekolah, guru-guru serta semua pihak yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung dalam kajian ini. Seterusnya, penghargaan ditujukan kepada ibu bapa saya, terima kasih atas sokongan, dorongan, dan pengorbanan yang tidak terhingga sepanjang tempoh pengajian saya. Saya amat berterima kasih kepada ibu bapa atas sokongan moral, motivasi, dan kasih sayang mereka yang sentiasa menguatkan semangat saya untuk terus berusaha.

Terakhir sekali, kepada rakan-rakan saya yang sentiasa memberi sokongan, terima kasih atas kehadiran dan dorongan dalam setiap detik perjalanan ini. Saya amat bersyukur kerana mempunyai rakan-rakan yang sentiasa memberi sokongan positif dan semangat untuk mencapai matlamat.

Penghargaan saya tidak terhingga kepada semua yang telah menyumbang kepada kejayaan penyelesaian tesis ini. Semoga segala usaha kita membuahkan hasil dan kejayaan.

Terima kasih.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti kesan gamifikasi *powerpoint* dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) imbuhan terhadap murid SJKC tahun lima. Empat jenis gamifikasi *powerpoint*, iaitu *Board Games*, *Card Games*, *Quiz Games* dan *Role Playing Games* (RPG) telah direka berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu Tahun Lima untuk intervensi selama enam minggu. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kuasi eksperimen digunakan dalam kajian ini. Kajian ini melibatkan 71 orang murid di sebuah SJKC di Daerah Kinta Utara dengan 36 orang murid menjadi kumpulan rawatan dan 35 orang murid menjadi kumpulan kawalan. Tiga instrumen kajian digunakan, iaitu praujian dan pascaujian, soal selidik serta ClassDojo. Praujian dan pascaujian dijalankan untuk menilai kesan gamifikasi *powerpoint* terhadap penguasaan imbuhan murid. Soal selidik digunakan untuk meninjau kecenderungan murid terhadap setiap jenis gamifikasi *powerpoint*. ClassDojo pula digunakan untuk mengukur pelibatan murid dalam PdP imbuhan. Data dianalisis dengan analisis deskriptif dan statistik inferensi, iaitu ujian-t. Analisis deskriptif menjelaskan kecenderungan murid terhadap jenis permainan manakala statistik inferensi pula melibatkan ujian-t untuk membandingkan skor praujian dan pascaujian serta skor pelibatan. Hasil kajian menunjukkan bahawa *Quiz Games* paling digemari dan membantu murid dalam PdP imbuhan. Seterusnya, dapatan ujian-t menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan bagi skor min pascaujian antara kumpulan kawalan (57.09) dengan kumpulan rawatan (84.56), iaitu $t = -8.30$ serta $p = .000$. Tambahan pula, hasil ujian-t juga menunjukkan perbezaan yang signifikan antara kumpulan rawatan dengan kumpulan kawalan dalam skor tingkah laku positif dan negatif dengan $p < .05$. Kajian ini menunjukkan bahawa gamifikasi *powerpoint* dapat memudahkan pemahaman murid terhadap imbuhan serta mewujudkan PdP imbuhan yang menyeronokkan. Hasil kajian mendapati bahawa penggunaan gamifikasi *powerpoint* memberi implikasi positif terhadap penguasaan imbuhan dan pelibatan murid dalam PdP imbuhan.





THE EFFECTS OF GAMIFICATION POWERPOINT IN THE TEACHING AND LEARNING OF AFFIXES AMONG YEAR FIVE STUDENTS IN SJKC

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the effects of gamification PowerPoint in teaching and learning affixes among Year Five SJKC students. Four types of gamification PowerPoints, namely Board Games, Card Games, Quiz Games, and Role-Playing Games (RPG) were designed based on the Standard Curriculum and Assessment Document (DSKP) of Year 5 Malay Language for a six week intervention. This quantitative study employed a quasi-experimental research design. This study involved 71 students with a treatment group of 36 students and a control group of 35 students. The research instruments were pretest and posttest, questionnaires and ClassDojo. Pretest and posttest were used to assess the effects of gamification PowerPoints on students' mastery of affixes. Questionnaires were used to examine students' preferences for each type of gamification PowerPoint. ClassDojo was used to measure student engagement in affixes teaching and learning. Data were analysed using descriptive and inferential tests, specifically the t-test. Descriptive analysis explained students' preferences for each type of game, while inferential statistics involved t-tests to compare pretest and posttest scores as well as engagement scores. The results showed that Quiz Games were the most preferred and beneficial for students in affixes teaching and learning. Next, the results of the t-test showed that there was a significant difference in the mean posttest score between the control group (57.09) and the treatment group (84.56), $t = -8.30$ and $p = .000$. Furthermore, the t-test results also showed a significant difference between the treatment and control groups in positive and negative behaviour scores with $p < .05$. This study shows that gamification PowerPoint can facilitate students' understanding of affixes and create a fun learning experience. The results of the study found that PowerPoint gamification has positive implications for the mastery of affixes and student engagement in affixes lessons.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN ii

PENGESAHAN PENGHANTARAN DISERTASI iii

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN vii

SENARAI JADUAL xii

SENARAI RAJAH xiv

SENARAI SINGKATAN xv

SENARAI LAMPIRAN xvii

BAB 1 PENGENALAN

1.1 Pendahuluan 1

1.2 Latar Belakang Kajian 2

1.2.1 TMK 3

1.2.2 Gamifikasi 4

1.2.3 Pembelajaran Bahasa Melayu di SJK 6

1.3 Pernyataan Masalah 10

1.4 Objektif Kajian 14

1.5 Persoalan Kajian 15

1.6	Hipotesis Kajian	15
1.7	Kerangka Konseptual Kajian	16
1.8	Kerangka Teoretikal	17
1.9	Definisi Operasional	20
1.9.1	Kesan	21
1.9.2	Gamifikasi Powerpoint	21
1.9.3	Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)	22
1.9.4	Bahasa Melayu	22
1.9.5	Bahasa Ibunda	23
1.9.6	Imbuhan	23
1.9.7	Pencapaian	24
1.9.8	Pelibatan	25
1.10	Batasan Kajian	26
1.11	Kepentingan Kajian	27
1.11.1	Guru dan Murid	27
1.11.2	Sekolah	28
1.11.3	Pejabat Pendidikan Daerah Kinta Utara dan Jabatan Pendidikan Negeri Perak	29
1.11.4	Kementerian Pendidikan Malaysia	29
1.11.5	Masyarakat	30
1.11.6	Penyelidik	30
1.12	Kesimpulan	31

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	32
2.2	Pembelajaran Bahasa Melayu di SJK	33
2.3	Penguasaan Tatabahasa	38

2.4	Imbuan Awalan, Akhiran dan Apitan	43
2.5	Kajian Lepas Intervensi Imbuan	52
2.6	Gamifikasi	59
2.7	Kajian Lepas Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Kedua	72
2.8	Kesimpulan	89

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	91
3.2	Reka Bentuk Kajian	92
3.3	Sampel Kajian	93
3.4	Lokasi Kajian	96
3.5	Instrumen Kajian	96
3.5.1	Soal Selidik	97
3.5.2	Praujian dan Pascaujian	98
3.5.3	Mata ClassDojo	100
3.6	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	103
3.6.1	Soal Selidik	104
3.6.2	Praujian dan Pascaujian	107
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	109
3.7.1	Pengumpulan Data Soal Selidik	113
3.7.2	Pengumpulan Data Praujian dan Pascaujian	114
3.7.3	Pengumpulan Data Mata ClassDojo	115
3.8	Kaedah Penganalisan Data	117
3.8.1	Analisis Secara Statistik	118
3.9	Etika Penyelidikan	119
3.9.1	Kebenaran Responden	120

3.9.2	Kerahsiaan Maklumat Peribadi Peserta Responden	121
3.10	Kesimpulan	122

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	123
4.2	Keputusan Analisis Kecenderungan Murid bagi Kumpulan Rawatan	124
4.2.1	Jenis Gamifikasi Powerpoint yang Digemari Murid	124
4.2.2	Persepsi Murid Terhadap Jenis Powerpoint yang Paling Sesuai Digunakan dalam PdP Imbuhan	128
4.3	Pencapaian Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan dalam Praujian dan Pascaujian	130
4.3.1	Keputusan Praujian dan Pascaujian antara Kumpulan Kawalan dengan Kumpulan Rawatan	134
4.4	Mata ClassDojo	136
4.4.1	Perbandingan Min Skor Pelibatan Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	140
4.5	Kesimpulan	142

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	144
5.2	Rumusan Dapatan Kajian	145
5.2.1	Kecenderungan Murid terhadap Gamifikasi Powerpoint yang Digunakan dalam PdP Imbuhan Bahasa Melayu	146
5.2.2	Skor Min Praujian dan Pascaujian Bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	147
5.2.3	Perbezaan Tahap Signifikan Skor Min Pelibatan bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	148
5.3	Perbincangan	149
5.3.1	Kecenderungan Murid Terhadap Gamifikasi Powerpoint Yang Digunakan	150

5.3.2	Kesan Gamifikasi Powerpoint Terhadap Penguasaan Imbuhan Murid	156
5.3.3	Kesan Gamifikasi Powerpoint Terhadap Pelibatan Murid	161
5.4	Implikasi Dapatan Kajian	168
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	170
5.6	Penutup	172
	RUJUKAN	174
	LAMPIRAN	

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Teori-teori Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Kedua	35
2.2	Elemen Permainan dalam Gamifikasi	62
3.1	Kajian Kuasi-eksperimen Kaedah Praujian dan Pascaujian Tidak Seimbang	92
3.2	Sampel Kajian	95
3.3	Pekali Saiz Alpha Cronbach (Umum)	106
3.4	Nilai Kebolehpercayaan Soal Selidik Bahagian A	107
3.5	Nilai Kebolehpercayaan Soal Selidik Bahagian B	107
3.6	Skala Penilaian	108
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	110
3.8	Penjajaran Misi (<i>Mission</i>) dan Cabaran (<i>Challenge</i>)	111
3.9	Jadual Gred Pemarkahan	115
3.10	Ringkasan Kaedah Analisis Kajian	117
4.1	Skala Skor Min dan Interpretasi Skor Min oleh Best (1977)	125
4.2	Taburan Permainan Kegemaran Murid	125



4.3	Taburan Min Murid Terhadap Setiap Item Berdasarkan Setiap Jenis Gamifikasi Powerpoint	128
4.4	Ringkasan Min Persepsi Murid untuk Setiap Jenis Gamifikasi Powerpoint	130
4.5	Keputusan Analisis Ujian-t Sampel Kumpulan Tidak Bersandar bagi Praujian Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	135
4.6	Keputusan Analisis Ujian-t Sampel Kumpulan tidak bersandar bagi Pascaujian Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	136
4.7	Statistik Deskriptif untuk mata ClassDojo Kumpulan Kawalan dan kumpulan Rawatan	139
4.8	Keputusan Analisis Ujian-t sampel Kumpulan tidak bersandar bagi Tingkah Laku Positif Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	141
4.9	Keputusan Analisis Ujian-t sampel Kumpulan tidak bersandar bagi Tingkah Laku Negatif Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	142



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Prestasi Kertas Pemahaman Bahasa Melayu SK dan SJK UPSR 2019 Mengikut Gred	11
1.2 Kerangka Konseptual Kajian	16
1.3 Teori Landers & Landers	18
1.4 Kerangka Teoretikal Kajian	19
3.1 Kriteria Pemberian Mata ClassDojo	101
3.2 Jumlah Mata untuk Setiap Lencana	103
4.1 Taburan Min Gamifikasi Powerpoint Kegemaran Murid Berdasarkan Jenis Gamifikasi Powerpoint	127
4.2 Keputusan Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan	131
4.3 Jumlah Mata Positif ClassDojo yang Didapati daripada Minggu Pertama hingga Minggu Keenam Intervensi	137
4.4 Jumlah Mata Negatif ClassDojo yang Didapati daripada Minggu Pertama hingga Minggu Keenam Intervensi	138



SENARAI SINGKATAN

BBB	Bahan Bantu Belajar
BM	Bahasa Melayu
B2	Bahasa Kedua
BOSS	Behavioral Observation of Students in Schools
CALL	Computer Assisted Language Learning
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
eRAS	Education Research Application System
ESL	English as a Second Language
GBL	Game Based Learning
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
LAD	Language Acquisition Device
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah



PPPM 2013-2025 Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025

RPG Role Playing Games

SK Sekolah Kebangsaan

SJKC Sekolah Jenis Kebangsaan Cina

SJKT Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil

SPSS Statistical Package of Social Science

TMK Teknologi Maklumat dan Komunikasi

UPSI Universiti Pendidikan Sultan Idris

SENARAI LAMPIRAN

- A Ujian Imbuhan
- B Borang Penilaian Item
- C Soal Selidik
- D Etika Menjalankan Kajian Daripada UPSI
- E Surat Kelulusan Menjalankan Kajian Daripada Kementerian Pendidikan Malaysia
- F Surat Kebenaran Menjalankan Kajian Daripada Jabatan Pendidikan Negeri Perak
- G Borang Persetujuan Ibu Bapa
- H Borang Persetujuan Responden
- I Gamifikasi Powerpoint



BAB 1

PENGENALAN



1.1 Pendahuluan

Kajian ini bertujuan mengenal pasti kesan gamifikasi powerpoint terhadap PdP imbuhan murid sekolah jenis kebangsaan Cina (SJJC) tahun lima. Bab ini membincangkan latar belakang kajian. Pengajaran dan pembelajaran (PdP) imbuhan yang melibatkan guru dan murid turut dibincangkan dalam bab ini. Selain itu, tatacara pelaksanaan kajian serta teori yang digunakan turut dihuraikan. Bab ini juga menjelaskan batasan kajian, definisi operasional dan kepentingan kajian.





1.2 Latar Belakang Kajian

Pada era pascamoden, perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) yang pesat telah menimbulkan anjakan yang drastik dalam bidang pendidikan. Perkembangan TMK telah mengubah proses PdP. Proses PdP digabungjalinkan dengan alat berteknologi seperti projektor, komputer, papan pintar (*smart board*), bahan elektronik dan kamera digital. Pengintegrasian TMK dalam pedagogi dan juga pendekatan PdP menjadi suatu keperluan untuk mempermudah dan menyokong murid mencapai kemajuan dalam pembelajaran abad ke-21.

Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia, Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 telah menekankan bahawa pendekatan PdP abad ke-21 adalah berpusatkan murid dan guru berperanan sebagai pemudah cara (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2013). Pendekatan berpusatkan murid merupakan pendekatan yang berupaya menarik minat murid dalam pembelajaran supaya murid dapat memperoleh ilmu dan pengalaman yang lebih bermakna (Elias et al., 2018). Pelibatan aktif dalam PdP membolehkan murid meneroka, mengenal pasti, menganalisis, membanding beza, membuat keputusan sehingga berjaya membentuk pengetahuan baharu (Flores, 2015).

Sebagai pemudah cara, iaitu guru mendidik, membimbing, dan memberikan bantuan untuk mendorong murid-murid mencapai matlamat pembelajaran melalui aktiviti-aktiviti PdP yang telah dirancang dan disusun (Phin & Yasin, 2019). Tambahan pula, perancangan yang disusun perlulah memanfaatkan TMK dan hal ini selaras





dengan anjakan ketujuh dalam PPPM 2013-2025 yang bertujuan untuk meningkatkan kualiti pembelajaran. Pembelajaran yang bermakna dan bermutu tinggi merupakan tonggak kejayaan penerapan kemahiran abad ke-21 seperti kemahiran menggunakan teknologi, berkolaborasi dan berfikir secara kreatif dalam kalangan murid (KPM, 2013). Kemahiran ini penting agar dapat menzahirkan generasi masa depan yang celik teknologi, berfikir secara kritis dan kreatif serta berdaya saing untuk melibatkan diri dengan sepenuhnya dalam zaman globalisasi ini (Ghavifekr & Mohammed Sani, 2015). Lantaran itu, Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) semakan 2017 oleh KPM (2019a) telah menekankan kepentingan golongan pendidik untuk menerapkan penggunaan TMK dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran.



Berdasarkan keperluan generasi milenium ini, kebanyakan guru bahasa telah mengintegrasikan pelbagai strategi pengajaran dan pembelajaran bahasa dengan TMK. Pendekatan pembelajaran bahasa dilaksanakan dengan berbantuan komputer (*CALL*), Web 2.0, dan gamifikasi. Beatty (2010) mendefinisikan *CALL* sebagai penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa untuk meningkatkan penguasaan bahasa.

CALL dan penggunaan Web 2.0 banyak diaplikasi dalam pengajaran bahasa kedua. Namun, kedua-duanya ini masih tidak dapat meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari bahasa kedua. Motivasi berperanan penting dalam mempelajari





bahasa (Flores, 2015). Brown (1994) dalam Flores (2015) telah menyatakan bahawa motivasi ialah faktor personaliti yang diperlukan oleh pelajar untuk menguasai bahasa kedua. Pembelajaran bahasa kedua memerlukan banyak usaha dan inisiatif murid dalam meningkatkan penguasaan mereka. Oleh itu, strategi pengajaran dan pembelajaran berasaskan TMK ini perlu disokong oleh pendekatan yang boleh meningkatkan motivasi dan salah satu pendekatan yang sesuai ialah gamifikasi.

1.2.2 Gamifikasi

Gamifikasi merujuk kepada pendekatan yang mengintegrasikan permainan dalam PdP untuk mendorong murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini melibatkan penggunaan elemen permainan ke dalam konteks bukan permainan (Alomari et al., 2019; Huang et al., 2020; Jusuf, 2016; Khaitova, 2021). Dalam PdP, unsur yang digunakan dalam mereka bentuk permainan dikenali sebagai elemen permainan. Setiap elemen permainan mempunyai fungsi tertentu. Antara elemen permainan adalah seperti *points*, *badges*, *leaderboards*, *progress bars/progression charts*, *performance graphs*, *challenge*, *mission*, *levels*, *avatars*, *social elements*, *narratives* dan *rewards*. Penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks bukan permainan ini berupaya meningkatkan pelibatan dan pengalaman pengguna (Domínguez et al., 2013).





Dalam perspektif pendidikan, gamifikasi telah diaplikasi dalam konteks bukan permainan, iaitu boleh diterapkan dalam pelajaran seperti Bahasa Inggeris (Hashim et al., 2019; Wu, 2021; Jett, 2021), Bahasa Melayu (Tan & Tasir, 2022), Bahasa Cina (Yen et al., 2021), Matematik (Muharram & Widani, 2021), Pendidikan Alam Sekitar (Wahid, 2019) dan Sejarah (Fauzan, 2019). Justeru, pendekatan gamifikasi telah digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang ilmu pengetahuan begitu juga dalam pembelajaran tatabahasa bahasa kedua.

Penerapan gamifikasi dalam PdP memberikan banyak kelebihan dalam PdP. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, seronok dan efektif dengan penggunaan elemen gamifikasi (Jusuf, 2016; Nisa et al., 2017; Wahid, 2019). Hal ini disebabkan pengaplikasian elemen permainan dalam pelbagai PdP tatabahasa berupaya menarik minat murid untuk kekal aktif dalam pembelajaran (Asifayanti et al., 2021). Selain menarik minat dan meningkatkan pelibatan murid, pendekatan gamifikasi juga berupaya menghiburkan hati pelajar kerana mereka berpeluang belajar sambil bermain. Lebih-lebih lagi, permainan adalah sejenis alternatif kepada pengurusan tekanan murid dalam bilik darjah kerana murid dapat memperoleh pengalaman yang menyeronokkan di samping mempelajari pengetahuan dan kemahiran yang kompleks (Tobar Muñoz et al., 2015).

Pendekatan gamifikasi adalah sesuai diintegrasikan dalam kalangan murid sekolah rendah yang merupakan kanak-kanak. Tumpuan kanak-kanak terhadap sesuatu perkara adalah rendah, iaitu dalam jangkaan 10 hingga 20 minit sahaja. Mereka mudah kehilangan minat dan motivasi dalam PdP tatabahasa disebabkan peraturan bahasa yang





rumit serta rumus tatabahasa yang sukar dihafal (Idris et al, 2020). Untuk mengekalkan minat dan pelibatan murid dalam pembelajaran tatabahasa sebagai kedua, gamifikasi seperti powerpoint yang menerapkan elemen permainan boleh digunakan.

Penggunaan pendekatan gamifikasi dalam bidang pendidikan meningkat setiap tahun pada peringkat sekolah rendah, sekolah menengah dan juga universiti (Khaitova, 2021). Peningkatan ini juga dapat dilihat semasa pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR) di Malaysia. Hal ini dapat dilihat *gamified platform* seperti Kahoot, Quizizz dan LiveWorksheets telah digunakan secara meluas oleh guru untuk melaksanakan PdPR (Hambali & Lubis, 2022). Selain *gamified platform* yang digunakan sebagai latihan PdP, gamifikasi powerpoint yang dapat digunakan untuk menyampaikan kandungan pelajaran dan penilaian murid juga giat digunakan dalam PdP. Hal ini dapat dilihat pelbagai bengkel dan webinar yang diadakan untuk membimbing guru membina gamifikasi powerpoint seperti Gamifikasi dalam PdP Siri 1 (EDidik Malaysia, 2021), *Game Based Learning (GBL) & Gamification* dalam PdPr dengan *Power Point-Academic Support Team* PPD SIK (Ckg Arm Tv, 2021), dan E-Pembelajaran Bengkel Powerpoint Siri 2 (Cikgoo Dealisha Channel, 2021).

1.2.3 Pembelajaran Bahasa Melayu di SJK

Di Malaysia, terdapat dua jenis aliran sekolah yang dilaksanakan, iaitu Sekolah Kebangsaan (SK), dan Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK). SJK terdiri daripada Sekolah





Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) dan Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT). Di sekolah-sekolah ini, Bahasa Melayu merupakan mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah rendah hingga sekolah menengah. Bahasa Melayu merupakan bahasa rasmi dan bahasa kebangsaan di Malaysia. Sebagai bahasa rasmi, Bahasa Melayu merupakan bahasa yang diwajibkan dalam sistem pendidikan di Malaysia. Bahasa Melayu sebagai kebangsaan juga dijadikan bahasa pengantar utama dalam sistem pendidikan kebangsaan (Sharif Adam, 2013).

Kandungan kurikulum Bahasa Melayu disuratkan dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dalam bentuk Standard Pembelajaran (Kementerian Pendidikan Malaysia [KPM], 2019a). Disebabkan terdapat dua aliran sekolah maka wujudlah dua DSKP Bahasa Melayu yang khusus untuk SK dan SJK.

Walau bagaimanapun, kemahiran bahasa yang perlu dikuasai oleh murid SK dan SJK adalah sama, iaitu merangkumi kemahiran mendengar dan bertutur, membaca, menulis, aspek seni bahasa dan tatabahasa.

Aspek tatabahasa merujuk kepada aspek morfologi dan sintaksis. Kedua-dua aspek ini perlu difahami dan dikuasai oleh murid. Morfologi ialah bidang ilmu bahasa yang mengkaji struktur, bentuk dan golongan kata. Bentuk kata terdiri daripada kata terbitan, kata ganda dan kata majmuk. Proses pembentukan kata meliputi pengimbuhan, penggandaan dan pemajmukan. Antara ketiga-tiga proses pembentukan kata yang amat kompleks ialah pengimbuhan. Oleh itu, penekanan hendaklah diberikan pada aspek penggunaan imbuhan yang betul dari segi bentuk dan makna termasuk aspek baharu dalam proses pengimbuhan (KPM, 2019b).





Sintaksis pula mengkaji aspek bentuk, struktur dan binaan ayat. Hal ini bermakna sintaksis melibatkan kajian rumus tatabahasa tentang kaedah penyusunan dan penggabungan unsur-unsur seperti frasa dan klausa dalam pembinaan ayat. Frasa ialah binaan daripada satu perkataan yang berpotensi diperluas menjadi dua perkataan atau lebih. Klausa pula merupakan satu unit gabungan perkataan yang mengandungi subjek dan predikat, iaitu konstituen kepada ayat (Nik Safiah Karim et al., 2014). Dapat disimpulkan bahawa, morfologi dan sintaksis adalah saling berkaitan dalam pembentukan ayat yang gramatis dan bermakna.

Pendekatan gamifikasi banyak digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa kedua. Bahasa Melayu bukan merupakan bahasa ibunda bagi murid Cina. Oleh itu, proses mempelajari bahasa kebangsaan dalam kalangan murid Cina bukan perkara yang mudah. Sudah pasti proses pembelajaran Bahasa Melayu memerlukan masa yang lebih panjang untuk mereka memahami dan menguasai Bahasa Melayu terutama aspek tatabahasa (Ong & Hamzah, 2017; Ooi, 2018). Perbezaan linguistik antara dua bahasa boleh mencetuskan kesukaran kepada murid untuk mempelajari bahasa selain bahasa ibunda mereka. (Rosli et al., 2021; Ismail & Zainon Hamzah, 2018). Tambahan pula, masalah kelemahan tatabahasa Bahasa Melayu murid Cina adalah disebabkan faktor persekitaran, minat dan tahap motivasi yang kurang terhadap Bahasa Melayu (Ahamad & Rusli, 2020). Jelaslah bahawa, pembelajaran Bahasa Melayu perlu melalui proses pembelajaran yang baik dengan menggunakan pendekatan dan kaedah yang sesuai.

Jamian & Ismail (2016) menyatakan bahawa pendekatan dan kaedah PdP guru bahasa Melayu perlu berupaya menarik minat dan tumpuan murid untuk mengikuti





pelajaran. Guru yang kurang kreatif dalam mendidik dan mengajar dengan kaedah tradisional menjadikan pembelajaran bahasa Melayu sukar, malah menyebabkan murid sukar memahami sesuatu konsep dan menyebabkan pembelajaran guru membosankan sehingga murid tidak memberi tumpuan (Ahmad & Othman, 2020).

Hal ini demikian kerana pendekatan yang berpusatkan guru ataupun teknik konvensional dalam PdP bahasa berfokus pada penyampaian kandungan pelajaran sahaja tanpa mengambil kira faktor personaliti seperti motivasi. Ketiadaan motivasi dalam PdP bukan sahaja menyebabkan kekurangan keyakinan, ketidakinginan mengikuti pelajaran dan kekurangan komitmen serta pelibatan dalam kalangan murid (Kim et al., 2019), sehingga menyebabkan kegagalan dan ketinggalan dalam pembelajaran bahasa (Feng et al., 2019). Sikap murid yang tidak bermotivasi untuk belajar menjadikan pencapaian merosot (Abdul Razak, 2013; Derus & Wan Mohammad, 2021).

Dalam penyelidikan ini, fokus ditekankan kepada penggunaan pendekatan gamifikasi dalam PdP imbuhan terhadap murid SJKC tahun lima. Pendekatan gamifikasi yang melibatkan penggunaan TMK amat perlu diintegrasikan dalam PdP imbuhan supaya murid lebih aktif dan bermotivasi dalam PdP. Permasalahan tentang perkara tersebut dibincangkan secara kritis pada bahagian pernyataan masalah.





1.3 Pernyataan Masalah

Aspek tatabahasa berperanan penting menyokong kemahiran bahasa untuk mengukuhkan kecekapan keterampilan berbahasa (Isa et al., 2021). Murid perlu menguasai tatabahasa supaya dapat membina struktur ayat yang gramatis sama ada bagi tujuan komunikasi, menjawab soalan pemahaman atau mengarang (Chokri & Abd Razak, 2013). Bagi murid Cina yang mempelajari Bahasa Melayu, penguasaan aspek tatabahasa menjadi lebih sukar kerana Bahasa Melayu mempunyai struktur tatabahasa yang amat berbeza daripada bahasa Cina (Mohamed Zuki, 2017). Dalam pembelajaran bahasa Melayu, tatabahasa dan pembentukan konsep yang dipelajari oleh murid bukan penutur jati adalah sesuatu yang baharu dan berbeza dengan bahasa ibunda yang menjadi pertuturan seharian.



Penguasaan tatabahasa yang lemah telah mempengaruhi pencapaian murid SJKC dalam Peperiksaan Pelaporan Pentaksiran Sekolah Rendah (PPSR) dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Kegagalan murid Cina menguasai tatabahasa telah menyukarkan mereka untuk mempelajari Bahasa Melayu sekali gus mengakibatkan pencapaian mereka dalam peperiksaan Bahasa Melayu berada pada tahap yang kurang memuaskan (Adon & Che Rodi, 2021). Hal ini dapat dilihat dalam Keputusan PPSR Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) dan Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJKT) dalam kertas penulisan dan pemahaman bahasa Melayu menunjukkan pencapaian yang lebih rendah berbanding Sekolah Kebangsaan (SK) pada tahun 2019 (KPM, 2019b). Rajah 1.1 berikut menunjukkan prestasi kertas pemahaman bahasa Melayu antara dua jenis aliran persekolahan di Malaysia.



Rajah 1.1

Prestasi Kertas Pemahaman Bahasa Melayu SK dan SJK UPSR 2019 Mengikut Gred (KPM, 2019b)



Rajah 1.1 menunjukkan bahawa terdapat jurang sebanyak 6.91 peratus dalam gred E antara murid SJK dan SK dalam kertas pemahaman bahasa Melayu. Jurang ini menunjukkan bahawa murid dari aliran SJK belum mencapai tahap minimum dalam tatabahasa lebih ketara berbanding murid SK. Masalah penguasaan bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina dapat dikaitkan dengan kelemahan penguasaan tatabahasa murid Cina. Kesalahan bahasa kerap dilakukan oleh murid Cina berbanding pelajar SK kerana masalah gangguan bahasa ibunda dan pengaruh dialek tempatan serta struktur bahasa Cina yang berbeza dengan bahasa Melayu (Adon & Che Rodi, 2021).

Kajian Othman & Shaid (2021) mendapati murid juga kerap melakukan kesalahan terhadap imbuhan meN- yang melibatkan proses penggantian atau penguguran konsonan pertama, iaitu huruf p, t, k dan s. Berdasarkan hukum tatabahasa, huruf p, t, k dan s akan menghasilkan perubahan bunyi apabila diimbuhkan kepada awalan meN- dan peN- (Nik Safiah Karim et al., 2014). Murid kerap melakukan kesalahan pada kata dasar bermula dengan konsonan “s” yang mengalami proses



penggantian dengan konsonan “y”. Misalnya, murid Cina menulis “mensebabkan” (Ismail & Zainon Hamzah, 2018) dan “meyebabkan” (Muhammad & Shari, 2020) yang perlulah diperbetulkan menjadi “menyebabkan” dalam penulisan mereka. Berdasarkan kesalahan morfologi dalam pelajar Cina, tidak dinafikan bahawa gangguan bahasa ibunda mendorong pelajar melakukan kesalahan morfologi ini.

Di samping penguasaan yang lemah imbuhan awalan, murid Cina juga tidak dapat menguasai imbuhan akhiran dan apitan. Murid Cina tidak dapat membentuk kata berimbuhan akhiran -an dan apitan ke...an yang diperlukan dalam penulisan karangan. Contohnya, kesalahan imbuhan apitan seperti perkataan “buruk” dalam ayat “...akan mendatangkan banyak buruk kepada semua” sepatutnya menggunakan imbuhan apitan ‘ke-...-an’ untuk membentuk kata terbitan yang memberi maksud keadaan atau hal (Magesvaran et al., 2021). Selain itu, kesalahan imbuhan akhiran seperti -an dapat dilihat pada perkataan “makan” dalam ayat “...mengambil makan...” yang sepatutnya menggunakan imbuhan akhiran “-an” untuk membentuk kata terbitan yang memberi maksud makanan (Ahamad et al., 2020).

Penguasaan tatabahasa murid SJKC lemah dan kurang mantap disebabkan mereka menggunakan bahasa Melayu mengikut kefahaman mereka sahaja tanpa menitikberatkan hukum tatabahasa yang betul (Muhammad & Shari, 2020). Selain keterbatasan pengetahuan terhadap hukum tatabahasa, murid juga hanya bergantung pada penerangan guru dalam pelajaran dalam pembelajaran fungsi imbuhan dan makna perkataan (Jumari & Haron, 2018). Tahap penguasaan murid Cina dipengaruhi oleh teknik pengajaran yang melibatkan interaksi guru, pelibatan pelajar, prestasi guru dan





kepuasan bekerja guru. Kaedah dan teknik pengajaran yang lebih berkesan boleh digunakan oleh guru untuk menarik minat murid untuk belajar bahasa Melayu khususnya pelajar bahasa kedua (Zulkifli, 2017).

Namun begitu, PdP imbuhan di sekolah masih berpusatkan guru dan bergantung pada penggunaan buku teks. Guru-guru bahasa Melayu lebih gemar menjalankan aktiviti PdP dengan berpusatkan guru (Nachiappan et al., 2018) tanpa menggunakan bahan bantu belajar (Jamian & Ismail, 2016). Walaupun murid mendapat pendedahan terhadap kata berimbuhan awalan meN- melalui buku teks, namun didapati bahawa murid masih tidak menguasai penggunaan imbuhan awalan meN- (Ooi, 2018). Hal ini disebabkan murid berasa bosan dan sukar memahami sesuatu konsep yang hanya melibatkan penerangan guru dan buku teks semata-mata (Ahmad & Othman, 2020). Rentetan daripada situasi ini, murid bersikap pasif ketika PdP kerana kurang berminat dan bermotivasi dalam pelajaran sehingga menyebabkan pencapaian mereka semakin merosot.

Untuk meningkatkan minat dan pelibatan murid dalam pelajaran, pendekatan gamifikasi digalakkan dalam pendidikan abad ke-21. Pembelajaran tatabahasa dengan pendekatan gamifikasi yang berunsur permainan, interaktif dan menarik dapat mendorong murid yang mempelajari bahasa kedua melibatkan diri secara aktif sepanjang PdP tatabahasa (Purgina et al., 2020). Penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa menimbulkan kesan positif seperti meningkatkan minat, motivasi, interaksi dan penerimaan murid (Ramlan et al., 2018). Memandangkan pendekatan gamifikasi lebih banyak digunakan dalam mengajar Bahasa Inggeris,





Bahasa Cina dan Bahasa Arab, pendekatan gamifikasi sangat signifikan dijalankan bagi subjek Bahasa Melayu dengan tujuan untuk meningkatkan penguasaan tatabahasa murid khususnya yang melibatkan aspek imbuhan.

1.4 Objektif Kajian

1. Mengenal pasti kecenderungan murid terhadap empat jenis gamifikasi powerpoint, iaitu *Board Games*, *Card Games*, *Quiz Games* dan *Role Playing Games* dalam PdP imbuhan kumpulan rawatan.
2. Meninjau perbezaan skor min antara kumpulan kawalan dengan kumpulan rawatan dalam praujian dan pascaujian imbuhan.
3. Menganalisis perbezaan yang signifikan antara skor pelibatan murid kumpulan kawalan dengan kumpulan rawatan dalam PdP imbuhan.





1.5 Persoalan Kajian

Kajian ini berusaha untuk menjawab soalan-soalan berikut:

1. Apakah jenis gamifikasi powerpoint yang paling digemari dan sesuai digunakan oleh murid dalam PdP imbuhan?
2. Apakah perbezaan pencapaian min antara kumpulan kawalan dengan kumpulan rawatan dalam praujian dan pascaujian imbuhan?
3. Apakah perbezaan skor pelibatan bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam PdP imbuhan?



1.6 Hipotesis Kajian

Untuk menjawab objektif dan persoalan kajian tersebut, dua hipotesis dibentuk dan dinyatakan dalam bentuk hipotesis nol, iaitu:

- H₀₁: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara kumpulan kawalan dengan kumpulan rawatan dari segi pencapaian murid dalam praujian dan pascaujian imbuhan.
- H₀₂: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara kumpulan kawalan dengan kumpulan rawatan dari segi skor tingkah laku positif dan negatif dalam PdP imbuhan.

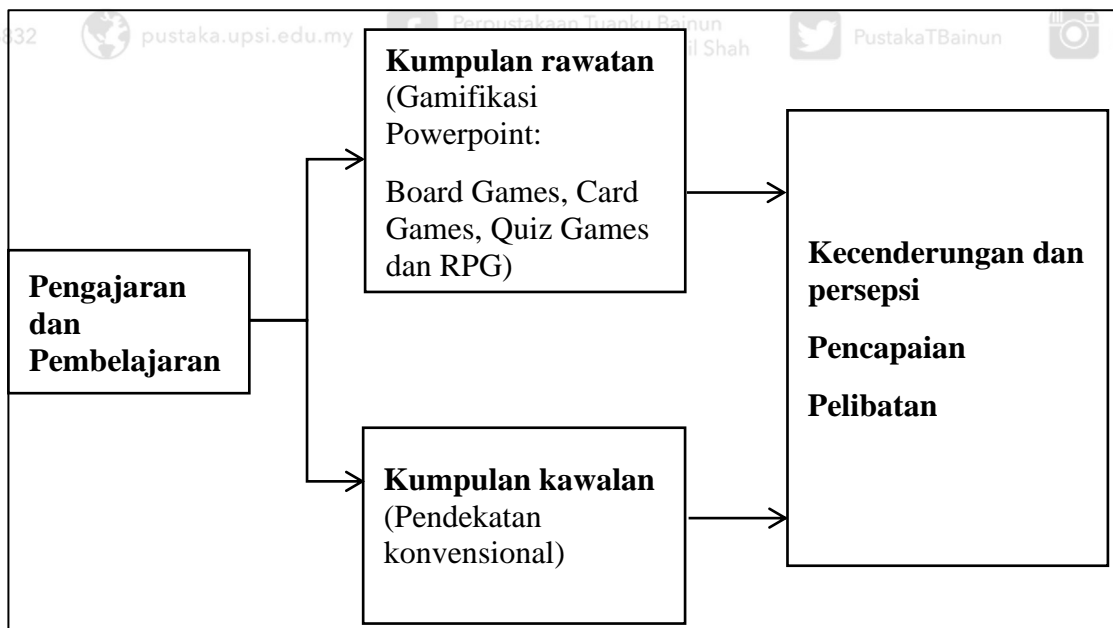


1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Penyelidik menggunakan kuasi eksperimen kerana kajian ini bertujuan untuk menilai kesan gamifikasi powerpoint terhadap pencapaian dan pelibatan murid SJKC tahun lima. Fokus kajian ini ialah pengajaran dan pembelajaran imbuhan dalam kalangan murid SJKC tahun lima. Pemboleh-pemboleh ubah yang dikaji dan kaitan antaranya dijelaskan melalui kerangka konseptual seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.2.

Rajah 1.2

Kerangka Konseptual Kajian





Rajah 1.2 menunjukkan kerangka konseptual kajian ini. Terdapat dua kumpulan kajian, iaitu kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Pengajaran dan pembelajaran untuk kumpulan rawatan menggunakan gamifikasi powerpoint, manakala kumpulan kawalan menggunakan pendekatan konvensional. Dalam konsep kajian ini, gamifikasi powerpoint merupakan gabungan powerpoint yang mengandungi kandungan imbuhan dan elemen permainan. Kumpulan kawalan diajar dengan pendekatan konvensional yang hanya melibatkan penggunaan teks atau petikan, penerangan guru dan latihan lembaran kerja. Soal selidik digunakan untuk mengenal pasti gamifikasi powerpoint yang paling digemari dan membantu murid dalam PdP imbuhan. Akhir sekali, tahap pencapaian dan pelibatan murid daripada kedua-dua kumpulan kajian diukur melalui instrumen praujian dan pascaujian serta mata ClassDojo.



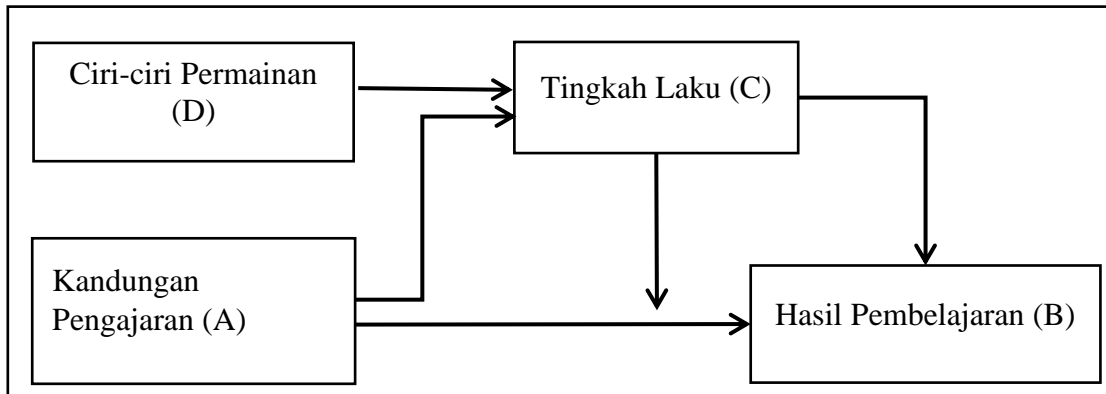
1.8 Kerangka Teoretikal

Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers dan Landers (2014) digunakan dalam kajian ini. Hipotesis dalam kajian ini dibina berdasarkan teori ini. Dalam teori tersebut, terdapat empat elemen yang saling mempengaruhi, iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.3.



Rajah 1.3

Teori Landers & Landers (2014)



Nota, $D \rightarrow C \rightarrow B$ dan $A \rightarrow C \rightarrow B$ ialah mediating process. Pengaruh elemen C antara $A \rightarrow B$ ialah moderating process.

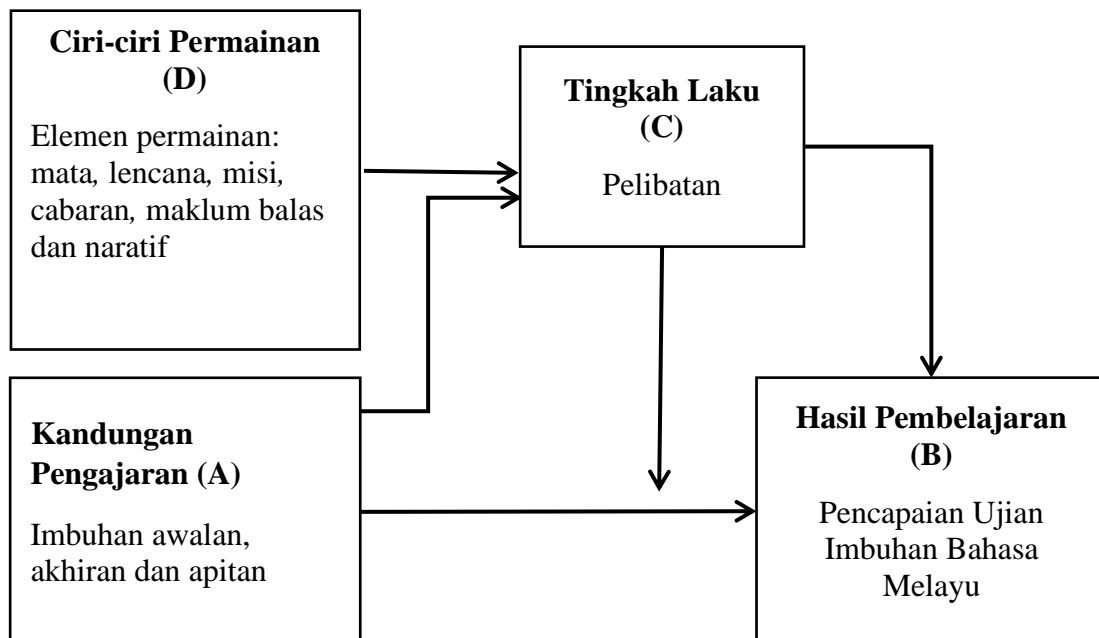
Rajah 1.3 menunjukkan terdapat dua proses yang berlaku dalam teori ini. Proses yang pertama berlaku secara langsung (*mediating process*), iaitu kandungan pengajaran (A) yang berkualiti dan berkesan dapat mempengaruhi tingkah laku murid (C) dan meningkatkan pencapaian pembelajaran murid (B). Tingkah laku murid (C) pula secara langsungnya mempengaruhi hasil pembelajaran (B) murid. Apabila murid menunjukkan minat, motivasi dan pelibatan yang baik dalam PdP, secara tidak langsung pencapaian murid juga meningkat. Selain itu, penggunaan ciri-ciri permainan (D) boleh mempengaruhi tingkah laku murid (C). Elemen permainan seperti mata dan lencana mendorong murid untuk melibatkan diri secara aktif sehingga berjaya mencapai objektif pembelajaran yang ditetapkan.

Selain itu, proses yang kedua berlaku secara tidak langsung (*moderating process*), iaitu tingkah laku atau sikap (C) mempengaruhi hubungan antara kandungan pembelajaran (A) dengan hasil pembelajaran (B). Dengan ini, jika mata (elemen

permainan) diterapkan dalam PdP, pelibatan murid (tingkah laku) murid akan meningkat. Hal ini mengukuhkan hubungan antara kandungan pembelajaran dengan pencapaian murid. Secara ringkasnya, kedua-dua proses tersebut bertujuan untuk mempengaruhi tingkah laku atau sikap yang berkaitan dengan hasil pembelajaran.

Berdasarkan teori ini, penyelidik menerapkan elemen gamifikasi seperti mata (*points*), lencana (*badge*), misi (*mission*), cabaran (*challenge*), maklum balas (*feedback*) dan naratif (*narrative*) dalam powerpoint. Powerpoint yang digunakan ini mengandungi kandungan pengajaran seperti yang ditunjukkan dalam Rajah 1.4.

Rajah 1.4





Kandungan pengajaran (A) kajian ini melibatkan imbuhan awalan, akhiran dan apitan, iaitu meN- (mem-, men-, meng-, meny-), di-, -an, -kan, -i, meN...kan, meN...i, di...kan dan di...i. Gabungan elemen gamifikasi dan kandungan pengajaran dijangka dapat meningkatkan pelibatan (C) dan pencapaian murid (B) dalam penggunaan imbuhan.

Dalam kajian ini, keenam-enam elemen permainan (D) digunakan untuk menggalakkan pelibatan (C) murid dalam PdP bagi mencapai pencapaian (B) yang baik dalam ujian imbuhan. Elemen-elemen permainan, seperti mata dan lencana akan mempengaruhi minat murid dan seterusnya menyumbang kepada perubahan tingkah laku mereka terhadap pembelajaran gamifikasi. Sikap positif dihipotesiskan dapat membawa hasil pembelajaran yang positif (Landers & Landers, 2014). Oleh itu, teori ini menekankan bahawa kepentingan pembelajaran melalui permainan. Elemen permainan dalam pembelajaran ini dapat menghasilkan pembelajaran yang positif dan juga membina sahsiah dalam diri murid.

1.9 Definisi Operasional

Bahagian ini menerangkan istilah dan konsep-konsep penting yang digunakan dalam konteks kajian ini:





1.9.1 Kesan

Menurut Ngasiman (2014) kesan membawa maksud tahap penerimaan sesuatu konsep atau kaedah pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Dalam kajian ini, kesan ialah tahap penerimaan murid terhadap gamifikasi powerpoint dalam PdP imbuhan.

1.9.2 Gamifikasi Powerpoint

Gamifikasi merujuk kepada pendekatan yang mengintegrasikan permainan dalam PdP untuk mendorong murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini melibatkan penggunaan elemen permainan ke dalam konteks bukan permainan (Khaitova, 2021). Powerpoint merupakan media pembentangan yang mengandungi rangsangan multimedia berupa teks, audio, video dan sebagainya (Muthoharoh, 2019).

Dalam kajian ini, gamifikasi powerpoint merujuk kepada penerapan elemen permainan ke dalam powerpoint yang berfungsi sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran. Elemen permainan seperti *points*, *badge*, *mission*, *challenge*, *feedback* dan *narrative* digunakan dalam kajian untuk meningkatkan pelibatan murid kerana murid berpeluang belajar sambil bermain. Dalam kajian ini, terdapat empat jenis gamifikasi powerpoint dibangunkan oleh penyelidik untuk membantu PdP imbuhan murid kumpulan rawatan, iaitu *Card Games*, *Board Games*, *Quiz Games* dan *RPG* .





Murid kumpulan kawalan diajar dengan pendekatan konvensional, iaitu melibatkan penggunaan teks atau petikan yang dicetak dan lembaran kerja sahaja.

1.9.3 Pengajaran dan Pembelajaran (PdP)

Pengajaran ialah satu pendekatan sistematik yang perlu dilakukan oleh guru dalam proses perkembangan ilmu pengetahuan melalui pengkaedahan yang sesuai bagi mewujudkan pembelajaran yang berkesan di bilik darjah (Zakaria et al., 2007). Pembelajaran pula merupakan proses komunikasi yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan bahan ajar (Dewi et al., 2021). Dalam kajian ini, PdP merujuk kepada proses pengajaran dan pembelajaran imbuhan Bahasa Melayu secara bersemuka terhadap murid di sekolah. Guru berperanan sebagai pemudah cara atau fasilitator untuk membantu murid dengan strategi yang dirancang supaya murid mencapai standard pembelajaran dan objektif pembelajaran yang ditetapkan.

1.9.4 Bahasa Melayu

Menurut Awang Sariyan (2016) bahasa Melayu ialah bahasa kebangsaan, bahasa rasmi dan bahasa pengantar utama. Dalam konteks pendidikan di Malaysia, bahasa Melayu sebagai mata pelajaran wajib dipelajari dalam semua peringkat pendidikan di sekolah sama ada sekolah SK ataupun SJK. Dalam kajian ini, Bahasa Melayu merujuk mata pelajaran Bahasa Melayu yang diajarkan di SJKC. Bahasa Melayu diajarkan kepada





murid SJKC melalui pendidikan formal di sekolah sebagai bahasa kedua kerana pelajar ini memiliki bahasa ibunda, iaitu bahasa Cina. Namun demikian, bahasa kedua ini bukan bahasa kedua dalam erti yang sebenar kerana bahasa kedua ini ialah Bahasa Melayu yang merupakan bahasa kebangsaan dan bahasa rasmi di Malaysia.

1.9.5 Bahasa Ibunda

Secara umumnya, bahasa ibunda mula dikuasai oleh seseorang kanak-kanak sejak berusia 18 bulan dan proses pemerolehan ini biasanya sudah mencapai tahap penguasaan yang agak memadai apabila seseorang kanak-kanak mencapai usia lima tahun (Dari & Nadya, 2022). Dalam kajian ini, bahasa ibunda murid Cina tahun lima di SJKC merujuk kepada bahasa Cina.

1.9.6 Imbuan

Imbuan didefinisikan sebagai unit-unit bahasa tertentu yang ditambahkan pada bentuk-bentuk lain sehingga menyebabkan perubahan makna nahunya (Karim et al., 2010). Terdapat empat jenis imbuan, iaitu awalan, akhiran, apitan dan sisipan yang digunakan untuk membentuk kata nama, kata kerja, kata adjektif dan kata tugas (Jumari & Haron, 2018). Dalam kajian ini, penyelidik mengajar imbuan awalan, imbuan





akhiran dan imbuhan apitan. Imbuhan awalan yang dipilih dalam kajian ini ialah imbuhan mem-, men-, meny- dan meng-. Imbuhan ini terlibat dalam proses penggantian atau pengguguran konsonan pertama, iaitu huruf p, t, k dan s. Imbuhan akhiran yang dipilih ialah imbuhan -an, -i dan -kan. Untuk imbuhan apitan yang dipilih pula ialah meN...kan, meN...i, di...kan, di...i. Jadi, penguasaan imbuhan dalam kajian dapat didefinisikan sebagai keupayaan murid membentuk, memahami dan menggunakan kata berimbuhan dengan betul. Murid dikatakan menguasai imbuhan sekiranya dapat menjawab soalan kata berimbuhan awalan, akhiran dan apitan.

1.9.7 Pencapaian



Menurut Ngasiman (2014) pencapaian bermaksud kecemerlangan akademik murid dalam sesuatu mata pelajaran. Dalam kajian ini, pencapaian merujuk kepada kecemerlangan murid dalam ujian imbuhan. Pencapaian murid dinilai dengan membandingkan markah praujian dan pascaujian antara dua kumpulan, iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Murid daripada kumpulan rawatan menjalani PdP dengan gamifikasi powerpoint manakala murid daripada kumpulan kawalan menjalani PdP secara konvensional.





1.9.8 Pelibatan

Kajian ini menggunakan definisi operasional pelibatan daripada *Behavioral Observation of Students in Schools Early Education BOSS-EE* (Zakszeski et al., 2017), pengubahsuaian *Behavioral Observation of Students in Schools* (BOSS; Shapiro, 2014), untuk digunakan dalam bilik darjah sekolah rendah. Pelibatan ditakrifkan sebagai tingkah laku yang konsisten dengan aktiviti, bahan atau arahan yang menggalakkan penyertaan dalam aktiviti atau arahan, manakala tingkah laku mengganggu (*interfering behaviours*) ialah tingkah laku yang mengganggu pelibatan kanak-kanak atau menghalang kanak-kanak atau orang lain daripada terlibat dalam aktiviti.



Dalam kajian ini, pelibatan merujuk kepada tingkah laku positif dan negatif semasa mengikuti PdP imbuhan. Tingkah laku positif merupakan tingkah laku yang melibatkan diri dalam PdP imbuhan, iaitu angkat tangan untuk bertanya atau memberikan respons, memberikan perhatian dan berfokus, mengikuti arahan guru dan bekerjasama dalam kumpulan, menyiapkan misi, cabaran atau kerja rumah dan menjawab soalan dengan betul.

Sebaliknya, tingkah laku negatif pula merupakan tingkah laku yang tidak melibatkan diri dalam PdP imbuhan serta melakukan perbuatan yang mengganggu PdP, iaitu bercakap atau berdiri tanpa kebenaran guru, tidak memberikan perhatian semasa guru mengajar, tidak mengikuti arahan guru, bergerak di sekeliling bilik darjah dan memanipulasi bahan yang tidak berkaitan dengan PdP.





1.10 Batasan Kajian

Kajian ini menerapkan gamifikasi powerpoint terhadap pembelajaran imbuhan murid tahun lima SJKC dari segi kecenderungan terhadap jenis gamifikasi powerpoint yang digunakan, pencapaian dan pelibatan. Pembelajaran imbuhan hanya terbatas kepada imbuhan awalan, imbuhan akhiran dan imbuhan apitan seperti yang diterangkan dalam bahagian sebelum ini. Penentuan imbuhan ini berdasarkan DSKP Bahasa Melayu Tahun Lima SJKC.

Kajian ini melibatkan murid tahun lima, iaitu melibatkan murid yang mengalami masalah dalam penguasaan imbuhan. Dua kumpulan murid yang dipilih menjadi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan terdiri daripada murid aras sederhana dan lemah. Rasional pemilihan sampel ini ialah murid yang cemerlang sudah terdorong untuk mengikuti proses pembelajaran dengan mudah kerana sikap dan faktor persekitaran mereka, sebaliknya murid sederhana dan lemah tidak sedemikian. Tambahan pula, dua kumpulan murid juga merupakan kelas yang tersedia oleh pihak pentadbir. Lokasi kajian ini hanya dibataskan kepada sebuah sekolah SJKC yang terletak di daerah Kinta Utara, Perak. Pemilihan responden dan lokasi kajian disebabkan faktor kekangan masa, kewangan dan tenaga.

Jenis gamifikasi yang dipilih terbatas kepada gamifikasi powerpoint sahaja. Hal ini disebabkan powerpoint memiliki pelbagai fungsi seperti fungsi teks, grafik, audio, video dan pautan yang dapat digunakan untuk menghasilkan permainan yang interaktif. Selain itu, powerpoint juga boleh disunting, digunakan semula serta dapat dibentuk





mengikut kesesuaian dan aspek yang hendak diajar. Kajian ini melibatkan pengumpulan data kuantitatif. Oleh itu, instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah praujian dan pascaujian, ClassDojo dan soal selidik. Kajian ini dijangka dijalankan selama tiga bulan dengan mengambil kira sesi persekolahan SJKC.

1.11 Kepentingan Kajian

Tatabahasa merupakan aspek penting untuk mencapai keterampilan dalam kemahiran berbahasa. Murid Cina kerap melakukan kesalahan dalam penggunaan tatabahasa terutamanya dalam aspek imbuhan sama ada semasa pertuturan atau dalam penulisan.

Selain itu, murid Cina juga kurang motivasi serta bersikap pasif dalam pembelajaran bahasa Melayu. Keadaan ini akan menjadi semakin serius jika murid-murid ini tidak berjaya dipulihkan sebelum mereka melangkah ke sekolah menengah. Kajian ini diharapkan dapat menyumbang kepada guru dan murid, pihak sekolah, Jabatan Pendidikan Negeri Perak, Kementerian Pendidikan Malaysia dan masyarakat.

1.11.1 Guru dan Murid

Kajian ini dapat memberikan alternatif kepada guru bahawa penggunaan gamifikasi powerpoint dapat meningkatkan pelibatan murid terhadap pembelajaran imbuhan. Pengaplikasian elemen permainan yang menarik dapat meningkatkan pelibatan murid terhadap pembelajaran. Tambahan pula, penguasaan murid dalam imbuhan dapat





ditingkatkan apabila murid berminat dan melibatkan diri secara aktif dalam pembelajaran. Pada kelazimannya, murid suka bermain kerana mereka terhibur dan seronok semasa bermain. Dengan menggunakan gamifikasi powerpoint ini, murid dapat belajar tatabahasa yang kompleks dalam keadaan yang seronok. Penggunaan gamifikasi powerpoint adalah selaras dengan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembelajaran berpusatkan murid. Kebanyakan guru lazim menggunakan powerpoint sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran kerana senang diedit dan pembentangan yang menarik. Justeru, penerapan gamifikasi powerpoint dapat membantu guru mewujudkan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan.

1.11.2 Sekolah



Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan kepada pihak sekolah dan pentadbir tentang penggunaan gamifikasi powerpoint dapat meningkatkan penguasaan murid dalam pengimbuhan. Pihak sekolah perlu mendorong guru bahasa Melayu menerapkan gamifikasi powerpoint dalam pengajaran dan pembelajaran. Dorongan dan sokongan mereka dapat menggalakkan guru menerokai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, menarik serta bercirikan pembelajaran abad ke-21. Pendekatan konvensional yang berpusatkan guru hendaklah dikurangkan kerana tidak menggalakkan pelibatan murid dalam membina dan menjana pengetahuan. Salah satu pendekatan yang sesuai digunakan ialah pendekatan gamifikasi melalui powerpoint yang mampu meningkatkan pelibatan murid dalam pembelajaran.





1.11.3 Pejabat Pendidikan Daerah Kinta Utara dan Jabatan Pendidikan Negeri Perak

Hasil kajian dapat memberi peluang kepada pihak Jabatan Pendidikan merancang untuk menganjurkan kursus atau bengkel kepada guru-guru untuk menerapkan gamifikasi powerpoint dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

1.11.4 Kementerian Pendidikan Malaysia

Berdasarkan dapatan kajian, pihak Kementerian Pendidikan dapat merujuk kepada hasil dapatan sebagai petunjuk dalam menerapkan gamifikasi powerpoint dalam pendidikan Malaysia. Pihak kementerian boleh menyediakan templat powerpoint yang berunsur gamifikasi untuk kegunaan murid dan guru di sekolah. Hasil dapatan kajian ini juga diharapkan dapat memberikan inspirasi kepada pihak Kementerian Pendidikan Malaysia untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran seperti pendekatan gamifikasi yang telah popular diamalkan oleh negara maju seperti Jepun, England dan China. Usaha Kementerian ini harus selaras dengan perkembangan TMK yang semakin canggih dengan pelbagai aplikasi pendidikan berunsur permainan yang telah dicipta. Pihak Kementerian Pendidikan Malaysia dengan itu dapat menggalakkan budaya pembelajaran yang menyeronokkan dalam kelas. Salah satu pendekatan yang boleh digunakan adalah membudayakan pembelajaran berasaskan pendekatan gamifikasi.





1.11.5 Masyarakat

Kajian yang dilaksanakan dapat membuka minda masyarakat sekeliling bahawa gamifikasi powerpoint dapat membantu kanak-kanak dalam pembelajaran. Masyarakat didedahkan dengan pendekatan gamifikasi yang boleh meningkatkan pelibatan murid dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa permainan bukan semata-mata sebagai hiburan, tetapi merupakan salah satu unsur elemen yang penting dalam bahan pengajaran serta dapat membawa implikasi positif terhadap pembelajaran murid. Selain meningkatkan pelibatan murid, pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi dan daya saing kanak-kanak.



1.11.6 Penyelidik

Hasil kajian ini juga dapat dijadikan sumber kepada para penyelidik lain untuk meneruskan kajian seumpama ini pada masa hadapan. Dapatan kajian ini juga diharapkan dapat digunakan oleh penyelidik lain untuk mengenal pasti kelompangan yang wujud dalam kajian ini apabila dibandingkan dengan kajian lain. Selain itu, kajian ini juga berupaya dijadikan asas kepada penyelidik lain untuk meneruskan kajian berkaitan gamifikasi powerpoint.





1.12 Kesimpulan

Bab ini memberikan gambaran keseluruhan kajian. Aspek tatabahasa adalah penting dalam mengukuhkan kecekapan keterampilan berbahasa murid. Pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu adalah sukar bagi murid Cina SJKC yang mempelajari bahasa Melayu. Salah satu aspek tatabahasa yang membelenggu murid Cina SJKC ialah pengimbuhan. Murid didapati menggunakan imbuhan tanpa berdasarkan hukum tatabahasa yang betul, iaitu menggandingkan imbuhan dengan kata dasar mengikut kefahaman sendiri. Salah satu faktor kelemahan penguasaan imbuhan murid ialah murid kurang pelibatan dan motivasi terhadap PdP tatabahasa yang bukan merupakan bahasa ibunda.

Walaupun CALL dan penggunaan Web 2.0 banyak diaplikasi dalam pengajaran bahasa kedua tetapi kedua-duanya ini masih tidak dapat meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari bahasa kedua. Oleh itu, penyelidik melaksanakan kajian yang melibatkan penggunaan gamifikasi powerpoint bagi meningkatkan penguasaan imbuhan dan pelibatan murid dalam PdP. Dalam Bab 2, dibincangkan tinjauan literatur tentang kajian-kajian yang dijalankan mengenai topik pembelajaran bahasa kedua, imbuhan dan gamifikasi powerpoint dalam pendidikan.

