



FAKTOR-FAKTOR KESEDIAAN GURU SEKOLAH MENENGAH DI DAERAH KUANTAN DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN DIGITAL



FARAH WAHEEDA BINTI HASHIM

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021





**FAKTOR-FAKTOR KESEDIAAN GURU SEKOLAH MENENGAH DI DAERAH
KUANTAN DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERASASKAN
PERMAINAN DIGITAL**

FARAH WAHEEDA BINTI HASHIM



**DISERTASI INI DIKEMUKAKAN UNTUK MEMENUHI SYARAT BAGI
MEMPEROLEHI IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN
(TEKNOLOGI INSTRUKSIONAL)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)**

**FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS**

2021





Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

✓

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada ...6..... (hari bulan)Julai..... (bulan) 2021

i. Perakuan pelajar :

Saya, FARAH WAHEEDA BINTI HASHIM, M20171000880, FAKULTI PEMBANGUNAN MANUSIA (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk FAKTOR-FAKTOR KESEDIAAN GURU SEKOLAH MENENGAH DI DAERAH KUANTAN DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN DIGITAL 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 se jelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF MADYA DR MAHIZER BIN HAMZAH (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk FAKTOR-FAKTOR KESEDIAAN GURU SEKOLAH MENENGAH DI DAERAH KUANTAN DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN DIGITAL (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 TEKNOLOGI INSTRUKSIONAL (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

6 Julai 2021

Tarikh

Tandatangan Penyelia





INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH / INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

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

Tajuk / Title: FAKTOR-FAKTOR KESEDIAAN GURU SEKOLAH MENENGAH DI
DAERAH KUANTAN DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN
BERASASKAN PERMAINAN DIGITAL

No. Matrik / Matric's No.: M20171000880

Saya / I : FARAH WAHEEDA BINTI HASHIM
(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**

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

☐ **TERHAD/RESTRICTED**

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

☒ **TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS**

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

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

Ts. Dr. Mahizer bin Hamzah
Professor Madya
Jabatan Pengajian Pendidikan
Fakulti Pembangunan Manusia
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Tarikh: 9 JULAI 2021

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

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



PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirahim

Alhamdulillah, saya amat bersyukur ke hadrat Ilahi dengan limpahan rahmat serta nikmatNya terhadap masa, tenaga, kasih sayang yang telah dianugerahkan kepada saya untuk menyiapkan disertasi ini dengan jayanya. Oleh itu di kesempatan ini izinkan saya mengucapkan ucapan penghargaan dan terima kasih saya kepada mereka yang berkenaan seperti yang berikut:

Pertama sekali, ingin saya luahkan dedikasi ucapan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan ini kepada penyelia saya, Profesor Madya Dr. Mahizer bin Hamzah kerana memberi banyak tunjuk ajar, semangat dan ilmu yang berguna serta tekun membimbing dan memberi ruang untuk saya menyiapkan tesis ini dengan jayanya. Kedua, jutaan penghargaan saya tujukan kepada kedua ibu bapa saya yang bukan sahaja sentiasa memberi galakkan dan sentiasa ada semasa diuji dengan pelbagai ujian sepanjang tempoh menyiapkan disertasi ini. Mereka jugalah yang menjadi tulang belakang sehingga saya mampu menyiapkan disertasi ini. Seterusnya saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih rakan-rakan Norraihan Rosman, Nur Afini Razali dan Siti Mariam Abdul Rashid yang banyak membantu sepanjang perjalanan melakar impian ini. Tanpa kalian perjalanan yang sukar akan lebih terasa sempit dan gelap. Sesungguhnya Allah sahajalah yang dapat membalas segala jasa kalian. Tidak lupa juga kepada individu-individu yang terlibat secara langsung seperti Prof Madya Dr. Wong Kung Teck dan Dr Shaza Hazwani dari Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris kerana telah menyemak kesahan kandungan instrumen kajian, Puan Salfiza Ismail guru Bahasa Melayu dari SMK Alor Akar, Kuantan kerana telah menyemak kesahan bahasa bagi instrumen kajian ini dan Puan Kamilah Abdullah, guru Bahasa Inggeris dari SMK Abdul Rahman Talib, Kuantan yang telah membuat semakan untuk abstrak Bahasa Inggeris kajian ini. Akhir kata, saya memohon moga Allah membalas jasa-jasa kalian semua. Saya juga berdoa semoga perkongsian ilmu yang sedikit ini akan diberikan ganjaran di dunia dan akhirat. Alhamdulillah. Aamin.



ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenali faktor-faktor kesediaan guru sekolah menengah di daerah Kuantan dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berasaskan rekabentuk tinjauan. Populasi kajian terdiri daripada guru-guru sekolah menengah di daerah Kuantan, Pahang. Seramai 341 orang guru telah dipilih sebagai sampel dalam kajian ini. Pemilihan dibuat secara persampelan rawak mudah. Dapatan kajian menunjukkan tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan adalah pada tahap sederhana ($M=3.12$, $SP=0.61$). Kesediaan guru untuk melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital dari aspek kemahiran guru ($M=2.80$, $SP=0.79$), sumber guru ($M=2.87$, $SP=0.69$), sikap guru ($M=3.43$, $SP=0.63$), latihan guru ($M=2.72$, $SP=0.75$) dan kebimbangan guru ($M=3.26$, $SP=0.69$) terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital adalah pada tahap sederhana. Analisis lanjutan menunjukkan terdapat hubungan signifikan positif yang kuat antara kemahiran guru ($r = .725$, $p = .000$), sikap guru ($r = .602$, $p = .000$), dan latihan guru ($r = .585$, $p = .000$), dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital. Manakala bagi hubungan antara sumber guru ($r = .491$, $p = .000$), dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital menunjukkan hubungan signifikan positif yang sederhana dan, bagi hubungan antara kebimbangan guru ($r = -.297$, $p = .000$), dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital menunjukkan hubungan signifikan negatif yang lemah. Kesimpulannya pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital berada pada tahap sederhana dalam kalangan guru. Justeru pihak KPM khususnya pihak sekolah seharusnya merancang keperluan latihan teknologi digital secara formal mengikut bidang mata pelajaran kepada guru-guru, keperluan menambah dan mempelbagaikan koleksi bahan pembelajaran berasaskan permainan digital di sekolah serta menyusun semula strategi penyebaran penggunaan permainan digital dalam kalangan guru di sekolah. Guru pula perlulah mengambil inisiatif bagi memastikan mereka mampu menjadi agen perubahan yang memastikan penyebaran teknologi permainan digital dapat disebarluaskan secara meluas sesuai dengan perubahan Pendidikan global.

FACTORS OF READINESS AMONG SECONDARY SCHOOL TEACHERS IN KUANTAN DISTRICT TOWARDS IMPLEMENTATION OF DIGITAL GAME-BASED LEARNING

ABSTRACT

This study identifies the factors of readiness among secondary school teachers in Kuantan district towards implementation of digital game-based learning in the Teaching and Learning process. The study employs the quantitative method based on questionnaires distributed among secondary school teachers at Kuantan, Pahang. 341 teachers were selected as the sample in this study. Selection was made using simple random sampling. Result of the study indicate a moderate level of implementation of digital game-based learning ($M=3.12$, $SP=0.61$). The readiness of teachers to implement digital game-based learning based on teacher's skills ($M=2.80$, $SP=0.79$), sources ($M=2.87$, $SP=0.69$), attitudes ($M=3.43$, $SP=0.63$), training ($M=2.72$, $SP=0.75$), and anxiety ($M=3.26$, $SP=0.68$) are in moderate level. Further analysis indicates that there is a positive and significant relation on teachers' skills guru ($r = .725$, $p = .000$), attitudes ($r = .602$, $p = .000$), and training ($r = .585$, $p = .000$), towards the implementation of digital game-based learning. that teachers' skills, attitudes, and training on digital game-based learning, will positively and significantly affect the implementation of digital game-based learning. On the other hand, the correlation between teacher's sources ($r = .491$, $p = .000$), towards implementation of digital game-based learning shows positive and moderate significant effects and the correlation between teachers' anxiety ($r = -.297$, $p = .000$), shows negative and weak significant effects. In conclusion, the implementation of digital game-based learning ae in moderate level among school teachers. Hence, it is important for the Education Ministry (KPM) and the school to plan any formal ICT training that is deemed, as necessary. Such training may be conducted in accordance to the teachers' respective subjects or in the emergence of any additional requirement and collection of digital game-based learning materials. The school may also enhance its strategy to spread the implementation of digital game-based learning among teachers. Teachers as a change agent must take more initiatives to make sure the diffusion of digital game-based learning are spread widely as it is being used globally in education nowadays.

**KANDUNGAN**

	Muka Surat
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xiii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI LAMPIRAN	xvii
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	3
1.3 Penyataan Masalah	6
1.4 Objektif Kajian	8
1.5 Persoalan Kajian	9
1.6 Hipotesis Kajian	10
1.7 Kerangka Konseptual kajian	11
1.8 Kepentingan Kajian	13





1.9	Batasan Kajian	14
1.10	Definisi Operasional	15
1.10.1	Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital	15
1.10.2	Kemahiran Guru	16
1.10.3	Sumber Guru	16
1.10.4	Sikap Guru	17
1.10.5	Latihan Guru	17
1.10.6	Kebimbangan Guru	18
1.11	Kesimpulan	18

BAB 2 KAJIAN LITERATUR 19

2.1	Pengenalan	19
2.2	Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital	20
2.2.1	Definisi Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital	20
2.2.2	Jenis-Jenis Permainan Digital	21
2.2.3	Kelebihan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital	22
2.3	Perbincangan Teori dan Model	23
2.3.1	Teori Penyebaran Inovasi	23
2.3.2	Model Jangkaan Nilai	28
2.4	Kajian-kajian Lepas yang Berkaitan	30
2.4.1	Kemahiran Guru	30
2.4.2	Sumber Guru	31
2.4.3	Sikap Guru	32



2.4.4	Latihan Guru	34
2.4.5	Kebimbangan Guru	35
2.5	Kesimpulan	36
BAB 3	METODOLOGI	37
3.1	Pengenalan	38
3.2	Reka Bentuk Kajian	39
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	40
3.4	Instrumen Kajian	42
3.5	Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen	47
3.5.1	Kesahan Kandungan	48
3.5.2	Kesahan Muka	48
3.5.3	Kebolehpercayaan	49
3.6	Prosedur dan Pengumpulan Data	51
3.7	Tatacara Penganalisan Data	54
3.8	Kesimpulan	55
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	56
4.1	Pengenalan	56
4.2	Latar Belakang Responden	57
4.3	Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	62

4.4	Tahap Kemahiran Guru, Sumber Guru, Sikap Guru, Latihan Guru dan Kebimbangan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	67
4.4.1	Tahap Kemahiran Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	68
4.4.2	Tahap Sumber Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	72
4.4.3	Tahap Sikap Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	76
4.4.4	Tahap Latihan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	81
4.4.5	Tahap Kebimbangan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	85
4.5	Hubungan antara Kemahiran Guru, Sumber Guru, Sikap Guru, Latihan Guru dan Kebimbangan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	90
4.5.1	Hubungan Kemahiran Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	92
4.5.2	Hubungan Sumber Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menenga	93

4.5.3	Hubungan Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	94
4.5.4	Hubungan Latihan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	95
4.5.5	Hubungan Kebimbangan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	96
4.6	Kesimpulan	97

BAB 5 RUMUSAN DAN CADANGAN 98

5.1	Pengenalan	98
5.2	Perbincangan	99
5.2.1	Rumusan bahagian A: Demografi Responden	101
5.2.2	Rumusan bahagian B: Pelaksanaan DGBL	102
5.2.3	Rumusan bahagian C: Kemahiran Guru dalam Melaksana DGBL	103
5.2.4	Rumusan bahagian D: Sumber Guru Dalam Melaksanakan DGBL	104
5.2.5	Rumusan bahagian E: Sikap Guru Dalam Melaksanakan DGBL	105
5.2.6	Rumusan bahagian F: Latihan Guru Dalam Melaksanakan DGBL	106
5.2.7	Rumusan bahagian G: Kebimbangan Guru Dalam Melaksanakan DGBL	107
5.3	Cadangan	108



5.3.1	Cadangan Berkaitan dengan Perlaksanaan DGBL Pendidikan di Malaysia	109
5.4	Rumusan	116
RUJUKAN		118
LAMPIRAN		



SENARAI JADUAL

No.	Jadual	Muka Surat
3.1	Bilangan Guru dan Sekolah yang Dipilih	41
3.2	Kandungan Instrumen Kajian mengikut Bahagian	43
3.3	Pengujian Statistik bagi Menjawab Persoalan Kajian	51
3.4	Pengujian Statistik Bagi Menjawab Persoalan Kajian	54
4.1	Latar Belakang Responden	58
4.2	Latar Belakang Kursus	61
4.3	Pengelasan Frekuensi Skor Min	62
4.4	Frekuensi Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	64
4.5	Tahap Pengelasan Skor Min	65
4.6	Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	66
4.7	Tahap Pengelasan Skor Min	67
4.8	Frekuensi Kemahiran Guru Dalam Melaksanakan DGBL	69
4.9	Tahap, Kemahiran Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	71
4.10	Frekuensi Sumber Guru dalam Melaksanakan DGBL	73
4.11	Tahap Sumber Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Semasa PdPc, dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	75
4.12	Frekuensi Sikap Guru dalam Melaksanakan DGBL	78

4.13	Tahap Sikap Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	80
4.14	Frekuensi Latihan Guru dalam Melaksanakan DGBL	82
4.15	Tahap Latihan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	84
4.16	Frekuensi Kebimbangan Guru Dalam Melaksanakan DGBL	87
4.17	Tahap Kebimbangan Guru terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	89
4.18	Pengelasan Kekuatan Hubungan/Korelasi Cohen (1988)	91
4.19	Hubungan antara Kemahiran Guru, Sumber Guru, Sikap Guru, Latihan Guru dan Kebimbangan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	92
4.20	Analisis korelasi Pearson (r) antara pemboleh ubah Kemahiran Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	92
4.21	Analisis Korelasi Pearson (r) antara pemboleh ubah Sumber Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	93
4.22	Analisis korelasi Pearson (r) antara pemboleh ubah Sikap Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	94
4.23	Analisis korelasi Pearson (r) antara pemboleh ubah Latihan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	95
4.24	Analisis korelasi Pearson (r) antara pemboleh ubah Kebimbangan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital semasa PdPc dalam kalangan Guru Sekolah Menengah	96

SENARAI RAJAH

No.	Rajah	Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual Kajian	12
3.1	Carta Alir Prosedur Kajian	52

SENARAI SINGKATAN

PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
PA21	Pembelajaran Abad ke 21
ICT	<i>Information Communication and Technology</i>
PdPc	Pengajaran dan Pemudah caraan
DGBL	<i>Digital Games Based Learning</i>
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
BTP	Bahagian Teknologi Pendidikan
SPSS	<i>Statistic Packages for Social Sciences</i>
IPTA	Institusi Pengajian Tinggi Awam
EPRD	Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
JPNP	Jabatan Pelajaran Negeri Pahang
MaGICX	<i>Media and Game Innovation Centre of Excellence</i>
LMS	<i>Learning Management System</i>

SENARAI LAMPIRAN

- A Borang Soal Selidik
- B Surat Kebenaran Menjalankan Kajian
(EPRD Kementerian Pendidikan Malaysia)
- C Surat Kebenaran Menjalankan Kajian
(Jabatan Pendidikan Negeri Pahang)
- D Surat Pelantikan Sebagai Pakar Penilai Instrumen
Kajian

BAB 1

PENDAHULUAN

Melalui Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) berusaha untuk memastikan rakyat Malaysia dapat bersaing secara global melalui dasar langit terbuka. Dalam merealisasikan rakyat yang lebih berdaya saing serta kompeten dengan teknologi, KPM telah memperkenalkan Pembelajaran Abad ke 21 (PA21) yang mana terdapat 10 ciri utama di dalam PA21 ini.

PA21 mestilah berpusatkan pelajar, menggalakkan pembelajaran aktif, pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran sendiri, menggunakan komputer, persekitaran yang kondusif, pelajar faham dan patuh kepada arahan, hormat-menghormati, pelajar bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka serta penilaian adalah berdasarkan pencapaian. Jika dilihat pada ciri yang telah dinyatakan penggunaan



komputer sebagai salah satu sumber teknologi adalah sangat penting dalam PA21. Guru yang bertindak sebagai pemudah cara seharusnya dapat, memaksimumkan penggunaan ICT dan teknologi lain bagi perkembangan potensi pelajar.

Penggunaan teknologi di dalam bilik darjah dilihat dapat membantu guru untuk menyampaikan isi kandungan pelajaran dengan baik malahan pelbagai aktiviti yang berpusatkan pelajar dapat dilaksanakan. Penglibatan pelajar secara menyeluruh juga dapat ditingkatkan. Menurut Lin dan Lu, (2010). penggunaan teknologi dalam bilik darjah dapat meningkatkan keberkesanan pengajaran, proses pembelajaran dan pencapaian akademik pelajar dan mampu menawarkan guru cara baru untuk memenuhi keperluan pelajar dalam dunia yang sentiasa berubah dengan pantas ini. Penggunaan kaedah pengajaran melibatkan teknologi seperti permainan digital, gamifikasi, perisian didik hibur, pembelajaran atas talian dan banyak lagi boleh digunakan untuk membantu para guru semasa sesi pembelajaran dan pemudah caraan (PdPc).

Permainan digital telah lama digunakan sebagai salah satu medium untuk menyampaikan kandungan pelajaran dengan lebih berkesan oleh para pendidik di negara-negara maju. Sejarahnya bermula dengan pembelajaran berasaskan permainan seperti permainan sentuhan, kad papan yang kemudiannya dijadikan dalam bentuk digital yang lebih menarik perhatian pelajar.



1.2 Latar Belakang Kajian

Pembelajaran berasaskan permainan (GBL) adalah sejenis permainan yang digunakan untuk mencapai hasil pembelajaran. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan aktiviti berpusatkan pelajar yang direka untuk mengimbangi subjek dengan permainan dan keupayaan pemain untuk mengekalkan dan menerapkan subjek tersebut ke dunia nyata. Permainan digital pula merupakan permainan pendidikan yang menggunakan media digital bagi membolehkan pelajar-pelajar membina maksud dan pemahaman dalam setiap fasa pembelajaran (Yilmaz, 2008). Connolly dan Stansfield (2007) pula mendefinisikan permainan digital untuk pendidikan sebagai pendekatan permainan menggunakan komputer yang bertujuan untuk menyampaikan, menyokong dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, pentaksiran dan penilaian.

Prensky (2007) menyatakan pembelajaran berasaskan permainan digital adalah integrasi kandungan pendidikan dan permainan komputer yang membolehkan gabungan permainan komputer dan video dalam pelbagai kandungan pendidikan untuk mencapai keputusan yang lebih baik berbanding dengan kaedah pembelajaran tradisional. Amerika Syarikat, Republik Czech, Scotland, United Kingdom, Hong Kong, Taiwan dan Korea Selatan telah mula menggunakan permainan digital secara formal di dalam sistem pendidikan mereka (Muhammad Zaffwan et al., 2013). Ini kerana pembelajaran menggunakan pendekatan permainan digital telah menjadi semakin popular pada masa kini dengan kewujudan golongan *digital native* serta ianya sesuai untuk semua peringkat umur dari tadika hingga ke peringkat universiti.

Di Malaysia, pembelajaran berasas permainan digital belum dilaksanakan secara formal namun pihak KPM melalui PPPM 2013-2025 telah menggalakkan pembelajaran Abad ke 21 yang mana kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru perlulah sentiasa terkini dan memenuhi keperluan pelajar pada masa ini. Muhammad Zaffwan et al. (2013) menyatakan terdapat keperluan untuk menggunakan permainan digital secara proaktif dalam sistem pendidikan Malaysia dan menjadikannya sesuatu yang formal seiring dengan negara-negara maju.

Kerajaan Malaysia di lihat mengambil serius mengenai perkembangan dan pengintegrasian gamifikasi dan permainan digital dalam pelbagai bidang di negara ini dengan mewujudkan Media and Game Innovation Centre of Excellence (MaGICX) pada 2016 sebagai pusat untuk menyokong dan mempromosikan pembangunan ekosistem industri kreatif dengan memberi tumpuan kepada penggabungan dan pengayaan kandungan digital di dalam pelbagai sektor termasuk pendidikan Malaysia (Sabri, 2016). Ini adalah bukti jelas bahawa teknik gamifikasi dan permainan ini sangat berpotensi untuk disepadukan dalam sistem pendidikan Malaysia.

Penyelidikan berkaitan permainan digital dalam pendidikan juga mula berkembang dimana terdapat pelbagai kajian yang berkaitan terutamanya penggunaannya semasa proses pembelajaran dan pemudahcaraan. Contohnya kajian Ong et al., (2013) telah mengkaji keberkesanan permainan digital dalam pendidikan daripada perspektif pelajar institut pengajian tinggi (IPT). Hasil kajian mendapati permainan digital dalam pendidikan dapat mempengaruhi motivasi intrinsik dan motivasi akademik responden. Kajian Azmi dan Singh (2015), memfokuskan kepada keberkesanan permainan digital dalam pendidikan melalui Sistem Pengurusan



Pembelajaran (Learning Management System, LMS) mendapati pendekatan gamifikasi dan permainan digital dalam pembelajaran di IPT yang ditenamkan (embed) sebagai prototaip melalui platform LMS adalah berjaya untuk menarik penglibatan pelajar dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

Guru merupakan individu penting yang terlibat secara langsung semasa melaksanakan inovasi pendidikan dan peranan guru adalah sangat besar kerana menurut Mok Soon Sang (2010) guru merupakan agen perubahan yang akan mendidik dan melahirkan generasi akan datang. Hatie (2003) menyatakan faktor guru adalah signifikan dalam mempengaruhi minat dan komitmen pelajar terhadap pelajaran serta berpotensi mengubah sikap dan status pelajar terhadap sesuatu kurikulum, manakala Ketelhut dan Schifter (2011) pula menyatakan guru merupakan agen utama dalam memperkenalkan inovasi pedagogi di dalam kelas, terutamanya inovasi berkaitan teknologi.

Sesuatu inovasi pendidikan akan berjaya jika mendapat sokongan yang padu daripada seorang guru, begitu juga dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital di mana ia memerlukan sokongan yang sepenuhnya dari guru. Menurut Klausmeier (1985) seseorang guru hanya akan menyokong sesuatu inovasi pendidikan sekiranya guru bersikap positif terhadap inovasi tersebut. Guru haruslah bersikap positif dan sentiasa bersedia bagi menghadapi setiap inovasi pendidikan di Malaysia. Ini menunjukkan kejayaan sesuatu inovasi dalam pendidikan adalah berkait rapat dengan kesediaan guru dalam melaksanakan perubahan tersebut.





Keputusan untuk melaksanakan sesuatu inovasi adalah bergantung kepada tahap pengetahuan individu (Rogers, 2003). Oleh itu, kesediaan guru dalam melaksanakan program pembelajaran berasaskan permainan digital dalam PdPc mereka adalah satu faktor yang penting bagi memastikan pendekatan ini dapat dilaksanakan secara menyeluruh dan formal di Malaysia seiring negara maju yang lain. Sesuatu perubahan itu tidak akan berjaya di laksana sekiranya pelaksana perubahan masih berpegang teguh pada amalan lama, tidak mahu berubah dan masih terbelenggu dengan sistem kepercayaan yang lama (Mohd Izham & Sufean, 2009).

1.3 Pernyataan Masalah

Derryberry (2007) menyatakan bahawa pendidikan generasi akan datang sangat bergantung pada penggunaan permainan digital kerana permainan digital sememangnya mempunyai kesan positif dan sesuai dilaksanakan di dalam bilik darjah. Díaz dan Párraga (2014) menyatakan penggunaan permainan digital dalam pembelajaran boleh mempesonakan pelajar serta menarik perhatian mereka dan guru seharusnya menjadikan permainan sebagai satu amalan integrasi teknologi. Marquis (2011) pula menyatakan dalam beberapa tahun akan datang, permainan digital akan menjadi sebahagian daripada kurikulum di negara-negara maju. Muhammad Zaffwan et al. (2013) pula menyatakan pendidikan menggunakan permainan digital amat sesuai di laksanakan secara formal di Malaysia dan merupakan satu inovasi baru dalam bidang Pendidikan.





Namun menurut Nolan dan McBride, (2014) perkembangan ini menimbulkan ancaman besar kepada kurikulum tradisional yang diajar paling banyak di sekolah pada hari ini, di mana guru sendiri menentang perubahan pedagogi, terutamanya yang menggabungkan teknologi di dalam bilik darjah disebabkan guru tidak mempunyai keyakinan dan kemahiran dalam mengendalikan teknologi itu sendiri. Kajian lepas juga menunjukkan guru menghadapi halangan yang berbeza ketika melaksanakan pengajaran menggunakan permainan dalam kursus mereka. Sebagai contoh, Demirbilek dan Tamerb (2010) mengenal pasti enam halangan utama yang di hadapi oleh guru sekolah menengah untuk menerapkan pembelajaran berasaskan permainan di dalam pengajaran mereka, seperti masalah pengurusan bilik darjah dan kemudahan infrastruktur. Guru juga menyatakan kebimbangan mereka tidak akan dapat menyelesaikan semua topik kurikulum jika mereka menggunakan pembelajaran berasaskan permainan. Bourgonjon et al. (2013) mendapati guru enggan menggunakan permainan video pendidikan kerana mereka tidak benar-benar yakin bahawa permainan video pendidikan sangat berguna untuk meningkatkan prestasi kerja mereka. Kekurangan kepakaran dalam menggunakan metodologi baru atau kekurangan sumber adalah halangan biasa untuk guru apabila menggunakan inovasi teknologi dalam bilik darjah (Mumtaz, 2000), lebih-lebih lagi, guru merasakan perkembangan teknologi baru dalam pendidikan sebagai ancaman dan inovasi teknologi boleh menjadi punca kebimbangan guru (Mena & Parreño, 2017). Goodwyn, Adams dan Clarke (1997) pula menyatakan perkembangan teknologi menjadi punca kepada kebimbangan yang dihadapi oleh guru.



Justeru itu, penyelidik merasa terpenggil untuk menjalankan kajian berkaitan penggunaan permainan digital dalam kalangan guru semasa PdPc kerana kajian sedia ada berkaitan permainan digital selalunya lebih berfokus kepada manfaat dan kesannya terhadap pelajar. Penyelidik merasakan terdapat keperluan untuk mengkaji dan melihat dari aspek guru pula kerana guru sebagai pemudah cara harus mempertimbangkan untuk memasukkan permainan digital sebagai sebahagian daripada arahan kurikulum mereka untuk membantu memotivasikan dan menarik penglibatan pelajar di dalam kelas. Guru harus menyesuaikan diri untuk memenuhi permintaan pelajar pada masa kini. Mengkaji sikap, kemahiran dan kebimbangan guru terhadap permainan digital akan membantu menangani banyak isu dalam merealisasikan penggunaan permainan digital dalam pembelajaran. Sebagai contoh, sekiranya guru tidak percaya pada kegunaan dan manfaat permainan digital untuk belajar, mereka tidak akan bersemangat untuk menggunakannya dalam PdPc mereka.

Melalui kajian ini, pengkaji ingin mengetahui tahap penggunaan permainan digital dalam kalangan guru sekolah menengah dan seterusnya mengetahui faktor-faktor utama yang menggalak atau menghalang guru sekolah menengah menggunakan permainan digital semasa PdPc mereka.

1.4 Objektif Kajian

Dalam mengenal pasti faktor-faktor kesediaan guru Sekolah Menengah di daerah Kuantan dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital (DGBL), objektif kajian ini adalah:

- i. Menenal pasti tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru Sekolah Menengah.
- ii. Menenal pasti tahap kemahiran guru, sumber guru, sikap guru, latihan guru dan kebimbangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru Sekolah Menengah.
- iii. Menenal pasti hubungan antara kemahiran guru, sumber guru, sikap guru, latihan guru dan kebimbangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru Sekolah Menengah.

- i. Apakah tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru Sekolah Menengah?
- ii. Apakah tahap kemahiran guru, sumber guru, sikap guru, latihan guru dan kebimbangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru Sekolah Menengah?
- iii. Adakah terdapat hubungan antara kemahiran guru, sumber guru, sikap guru, latihan guru dan kebimbangan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru Sekolah Menengah?

1.6 Hipotesis Kajian

Dalam kajian ini, penyelidik mengemukakan beberapa hipotesis kajian berdasarkan kepada persoalan kajian. Penyelidik telah memperkembangkan beberapa hipotesis kajian iaitu :

H₁: Terdapat hubungan yang signifikan antara kemahiran guru dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru sekolah menengah.

H₂: Terdapat hubungan yang signifikan antara sumber guru dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru

H₃: Terdapat hubungan yang signifikan antara sikap guru dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru sekolah menengah.

H₄: Terdapat hubungan yang signifikan antara latihan guru dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru sekolah menengah.

H₅: Terdapat hubungan yang signifikan antara kebimbangan guru dengan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru sekolah menengah.

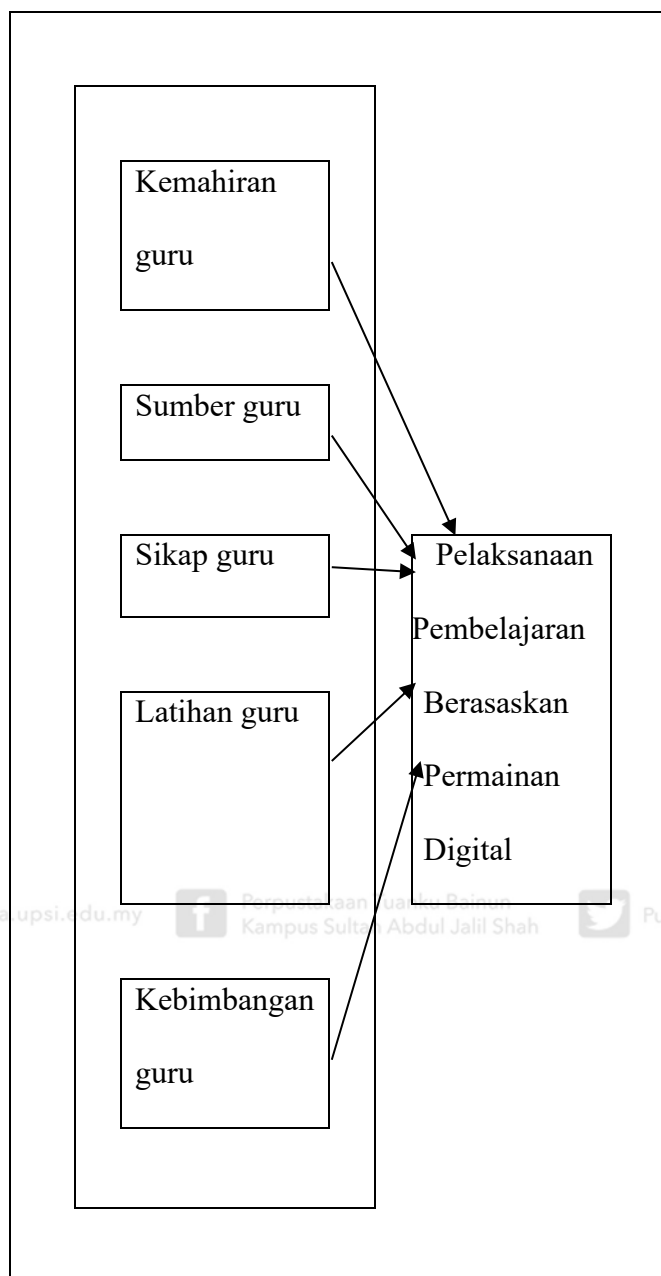


1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kerangka konseptual dapat digambarkan seperti dalam Rajah 1.1. Rajah tersebut menunjukkan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru sekolah menengah. Terdapat lima aspek pemboleh ubah tidak bersandar iaitu kemahiran guru, sumber guru, sikap guru, latihan guru dan kebimbangan guru. Pemboleh ubah bersandar ialah pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru sekolah menengah yang merangkumi persediaan mengajar, penyediaan bahan, semasa mengajar serta penilaian.

Kerangka konseptual ini menunjukkan terdapat hubungan antara pemboleh ubah-pemboleh ubah yang dikaji meliputi kemahiran guru, kemudahan dan sumber, kepuasan guru, latihan dan bimbingan guru terhadap pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc.





Rajah 1.1 Kerangka Konseptual Kajian. Sumber: Diadaptasi dari gabungan Teori Penyebaran Inovasi (Rogers, 2003) dan Model Jangkaan Nilai (Eccles & Wigfield, 1995).



1.8 Kepentingan Kajian

Dapatan kajian ini diharap akan dapat mengetahui faktor-faktor kesediaan guru Sekolah Menengah di daerah Kuantan dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital. Faktor-faktor yang dikenal pasti akan di manipulasi bagi mengaitkan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc di kalangan guru.

Maklum balas dapatan kajian ini diharap dapat memberi maklumat yang berguna dan panduan kepada pelbagai pihak termasuk Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), pihak sekolah dan guru dalam usaha membantu pelajar *digital native* menguasai isi kandungan pelajaran. Ini kerana pembelajaran berasaskan permainan digital dilihat sebagai salah satu pembelajaran abad ke-21 yang penting untuk menarik minat pelajar semasa proses PdPc berlangsung dan memerlukan sokongan serta usaha yang berterusan di antara semua pihak berkaitan dalam memastikan pembelajaran berasaskan permainan digital dapat digunakan secara formal dalam sistem pendidikan di Malaysia setaraf dengan negara maju.

Bahagian Teknologi Pendidikan (BTP), KPM boleh menggunakan dapatan kajian untuk merancang, menyediakan, menerbit dan menilai keberkesanan serta melaksanakan penyelidikan dan pembangunan (R&D) bahan pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan digital untuk digunakan oleh para guru semasa PdPc mereka. BTP juga boleh menggunakan faktor-faktor ini untuk menyediakan perkhidmatan sokongan ICT untuk PdPc dalam kalangan guru. KPM boleh memperuntukkan pelbagai sumber dan menambah pelbagai kemudahan untuk



membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital. Pihak JPN dan PPD juga boleh merancang kursus-kursus, latihan dan bengkel yang bersesuaian dalam meningkatkan kesediaan guru untuk menggunakan permainan digital semasa mengajar. Maklumat ini boleh digunakan oleh pihak sekolah untuk menilai keberkesanan program-program yang telah dilaksanakan atau menjadi panduan merancang dan menambah baik program akan datang. Dapatan kajian juga diharap dapat menjadi panduan kepada guru dan menyedarkan guru tentang kepentingan, peranan dan tanggungjawab mereka untuk menguasai ilmu dan kemahiran ICT untuk diterapkan dalam proses PdPc bagi melahirkan modal insan kelas pertama yang mempunyai pengetahuan dalam bidang sains dan teknologi, mempunyai kemahiran menyelesaikan masalah serta berdaya saing.

1.9 Batasan Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah tinjauan yang terbatas kepada guru-guru yang mengajar di sekolah menengah di daerah Kuantan, Pahang sahaja kerana terhad dari segi kekangan kewangan, masa, populasi sampel dan tenaga penyelidik. Kajian ini hanya melaporkan data yang diperoleh dari laporan guru di mana penyelidik tidak memerhatikan amalan sebenar yang dilakukan oleh guru semasa PdPc dalam kelas dan hanya menggunakan soal selidik sebagai instrumen untuk mendapatkan data. Tempoh masa menjalankan kajian ini adalah selama enam bulan sahaja. Kajian deskriptif ini berfokus kepada faktor-faktor kesediaan guru dalam melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital seperti kemahiran guru, kemudahan dan sumber guru, sikap guru, latihan guru dan keseimbangan guru.



1.10 Definisi Operasional

Bahagian ini membincangkan tentang beberapa definisi bagi beberapa jenis pemboleh ubah yang terdapat dalam kajian ini. Definisi operasional merujuk kepada konsep-konsep yang diguna pakai dalam kajian ini serta diberikan definisi yang relevan dengan kajian ini.

1.10.1 Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital

Permainan digital pula merupakan permainan pendidikan yang menggunakan media digital bagi membolehkan pelajar-pelajar membina maksud dan pemahaman dalam setiap fasa pembelajaran (Yilmaz, 2008). Prensky (2003) menyatakan pembelajaran berasaskan permainan digital adalah integrasi kandungan pendidikan dan permainan komputer yang membolehkan gabungan permainan komputer dan video dalam pelbagai kandungan pendidikan untuk mencapai keputusan yang lebih baik berbanding dengan kaedah pembelajaran tradisional. Dalam kajian ini pembelajaran berasaskan permainan digital merujuk kepada penggunaan aplikasi permainan yang digunakan untuk menyampaikan isi kandungan pelajaran seperti permainan video digital, aplikasi permainan atau kuiz atas talian, aplikasi didik hibur, aplikasi android atau apa sahaja aplikasi yang melibatkan penggunaan media digital.

1.10.2 Kemahiran Guru

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, (2005) kemahiran didefinisikan sebagai kecekapan atau kepandaian. Kemahiran guru mengajar bermaksud guru mengetahui serta menguasai teknik dan kaedah pengajaran supaya ia mudah difahami dan dikuasai oleh pelajar (Yusri et al., 2010). Kemahiran mengajar juga melibatkan pengetahuan, membuat keputusan dan tindakan (Kyriacou, 2007). Kemahiran guru dalam kajian ini merujuk kepada kemahiran guru dalam menggunakan dan mengendalikan bahan sedia ada serta menghasilkan bahan baru bagi melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc.

1.10.3 Sumber Guru

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat, (2005) sumber membawa maksud asal, mula atau punca. Sumber dalam PdPc merangkumi gambar, carta, objek, perkakas, model atau kemudahan yang berfungsi untuk meningkatkan mutu pengajaran (Poh, Mokhtar & Tajuddin, 1996). Dalam kajian ini sumber membawa maksud kemudahan guru, punca perolehan, masa dan kewangan untuk mendapatkan atau menghasilkan bahan atau aplikasi permainan digital bagi tujuan digunakan semasa proses PdPc.



1.10.4 Sikap Guru

Dalam psikologi, sikap adalah satu bentuk psikologi, entiti mental dan emosi yang mewariskan, atau mencirikan seseorang (Perloff, 2016). Sikap adalah sesuatu yang kompleks dan dibentuk melalui pengalaman dan merupakan keadaan fikiran seseorang yang terdahulu mengenai nilai dan ungkapan responsif terhadap seseorang, tempat, benda, atau peristiwa yang seterusnya mempengaruhi pemikiran dan tindakan individu samada positif mahupun negatif (Gordon, 1935). Sikap yang dimiliki oleh guru merupakan salah satu daripada elemen utama latihan (Kavcar, 2005) yang akan mempengaruhi kejayaan mengajar, kepuasan profesional dan rasa gembira dengan apa yang dilakukan. Ini boleh dilihat sendiri melalui prestasi guru baik di kelas atau di luar kelas (Cetin & Larson, 2016). Sikap guru dalam kajian ini merujuk kepada respons guru samada bersifat positif atau negatif terhadap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc.

1.10.5 Latihan Guru

Dari segi bahasa, latihan membawa maksud pelajaran atau didikan untuk memahirkan atau membiasakan ajaran yang telah diterima (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2005). Dalam kajian ini, latihan merujuk kepada kursus, latihan dan bengkel yang disediakan oleh pihak pentadbir sekolah, Pusat Kegiatan Guru (PKG), BTP serta KPM. Latihan dan bengkel ini disediakan untuk memantapkan pengetahuan sedia ada guru dan kemahiran guru dalam mengendalikan permainan digital semasa PdPc mereka.





1.10.6 Kebimbangan Guru

Kebimbangan membawa maksud perihai berasa gelisah atau tidak sedap hati kerana memikirkan sesuatu atau takut sesuatu yang tidak diingini berlaku, kluatir atau risau terhadap sesuatu perkara (Kamus Dewan Edisi Keempat, 2005). Dalam kajian ini kebimbangan merujuk kepada perasaan serta emosi guru samada mereka berasa tidak yakin atau ragu-ragu untuk melaksanakan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc.

1.11 Kesimpulan

Keseluruhan di dalam bab ini membincangkan tentang pembelajaran berasaskan permainan digital, pernyataan masalah, tujuan kajian, persoalan kajian, kepentingan kajian, kerangka konseptual, batasan kajian, dan definisi operasional berkaitan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan digital semasa PdPc dalam kalangan guru semasa PdPc mereka. Pembelajaran menggunakan permainan digital merupakan salah satu kaedah pengajaran abad ke-21 yang di canang-canang sebagai kaedah yang baik dalam membantu pelajar untuk menguasai isi pelajaran mereka dan juga untuk memotivasi pelajar untuk belajar dalam sesuatu subjek terutamanya subjek yang sukar. Oleh itu seorang guru perlu bersedia dari segi pengetahuan, kemahiran, sikap dan mahir dalam memilih dan menggunakan kaedah pengajaran yang bersesuaian dengan pelajar pada masa kini.

