



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN TATABAHASA BAHASA MELAYU DALAM KALANGAN GURU PELATIH



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

NOORHANIM SOFIE BINTI MAHASAN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



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

**PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN TATABAHASA
BAHASA MELAYU DALAM KALANGAN GURU PELATIH**

NOORHANIM SOFIE BINTI MAHASAN



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**LAPORAN KERTAS KERJA PROJEK INI DIKEMUKAKAN BAGI
MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA MUDA
PENDIDIKAN BAHASA MELAYU DENGAN KEPUJIAN**

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

2023



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



PROJEK TAHUN AKHIR PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 16 Februari 2023.

i. Perakuan pelajar:

Saya, Noorhanim Sofie binti Mahasan (D20191087794) dengan ini mengaku bahawa tesis yang bertajuk Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu Dalam Kalangan Guru Pelatih ialah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan mengambil hasil kerja mana-mana pihak kecuali nukilan dan ringkasan yang setiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan penyelia:

Saya, Encik Mohd Ra'in bin Shaari dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu Dalam Kalangan Guru Pelatih dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas dan telah diserahkan kepada Fakulti Bahasa dan Komunikasi bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Bahasa Melayu dengan Kepujian.

Tarikh

Tandatangan Penyelia





PENGHARGAAN

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, syukur saya panjatkan kepada Ilahi kerana dengan limpah kurnia-Nya, saya dapat menyiapkan projek tahun akhir yang berjudul “Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu dalam kalangan guru pelatih” ini.

Setinggi-tinggi penghargaan dan ribuan terima kasih diucapkan kepada Encik Mohd Ra'in bin Shaari selaku pensyarah penyelia atas segala pandangan, bimbingan, teguran dan tunjuk ajar yang diberikan sepanjang tempoh saya menyempurnakan tugas ini. Semoga beliau terus cemerlang, mendapat ganjaran pahala dan kenikmatan hidup di dunia dan di akhirat.

Dalam masa yang sama, saya juga ingin merakamkan penghargaan dan jutaan terima kasih kepada pensyarah-pensyarah Fakulti Bahasa dan Komunikasi di atas kesudian dalam perkongsian ilmu dan bimbingan yang diberikan. Tidak lupa juga kepada kedua-dua ibu bapa yang disayangi iaitu Nooraini binti Awang dan Mahasan bin Mohd Saleh kerana telah banyak memberi nasihat dan sokongan moral kepada saya sepanjang menyiapkan projek tahun akhir ini.

Di kesempatan ini juga, saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada rakan-rakan yang telah banyak memberi tunjuk ajar serta nasihat kepada saya sepanjang penghasilan kajian ini terutamanya Nurul Najjah binti Hamzah, Nur Afifah binti Abd Aziz, Nura Syazwana binti Mohd Yati, Nurul Ain Shafiqah binti Abd Manaf dan Nurul Izzaty binti Mohd Rozi. Akhir kata, terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu saya secara langsung mahupun tidak langsung dalam menjayakan kajian ini.





ABSTRAK

Kajian ini memerihalkan tentang pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu dalam kalangan guru pelatih. Objektif kajian ini terbahagi kepada tiga iaitu 1) mengenal pasti persepsi guru pelatih terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu, 2) mengenal pasti jenis-jenis aplikasi gamifikasi yang digunakan oleh guru pelatih dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu, dan 3) menganalisis cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih semasa menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Data kajian ini dikumpul secara kuantitatif iaitu melalui kaedah soal selidik. Seramai 50 orang guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Perak dari program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Bahasa Melayu dengan Kepujian telah dipilih sebagai sampel kajian. Data yang diperolehi dianalisis menggunakan perisian *IBM SPSS Statistic 25*. Hasil penelitian jelas menunjukkan bahawa persepsi guru pelatih terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu sangat positif. Walaupun terdapat banyak aplikasi gamifikasi yang boleh digunakan dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu, tetapi dapatan kajian menunjukkan bahawa guru pelatih tidak menggunakan aplikasi gamifikasi yang bervariasi dalam pengajaran. Di samping itu, terdapat beberapa cabaran dalam mengaplikasikan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran, antaranya adalah dari segi kemudahan teknologi yang disediakan di sekolah, kestabilan capaian Internet, kekangan masa dan masalah teknikal. Melalui kajian ini, para pendidik dan penyelidik dapat mengetahui mengenai pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu dengan lebih mendalam. Di samping itu, hasil kajian ini juga dapat dijadikan rujukan kepada pengkaji lain yang ingin membuat kajian lanjut berkaitan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan pada masa akan datang.

Kata kunci: Gamifikasi, pengajaran, guru pelatih, pendekatan, tatabahasa





GAMIFICATION APPROACH IN TEACHING MALAY GRAMMAR AMONG TRAINEE TEACHERS

ABSTRACT

This study describes the gamification approach in teaching Malay grammar among trainee teachers. The objectives of this study are divided into three which are 1) identifying the perception of trainee teachers on the gamification approach in teaching Malay grammar, 2) identifying the types of gamification applications used by trainee teachers in teaching Malay grammar, and 3) analyze the challenges faced by trainee teachers while using the gamification approach in teaching Malay grammar. The data are collected quantitatively through questionnaires. A total of 50 trainee teachers from Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI), Perak from the Bachelor of Malay Language Education with Honours programme were selected as sample studies. The data obtained was analyzed using the IBM SPSS Statistic 25 software. The results of the research clearly show that the trainee teacher's perceptions of the gamification approach in teaching Malay grammar are very positive. Although there are many gamification applications that can be used in teaching Malay grammar, the findings show that the trainee teachers do not use different gamification applications in teaching. In addition, there are several challenges in applying the gamification approach in teaching, which are in terms of technological facilities provided in schools, stability of Internet access, time constraints and technical problems. Through this study, educators and researchers were able to learn about the approach of gamification in teaching Malay grammar in more depth. In addition, the results of this study can also be used as a reference to other researchers who wish to do further research regarding the gamification in education in the future.

Keywords: Gamification, teaching, trainee teacher, approach, grammar



KANDUNGAN

Muka Surat

PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	ix
SENARAI RAJAH	x
SENARAI SINGKATAN	xii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	1
1.3 Pernyataan Masalah	4
1.4 Tujuan Kajian	5
1.5 Objektif Kajian	6
1.6 Persoalan Kajian	6
1.7 Hipotesis Kajian	6
1.8 Kerangka Konseptual Kajian	7
1.9 Definisi Operasional	7
1.10 Batasan Kajian	9
1.11 Kepentingan Kajian	10
1.12 Rumusan	11

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	12
2.2	Kajian Lepas	12
2.2.1	Kajian Gamifikasi dalam Pendidikan	12
2.2.2	Kepelbagaian Permainan dalam PdP	15
2.2.3	Gamifikasi dalam pelbagai bidang	16
2.4	Rumusan	18

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1	Pendahuluan	19
3.2	Pendekatan Kajian	19
3.3	Populasi dan Sampel Kajian	20
3.4	Instrumen Kajian	20
3.5	Proses Pengumpulan Data	21
3.6	Penganalisan Data	22
3.7	Rumusan	23

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	24
4.2	Analisis Latar Belakang Responden	24
4.3	Persepsi Guru Pelatih Terhadap Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	30
4.4	Jenis-Jenis Aplikasi Gamifikasi Yang Digunakan Oleh Guru Pelatih Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	42
4.5	Cabaran Yang Dihadapi Oleh Guru Pelatih Semasa Menggunakan Pendekatan Gamifikasi Dalam	54

Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu

4.6	Rumusan	66
-----	---------	----

BAB 5 RUMUSAN DAN PERBINCANGAN

5.1	Pendahuluan	67
5.2	Perbincangan Dapatan Kajian	67
5.2.1	Persepsi Guru Pelatih Terhadap Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	68
5.2.2	Jenis-Jenis Aplikasi Gamifikasi Yang Digunakan Oleh Guru Pelatih Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	68
5.2.3	Cabaran Yang Dihadapi Oleh Guru Pelatih Semasa Menggunakan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	69
5.3	Rumusan Kajian	70
5.4	Implikasi Kajian	71
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	72
5.6	Rumusan	73
	Rujukan	74

**SENARAI JADUAL**

No. Jadual		Muka Surat
4.1	Taburan Kekerapan Responden Mengikut Jantina	25
4.2	Taburan Kekerapan Responden Mengikut Umur	26
4.3	Taburan Kekerapan Responden Mengikut Lokasi Sekolah	27
4.4	Taburan Kekerapan Responden Mengikut Aras yang Diajar	28
4.5	Taburan Kekerapan Responden Mengikut Pengalaman Mengajar	29
4.6	Analisis Persepsi Guru Pelatih Terhadap Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	30
4.7	Analisis Jenis-Jenis Aplikasi Gamifikasi Yang Digunakan Oleh Guru Pelatih Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	42
4.8	Analisis Cabaran Yang Dihadapi Oleh Guru Pelatih Semasa Menggunakan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Tatabahasa Bahasa Melayu	54



SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Model Kajian	7
3.1 Carta Alir Proses Pengumpulan Data	23
4.1 Peratusan Responden Mengikut Jantina	25
4.2 Peratusan Responden Mengikut Umur	26
4.3 Peratusan Responden Mengikut Lokasi Sekolah	27
4.4 Peratusan Responden Mengikut Aras yang Diajar	28
4.5 Peratusan Responden Mengikut Pengalaman Mengajar	29
4.6 Peratusan Perancangan Sesi PdP Berjalan Dengan Lebih Lancar	32
4.7 Peratusan Penjelasan Sesuatu Topik Menjadi Lebih Mudah	33
4.8 Peratusan Pendekatan Gamifikasi Mudah Diaplikasikan Di Dalam Bilik Darjah	34
4.9 Peratusan Kecekapan Dan Profesionalisme Guru Pelatih Semakin Meningkatkan	35
4.10 Peratusan Sesi PdP Lebih Seronok dan Menarik	36
4.11 Peratusan Kreativiti Guru Pelatih Semakin Meningkatkan	37
4.12 Peratusan Motivasi Guru Pelatih Semakin Meningkatkan	38
4.13 Peratusan Sesi PdP Lebih Mengikuti Trend Terkini	39
4.14 Peratusan Guru Berminat Menggunakan Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran	40
4.15 Peratusan Guru Mahir Dalam Mengaitkan Topik Pembelajaran Dengan Gamifikasi Yang Disediakan	41
4.16 Peratusan Penggunaan Wordwall	44

4.17	Peraturan Penggunaan Kahoot!	45
4.18	Peraturan Penggunaan Quizziz	46
4.19	Peraturan Penggunaan Powerpoint	47
4.20	Peraturan Penggunaan Educandy	48
4.21	Peraturan Penggunaan Blooket	49
4.22	Peraturan Penggunaan Gamilab	50
4.23	Peraturan Penggunaan Wheel of Names	51
4.24	Peraturan Penggunaan Quizwhizzer	52
4.25	Peraturan Penggunaan Liveworksheet	53
4.26	Peraturan Kemudahan Teknologi Dan Maklumat Disediakan Di Sekolah	56
4.27	Peraturan Pendekatan Gamifikasi Memerlukan Murid Ke Makmal Komputer	57
4.28	Peraturan Tidak Terdapat Masalah Teknikal Semasa Sesi Pdp Berlangsung	58
4.29	Peraturan Capaian Internet Stabil	59
4.30	Peraturan Guru Mempunyai Kemahiran Teknologi Dan Maklumat Untuk Menggunakan Pendekatan Gamifikasi	60
4.31	Peraturan Guru Berkeyakinan Dalam Melaksanakan Gamifikasi Di Dalam Bilik Darjah	61
4.32	Peraturan Guru Tidak Mengalami Kekangan Masa Untuk Menyediakan Bahan-Bahan Gamifikasi	62
4.33	Peraturan Terdapat Pelbagai Perisian Gamifikasi Yang Boleh Digunakan Untuk Mengajar Tatabahasa Bahasa Melayu	63
4.34	Peraturan Waktu Kelas Yang Diperuntukkan Mencukupi Untuk Menggunakan Pendekatan Gamifikasi	64
4.35	Peraturan Penyediaan Bahan-Bahan Gamifikasi Tidak Memerlukan Kos Yang Tinggi	65



SENARAI SINGKATAN

TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pengajaran dan Pemudahcaraan
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences





BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan



Bab ini akan membincangkan secara holistik mengenai kajian yang ingin dilaksanakan dan dihuraikan dalam beberapa bahagian subtopik kecil iaitu latar belakang kajian, pernyataan masalah, tujuan kajian, objektif kajian dan persoalan kajian. Selain itu, hipotesis kajian, kerangka konseptual kajian, definisi operasional, batasan kajian dan kepentingan kajian turut dibincangkan dalam bab ini.

1.2 Latar Belakang Kajian

Subjek Bahasa Melayu ialah subjek yang wajib diajar di setiap sekolah. Murid-murid dikehendaki mempelajari dan mendalami bahasa Melayu dalam semua aspek termasuk penulisan dan tatabahasa. Namun begitu, masih ramai yang mengalami kekeliruan dan kesalahan dalam penggunaan tatabahasa. Lazimnya guru-guru Bahasa Melayu kerap menghadapi masalah dan cabaran dalam pengajaran tatabahasa. Hal ini dikatakan demikian kerana terdapat banyak aspek yang perlu dipelajari dalam bidang tersebut. Oleh itu, para guru perlu menggunakan pelbagai pendekatan dalam pengajaran bagi memudahkan murid untuk memahami topik berkenaan.





Kaedah pengajaran tradisional seperti *chalk and talk* kurang sesuai diaplikasikan dalam pengajaran tatabahasa pada abad ke-21 ini. Pendekatan pengajaran yang membolehkan murid bertindak dengan aktif di dalam kelas dilihat lebih afektif berbanding pembelajaran yang berpusatkan kepada guru sahaja. Oleh itu, guru berperanan penting dalam membina suasana pembelajaran yang kondusif dan menyeronokkan. Guru sebagai pengurus bilik darjah haruslah bijak memilih pendekatan yang berkesan dan menarik dalam menyampaikan pengajarannya.

Penggunaan teknologi maklumat dalam dunia pendidikan kini sudah tidak asing lagi. Perkembangan pesat dalam teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) telah memberi kesan terhadap sistem pendidikan terutamanya dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan sahaja dapat menarik minat dan tumpuan para murid malah dapat memudahkan guru untuk menjalankan pengajaran dalam bilik darjah. Pendekatan yang menarik dalam proses pengajaran dan pembelajaran amat diperlukan supaya ilmu dapat disampaikan dengan jelas dan berkesan.

Persepsi guru terhadap penggunaan gamifikasi itu sendiri membolehkan pengkaji membuat pertimbangan penting untuk mengetahui penggunaan pendekatan gamifikasi yang paling berkesan (Angela Pao Sheng Mei & Shahlan Surat, 2021). Gamifikasi telah menjadi pendekatan yang terkenal untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar serta turut membantu pendidik mencari keseimbangan antara mencapai matlamat untuk memenuhi keperluan pelajar (Tengku Siti Meriam Tengku Wook, Intan Yusrina Zairon, Masura Rahmat, Hadi Affendy Dahlan & Syahanim Mohd Salleh, 2021).

Perkembangan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) telah memberi kesan terhadap pelbagai bidang termasuklah bidang pendidikan. Hal ini menyebabkan pendekatan yang berunsurkan teknologi diperkenalkan dalam pendidikan seperti pendekatan gamifikasi. Gamifikasi ialah suatu pendekatan yang menggunakan elemen permainan dalam konteks bukan permainan (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). Menurut Nurfatin Hayati Azmi dan Zama Mohd Zakaria (2020), pendekatan





gamifikasi merupakan salah satu usaha yang diperkenalkan untuk meningkatkan pencapaian pelajar dan kualiti pendidikan di sekolah.

Sebelum pendekatan gamifikasi digunakan secara meluas dalam bidang pendidikan, pendekatan ini digunakan secara meluas dalam bidang perniagaan. Gamifikasi dalam perniagaan digunakan bertujuan untuk memasarkan dan mengiklankan produk tertentu. Pendekatan ini digunakan lazimnya untuk menarik perhatian dan minat orang ramai. Menurut Heni Jusuf (2016), istilah gamifikasi (*gamification*) pertama kali digunakan oleh Nick Pelling dalam pembentangannya pada tahun 2002 dalam acara *Technology, Entertainment, Design* (TED).

Seperti pendekatan-pendekatan lain, pendekatan gamifikasi juga mempunyai ciri-cirinya yang tersendiri. Antaranya ialah visual yang menarik dan menyeronokkan. Menurut Ahmad Lutfi Amri Ramli dan Yazariah Mohd Yatim (2021), terdapat beberapaelemen mekanik permainan yang digunakan dalam pendekatan gamifikasi, iaitu:

1. Pemarkahan
2. Papan tanda markah
3. Pemasa
4. Ganjaran
5. Maklum balas

Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran memiliki kelebihannya yang tersendiri. Menurut Heni Jusuf (2016), penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dapat memberikan keseronokan dalam sesi pembelajaran, mendorong para pelajar menyelesaikan aktiviti pembelajaran, meningkatkan tumpuan para pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung dan memberi ruang kepada para pelajar untuk bersaing secara sihat melalui aktiviti gamifikasi. Hal ini merupakan antara sebab utama para guru mengaplikasikan pendekatan gamifikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Kini, banyak bidang ilmu yang menerapkan pendekatan gamifikasi dengan tujuan untuk menarik minat orang ramai. Antara bidang yang menggunakan





pendekatan gamifikasi ialah bidang pendidikan, perniagaan, dan kesihatan. Selain itu, pendekatan gamifikasi juga digunakan untuk meningkatkan motivasi pelajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung (Ahmad Lutfi Amri Ramli & Yazariah Mohd Yatim, 2021).

1.3 Pernyataan Masalah

Kaedah *chalk and talk* tetap menjadi amalan pengajaran pada abad ini walaupun ramai guru telah mengetahui kepentingan teknologi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran (Husni Abdullah, Abd Razif Zaini, Khairatul Akmar Ab Latif, Hasanah Ihsan, Ku Fatahiyah Ku Azizan, Wan Sakiah Wan Ngah & Naqibah Mansor, 2018). Hal ini dikatakan demikian kerana, kaedah tradisional seperti ini tidak memerlukan kos, masa dan tenaga yang banyak. Pendekatan pengajaran tradisional seperti *chalk and talk* masih lagi digunakan kini tetapi penggunaannya dilihat tidak dapat meningkatkan penguasaan murid terhadap pembelajaran Bahasa Melayu (Ain Nur Atika Agus, 2021). Hal ini dikatakan demikian kerana pendekatan tradisional agak membosankan kerana guru hanya memberikan penerangan kepada murid dan murid hanya mendengar tanpa melakukan aktiviti yang menarik. Pendekatan tradisional lazimnya berpusatkan guru semata-mata menyebabkan murid kurang memberi tumpuan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Remaja kini lebih berminat dengan pendekatan yang menyelitkan unsur-unsur teknologi selari dengan perkembangan teknologi kini.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat memberi impak yang besar dan dapat mengubah suasana pengajaran pembelajaran yang lebih menarik berbanding kaedah tradisional (Siti Hajar Taib, Mohd Azaharin Ismail dan Maimun Aqsha Lubis Abdin Lubis, 2019). Namun begitu, berdasarkan kajian Rofishah Rashid (2005), masih terdapat guru yang tidak memanfaatkan penggunaan teknologi maklumat dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Hal ini dikatakan demikian kerana kebanyakan guru masih kekurangan ilmu dan kemahiran berkaitan dengan teknologi terkini. Masalah kekurangan penggunaan teknologi dalam sesi pengajaran dan pembelajaran juga bergantung kepada beberapa faktor seperti faktor masa, sikap dan kemahiran





yang dimiliki oleh guru tersebut (Hassan & Kamisan, 2008). Oleh itu, para guru perlu menguasai kemahiran teknologi supaya dapat menyelitkan unsur-unsur teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Nor Amalina Ab Hakim & Zanaton Iksan (2018), guru harus sentiasa bersedia memperbaiki diri mengikut perkembangan semasa.

Selari dengan perkembangan teknologi semasa, pendekatan gamifikasi banyak diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Namun begitu, tidak semua pendidik mampu dan boleh menggunakan pendekatan gamifikasi. Hal ini dikatakan demikian kerana cabaran yang dihadapi seperti kadar capaian mengakses internet yang rendah dan kemahiran teknologi yang rendah dalam diri para pendidik menjadi penghalang untuk melaksanakan pendekatan gamifikasi dalam sesi PdP. Isu beban tugas guru telah memberi impak terhadap penggunaan pendekatan pengajaran yang berlandaskan teknologi (Hapini Awang, Zahurin Mat Aji, Wan Rozaini Sheik Osman, Erwani Kamaruddin, Abdulrazak F. Shahatha Al-Mashhadani & Shakiroh Khamis, 2020). Tugas guru bukan sahaja sebagai pendidik dan pengajar semata-mata malah guru juga perlu menguruskan pentadbiran sekolah. Hal ini sedikit sebanyak telah memberikan kesan terhadap penerimaan teknologi dalam pendidikan dalam kalangan guru. Di samping itu, kekurangan infrastruktur juga turut menjadi halangan utama kepada guru untuk menggunakan teknologi dalam pengajaran (Hapini Awang, Zahurin Mat Aji, Wan Rozaini Sheik Osman, Erwani Kamaruddin, et al., 2020). Oleh itu, dalam kajian ini pengkaji akan memfokuskan persepsi, cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih UPSI dan kekerapan penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pengajaran guru pelatih UPSI dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu.

1.4 Tujuan Kajian

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti persepsi guru pelatih terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu dan untuk mengenal pasti jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh guru pelatih semasa menggunakan pendekatan tersebut dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Selain itu, kajian ini juga dilakukan untuk mengenal pasti cabaran yang dihadapi oleh





guru pelatih sepanjang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu.

1.5 Objektif Kajian

Kajian ini mengandungi beberapa objektif seperti berikut:

1. Mengetahui persepsi guru pelatih terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu
2. Mengetahui jenis-jenis aplikasi gamifikasi yang digunakan oleh guru pelatih dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu
3. Menganalisis cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih semasa menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu

1.6 Persoalan Kajian



1. Apakah persepsi guru pelatih terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu?
2. Apakah jenis-jenis aplikasi gamifikasi yang digunakan oleh guru pelatih semasa menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu?
3. Apakah cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih semasa menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu?

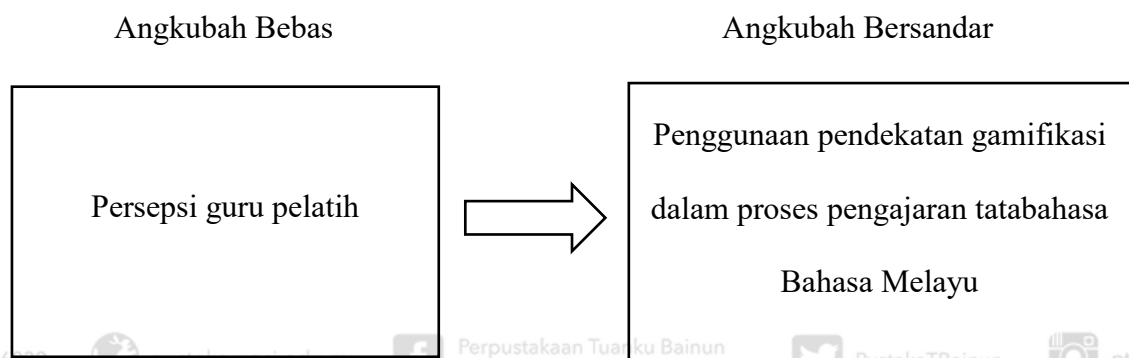
1.7 Hipotesis Kajian

- i. Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan dari segi persepsi dalam kalangan guru pelatih terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu.



- ii. Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan dari segi jenis-jenis aplikasi gamifikasi yang digunakan oleh guru pelatih dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu.
- iii. Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan dari segi cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih semasa menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu.

1.8 Kerangka Konseptual Kajian



Rajah 1.1. Model Kajian

Persepsi guru pelatih terhadap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam proses pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu mempengaruhi kepercayaan dan kekerapan guru pelatih untuk mengaplikasikan pendekatan gamifikasi dalam sesuatu sesi pengajaran.

1.9 Definisi Operasional

Penyelidik telah menggunakan beberapa istilah semasa kajian dijalankan. Pada bahagian ini, pengkaji akan menerangkan makna-makna disebalik istilah-istilah yang digunakan semasa menjalankan kajian.

1.9.1 Gamifikasi

Menurut Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat dan Viola Tashya Devana (2021), gamifikasi ialah penggunaan elemen permainan untuk memotivasikan diri pengguna dalam konteks bukan permainan. Gamifikasi ialah sebuah pendekatan yang menyelitkan unsur permainan dalam pembelajaran. Pendekatan gamifikasi sering digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi semasa. Pendekatan gamifikasi terbahagi kepada dua iaitu melalui penggunaan bahan mautud atau melalui dalam talian (*online*). Pendekatan ini digunakan untuk menarik minat murid untuk belajar.

1.9.2 Pengajaran

Pengajaran ialah perihal mengajar sesuatu perkara dan berkaitan dengan mengajar seperti kaedah, cara, strategi dan sistem mengajar (*Kamus Dewan*, 2015). Menurut Nor Asniza Ishak, Hazri Jamil dan Nordin Abd Razak (2020), pengajaran ialah proses interaktif iaitu proses penyampaian maklumat, memberi peluang dan pengalaman serta memupuk nilai dalam diri pelajar. Dapat disimpulkan bahawa pengajaran ialah proses menyampaikan ilmu yang lazimnya dilaksanakan oleh para pendidik untuk menyampaikan ilmu atau maklumat kepada anak didiknya. Oleh itu, guru perlu mengenal pasti pengetahuan sedia ada murid, menyediakan objektif pengajaran, bahan bantu mengajar dan rancangan pengajaran harian sebelum memulakan pengajaran.

1.9.3 Tatabahasa

Tatabahasa ialah bidang ilmu bahasa yang mengkaji kaedah-kaedah mengatur atau menyusun penggunaan bahasa. Menurut Nik Safiah Karim *et. al.* (2010), tatabahasa ialah peraturan atau sistem sesuatu bahasa iaitu cara sesuatu bahasa digunakan. Menurut *Kamus Dewan* (2015) pula, tatabahasa ialah pengetahuan tentang



pembentukan kata dan penyusunan kata dalam sesuatu ayat. Bidang tatabahasa mencakupi bidang fonetik, fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik.

1.9.4 Bahasa Melayu

Menurut *Kamus Dewan* (2015), bahasa ialah sistem lambang bunyi suara yang digunakan sebagai alat komunikasi bagi sesuatu masyarakat manakala Melayu pula bermaksud nama suatu bangsa dan bahasa. Dapat dirumuskan bahawa bahasa Melayu ialah bahasa yang digunakan oleh bangsa Melayu di Malaysia untuk berkomunikasi. Bahasa Melayu juga turut digunakan oleh bangsa dan etnik lain di Malaysia. Hal ini dikatakan demikian kerana bahasa Melayu ialah bahasa kebangsaan. Oleh itu, mata pelajaran Bahasa Melayu ialah mata pelajaran yang wajib diajarkan di Malaysia. Mata pelajaran Bahasa Melayu ialah pemangkin untuk memahami akal, budi dan sosiobudaya penuturnya ke arah melahirkan semangat cinta akan bahasa dan tanah air demi memartabatkan bahasa Melayu.



1.9.5 Guru Pelatih

Guru pelatih ialah bakal guru yang sedang menjalani latihan mengajar di sesebuah institusi pendidikan. Menurut *Kamus Dewan* (2015), guru pelatih ialah pelajar di maktab perguruan yang bakal menjadi guru. Dalam kajian ini, guru pelatih ialah responden kajian yang terdiri daripada pelajar Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Bahasa Melayu dengan Kepujian dari Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini berfokuskan kepada pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu dari sudut persepsi dan cabaran yang dihadapi oleh guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris (UPSI) semasa mengaplikasikan pendekatan tersebut dalam pengajaran. Lokasi kajian ini bertempat di Universiti Pendidikan



Sultan Idris, Perak sahaja. Sampel kajian pula terdiri daripada 50 orang guru pelatih UPSI yang hanya mewakili program Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Bahasa Melayu) dengan Kepujian.

1.11 Kepentingan Kajian

Bahagian ini akan membincangkan mengenai kepentingan-kepentingan kajian ini.

1.11.1 Memberikan pengetahuan terhadap penggunaan gamifikasi dalam pendidikan

Melalui kajian tinjauan ini, para pembaca dapat mengetahui maklumat terperinci mengenai persepsi guru pelatih terhadap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Bukan itu sahaja, para pengkaji dan pembaca juga dapat mengetahui cabaran-cabaran yang dialami oleh guru-guru pelatih dalam menjalankan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Melalui kajian ini juga, para pendidik dapat melakukan persediaan awal sebelum menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran agar cabaran-cabaran tersebut dapat diatasi dengan baik.

1.11.2 Memberikan pendedahan mengenai penggunaan teknologi dalam sesi pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu

Kajian ini boleh dijadikan panduan kepada guru-guru yang masih belum mendapat pendedahan sepenuhnya mengenai penggunaan teknologi dalam pendidikan terutamanya dalam pengajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Guru haruslah menjadi lebih kreatif dan inovatif seiring dengan perkembangan teknologi. Segala maklumat dan pendedahan ini dapat memberi penambahbaikan dalam melaksanakan serta merangka pendekatan atau strategi yang lebih baik dalam memurnikan proses pengajaran dan pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu di dalam bilik darjah.



Diharapkan juga kajian ini dapat membuka mata setiap individu mengenai kepentingan penggunaan teknologi dalam pendidikan dalam membina proses pengajaran dan pembelajaran yang menarik dan berkesan.

1.11.3 Wahana pembelajaran yang lebih efektif

Kajian ini mendedahkan penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan. Melalui kajian ini, dapat diketahui bahawa pendekatan gamifikasi dapat membantu menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Hal ini dikatakan demikian kerana pendekatan gamifikasi tidak tertumpu kepada guru semata-mata tetapi berpusatkan murid. Pembelajaran berpusatkan murid lebih berfokuskan kepada perkembangan murid dan lebih efektif. Bukan itu sahaja, pendekatan gamifikasi dalam pendidikan juga dapat membantu guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik dan menyeronokkan.



1.12 Rumusan

Subjek Bahasa Melayu ialah subjek yang penting. Namun begitu, penguasaan pelajar terhadap tatabahasa bahasa Melayu kurang memuaskan. Pendekatan gamifikasi dilihat sesuai digunakan dalam meningkatkan pencapaian dan pemahaman para pelajar terhadap tatabahasa. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk melihat persepsi guru pelatih terhadap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran tatabahasa. Penetapan definisi operasional terhadap kajian ini dapat membantu pembaca memahami kajian yang dilakukan oleh penyelidik. Penyelidik juga mendedahkan berkaitan persoalan kajian yang akan dijawab dalam kajian ini. Batasan kajian juga dinyatakan untuk mencerminkan perkara yang ingin dikaji oleh penyelidik.

