



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

KESAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PDPC) TATABAHASA BAHASA MELAYU DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH MENENGAH



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

NAZIHAH BINTI SHAARI

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2022



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi



KESAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN
PEMUDAHCARAAN (PdPc) TATABAHASA BAHASA MELAYU
DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH MENENGAH

NAZIHAH BINTI SHAARI



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

2022



UPS/IPS-3/BO 32
Pind : 00 m/s: 1/1

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



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 8 (hari bulan) FEB (bulan) 2022

i. Perakuan pelajar :

Saya, NAZIHAH BINTI SHAARI, M20171000382, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (CPDC) TATABAHASA BAHASA MELAYU DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH MENENGAH

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, DR. ZURAINI BINTI RAMLI (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (CPDC) TATABAHASA BAHASA MELAYU DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH MENENGAH

(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 (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

8 FEB 2022

Tarikh

Tandatangan Penyelia
DR. ZURAINI RAMLI
Pensyarah
Jabatan Bahasa dan Kesusasteraan Melayu
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900 Tanjung Malim, Perak.



UPSI/IPS-3/BO 31
Pind.: 01 m/s:1/1UNIVERSITI
PENDIDIKAN
SULTAN IDRIS
الجامعة الإسلامية
سليمانية

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIESBORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / Title: KESAN PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN
DAN PEMUDAHCARAAN CPDPC) TATABAHASA BAHASA MELAYU
DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH MENENGAH

No. Matrik / Matric's No.: M20171000382

Saya / I: NAZIHAH SINTI SHAARI

(Nama pelajar / Student's Name)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

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



SULIT/CONFIDENTIAL

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

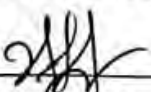


TERHAD/RESTRICTED

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



TIDAK TERHAD / OPEN ACCESS



(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 9 JUN 2022

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

DR. ZURAINI RAMLI
Pensyarah
Jabatan Bahasa dan Kesusasteraan Melayu
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35000 Tanjung Malim, Perak

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

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



PENGHARGAAN



Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh dan salam sejahtera.

Alhamdulillah, syukur kehadiran Illahi kerana dengan limpah kurnia-Nya, saya dapat menyiapkan penulisan kajian saya dengan jayanya. Penulisan disertasi ini dihasilkan untuk memenuhi syarat keperluan Ijazah Sarjana Pendidikan Bahasa Melayu di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Saya ingin merakamkan penghargaan kepada semua pihak yang membantu dan mendorong saya dalam penulisan kajian ini.

Pada kesempatan ini, saya ingin merakamkan penghargaan ikhlas kepada pensyarah penyelia, Dr. Zuraini binti Ramli atas bimbingan dan dorongan yang diberikan sepanjang tempoh penulisan kajian ini. Seterusnya, tidak lupa ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua-dua ibu bapa saya serta ahli keluarga yang sentiasa mendorong saya untuk terus berjaya dalam pelajaran.

Seterusnya, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan Malaysia dan Jabatan Pendidikan Negeri Selangor yang telah memberi kelulusan untuk menjalankan kajian di sekolah. Penghargaan juga diberikan kepada pihak pentadbir sekolah yang terlibat kerana memberikan kerjasama yang baik semasa saya menjalankan kajian ini. Ribuan terima kasih juga diucapkan kepada rakan-rakan seperjuangan yang sentiasa menyokong dan membantu saya dalam menyiapkan penulisan kajian ini. Akhir kata, ucapan terima kasih juga ditujukan kepada semua insan yang terlibat sama ada secara langsung atau tidak langsung dalam membantu saya untuk menjayakan kajian dan penulisan kajian ini.



ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk meneliti kesan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) tatabahasa Bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah menengah di Selangor. Objektif kajian adalah untuk mengenal pasti skor min bagi dua kumpulan dalam ujian dan meneliti maklum balas murid tentang kesan pendekatan gamifikasi dalam PdPc Bahasa Melayu, iaitu aspek sintaksis. Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers (2014) dan prinsip Tatabahasa Pedagogi David Newby digunakan sebagai kerangka teori kajian. Seramai 60 orang responden murid Tingkatan 1 terlibat yang terdiri daripada kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Kedua-dua kumpulan menerima pendekatan berbeza dalam sesi PdPc tatabahasa, iaitu pendekatan tradisional dan pendekatan gamifikasi. Reka bentuk kajian ini berbentuk kuantitatif dan kaedah kuasi-eksperimen dan tinjauan digunakan. Responden dipilih berdasarkan kaedah kumpulan sebenar. Instrumen kajian yang digunakan ialah lima aktiviti permainan yang dibina melalui pendekatan gamifikasi, soalan praujian dan pascaujian dan soal selidik. Data kajian dianalisis secara deskriptif dan inferensi untuk mendapatkan perbezaan skor min yang signifikan serta analisis respons pelbagai bagi maklum balas berkaitan elemen pengalaman bermain. Dapatan kajian menunjukkan bahawa terdapat perbezaan skor min pascaujian antara kumpulan rawatan (66.73) dan kumpulan kawalan (60.73). Perbezaan dalam peningkatan skor min bagi kumpulan rawatan yang menjalani pendekatan gamifikasi lebih baik daripada kumpulan kawalan. Perbezaan yang signifikan ($t = -9.957$ dan $P < 0.05$) dalam tahap pencapaian ujian tatabahasa kumpulan rawatan sebelum dan selepas menerima pendekatan gamifikasi. Selain itu, murid dan guru mempamerkan persepsi yang positif terhadap aktiviti gamifikasi yang dijalankan. Kesimpulannya, kajian ini menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa memberi peluang kepada murid dan guru untuk menggunakan pendekatan pengajaran tatabahasa yang lebih berkesan dan santai bagi mencapai objektif pengajaran dan meningkatkan penguasaan tatabahasa Bahasa Melayu. Implikasi kajian menunjukkan bahawa elemen gamifikasi mampu memberikan kesan positif kepada perubahan tingkah laku murid dan guru dalam PdPc tatabahasa.

Kata kunci: Pendekatan gamifikasi, pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc), tatabahasa bahasa Melayu, sekolah menengah, Malaysia





EFFECTS OF GAMIFICATION APPROACH IN LEARNING MALAY GRAMMAR AMONG SECONDARY SCHOOL STUDENTS

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine the effect of gamification approach in the teaching and learning of Malay Language grammar among secondary school students in Selangor. The objective of this study is to identify the mean scores for two groups about the gamification approach in learning Malay grammar, which is the syntactic aspect. Lander's Gamified Learning Theory (2014) and David Newby's Pedagogical Grammar principles were used as the framework of this study. This study involves 60 respondents, two groups of Form 1 students, which are a controlled group and a treatment group. Both groups received a different approach in learning Malay grammar, which are the traditional approach and gamification approach. The study use quantitative and quasi-experimental dan survey method. Intact group method is used to select respondents. The research instruments are five games activities developed through gamification approach, a pre-test and a post test questions and a set of questionnaire. The data were analyzed descriptively and inferentially to obtain significant mean score differences as well as multiple response analysis for feedback related to elements of play experience. The result shows a difference in post test questions mean scores between the treatment group (66.73) and controlled group (60.73). The differences in mean scores increase for the treatment group with the gamification approach is better than the controlled group. Significant differences ($t = -9.957$ and $P < 0.05$) in the level pre-post test before and after gamification approach. In addition, students and teachers exhibited a positive perception of the gamification activities. In conclusion, this study shows that the gamification approach in the teaching and learning of grammar provides an opportunity for students and teachers to use a more effective and relaxed approach to grammar teaching to achieve teaching objective and improve grammar mastery. Implications of the study indicate that the gamification element is able to have a positive effect on changes in the students' and teachers' behavior for the teaching and learning of grammar.

Keywords: Approach of gamification, learning, Malay grammar, secondary school, Malaysia





KANDUNGAN

	Halaman
PERAKUAN	ii
PENGESAHAN PENGHANTARAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xii
SENARAI RAJAH	xv
SENARAI SINGKATAN	xvi
SENARAI LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar belakang kajian	2
1.3 Penyataan masalah	7
1.4 Objektif kajian	11
1.5 Soalan kajian	11
1.6 Kerangka konseptual kajian	12





1.7	Kerangka teoritikal kajian	14
1.8	Kepentingan kajian	18
1.9	Batasan kajian	19
1.10	Definisi operasional	20
1.10.1	Pendekatan gamifikasi	20
1.10.2	Definisi kesan	21
1.10.3	Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers	21
1.10.4	Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Bahasa Melayu	22
1.10.5	Tatabahasa Bahasa Melayu	24
1.10.6	Tatabahasa Pedagogi	25
1.11	Kesimpulan	26

**BAB 2 SOROTAN LITERATUR**

2.1	Pendahuluan	27
2.2	Tatabahasa Bahasa Melayu	28
2.2.1	Sintaksis	29
2.2.2	Tatabahasa Pedagogi	31
2.3	Pendekatan gamifikasi	35
2.3.1	Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers	37
2.3.2	Elemen permainan dalam proses gamifikasi	44
2.3.3	Langkah-langkah proses gamifikasi	47
2.3.3.1	Langkah pertama: Penetapan gol dan peraturan permainan	48
2.3.3.2	Langkah kedua: Reka bentuk cara main	50
2.3.3.3	Langkah ketiga: Reka bentuk maklum balas	54



2.3.3.4	Langkah keempat: Reka bentuk ruang permainan	56
2.3.3.5	Langkah kelima: Reka bentuk cerita permainan	61
2.3.4	Rumusan pendekatan gamifikasi	62
2.4	Kajian lepas	63
2.4.1	Kajian tatabahasa Bahasa Melayu	63
2.4.2	Kajian gamifikasi gamifikasi dalam negara	70
2.4.2.1	Kajian gamifikasi pembelajaran Bahasa Melayu	71
2.4.2.2	Kajian gamifikasi pembelajaran Bahasa Arab	71
2.4.2.3	Rumusan kajian gamifikasi dalam negara	76
2.4.3	Kajian gamifikasi luar negara	76
2.4.3.1	Kajian gamifikasi dalam pembelajaran bahasa	77
2.4.3.2	Rumusan kajian gamifikasi luar negara	83
2.5	Kesimpulan	84

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	85
3.2	Reka bentuk kajian	86
3.3	Kaedah kajian	86
3.4	Responden kajian	87
3.5	Lokasi kajian	88
3.6	Instrumen kajian	88
3.6.1	Pembinaan aktiviti melalui pendekatan gamifikasi	89
3.6.2	Praujian dan pascaujian	97
3.6.3	Soal selidik	98



3.7	Kesahan dan kebolehppercayaan	99
3.8	Prosedur pengumpulan data	100
3.9	Penganalisan data	101
3.10	Kesimpulan	102

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	103
4.2	Demografi responden	104
4.2.1	Jantina	104
4.2.2	Bangsa	105
4.2.3	Kategori kumpulan	106
4.3	Analisis skor min terhadap keputusan praujian dan pascaujian bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan	106
4.3.1	Skor min ujian tatabahasa kumpulan kawalan dalam pendekatan tradisional	108
4.3.2	Skor min ujian tatabahasa kumpulan rawatan dalam pendekatan gamifikasi	111
4.3.3	Perbezaan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan	114
4.4	Maklum balas murid dan guru tentang pendekatan gamifikasi	117
4.4.1	Maklum balas murid	118
4.4.1.1	Persepsi murid tentang elemen gamifikasi	118
4.4.1.2	Maklum balas pelbagai murid berkaitan permainan	123
4.4.2	Maklum balas guru	135
4.4.2.1	Persepsi guru tentang elemen gamifikasi	136
4.4.2.2	Maklum balas guru berkaitan permainan	141
4.5	Kesimpulan	142





BAB 5 KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	144
5.2	Rumusan dapatan kajian	145
5.2.1	Skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan tradisional	145
5.2.2	Skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan rawatan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan gamifikasi	146
5.2.3	Perbezaan tahap signifikan skor min bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan	146
5.2.4	Perspektif murid dan guru berkaitan kesan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu	147
5.3	Perbincangan	148
5.3.1	Keberkesanan pendekatan tradisional dalam ujian tatabahasa Bahasa Melayu	148
5.3.2	Keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam ujian tatabahasa Bahasa Melayu	149
5.3.3	Kesan tahap perbezaan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan	151
5.3.4	Maklum balas pendekatan gamifikasi terhadap PdPc tatabahasa Bahasa Melayu	151
5.4	Implikasi dapatan kajian	156
5.5	Cadangan kajian lanjutan	157
5.6	Penutup	159
	RUJUKAN	161
	LAMPIRAN	



SENARAI JADUAL

No. Jadual		Halaman
2.1	Penetapan gol dan peraturan permainan	49
2.2	Jenis cabaran dan genre	52
2.3	Model interaksi antara pemain dengan alam permainan	53
2.4	Mod interaksi sosial dalam permainan	53
2.5	Contoh permainan mengikut ruang grid	59
2.6	Contoh carta sumbang saran untuk penjanaan idea cerita permainan	61
3.1	Permainan Cuba Teka	90
3.2	Permainan Roda Impian	91
3.3	Permainan Cari dan Betulkan	93
3.4	Permainan Susun Ayat	94
3.5	Permainan Bingo Berganda	96
3.6	Prosedur pengumpulan data	100
3.7	Penganalisan data	101
4.1	Taburan responden mengikut jantina	104
4.2	Taburan responden mengikut bangsa	105
4.3	Taburan responden mengikut kategori kumpulan	106



4.4	Julat gred menengah rendah (PT3) 2019 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	107
4.5	Nilai min dan Tafsiran skor min	108
4.6	Skor min praujian bagi kumpulan kawalan	109
4.7	Taburan gred praujian bagi kumpulan kawalan	109
4.8	Skor min pascaujian bagi kumpulan kawalan	110
4.9	Taburan gred pascaujian bagi kumpulan kawalan	110
4.10	Skor min praujian bagi kumpulan rawatan	111
4.11	Taburan gred praujian bagi kumpulan rawatan	112
4.12	Skor min pascaujian bagi kumpulan rawatan	112
4.13	Taburan gred pascaujian bagi kumpulan rawatan	113
4.14	Perbandingan min bagi skor ujian tatabahasa dalam praujian dan pascaujian bagi kumpulan kawalan	114
4.15	Perbandingan min bagi skor ujian tatabahasa dalam praujian dan pascaujian bagi kumpulan rawatan	115
4.16	Perbandingan min bagi skor ujian tatabahasa dalam pascaujian bagi kumpulan kawalan dengan kumpulan rawatan	116
4.17	Skala skor min dan interpretasi skor min oleh Best (1977)	119
4.18	Taburan persepsi murid bagi elemen keseronokan	119
4.19	Taburan persepsi murid bagi elemen penglibatan	121
4.20	Taburan persepsi murid bagi elemen motivasi	122
4.21	Taburan dua permainan yang diminati oleh responden	124
4.22	Sebab responden memilih dua permainan yang paling diminati	125
4.23	Jawapan responden kajian sebab murid berasa seronok ketika bermain permainan dalam pembelajaran tatabahasa	127
4.24	Pandangan responden tentang kesukaran yang dihadapi semasa pelaksanaan aktiviti permainan	130
4.25	Jawapan 'Ya' bagi kesukaran responden ketika bermain permainan semasa pembelajaran tatabahasa	131
4.26	Jawapan 'Tidak' bagi kesukaran responden ketika bermain permainan semasa pembelajaran tatabahasa	132





4.27	Taburan persepsi guru bagi elemen keseronokan	137
4.28	Taburan persepsi guru bagi elemen penglibatan	138
4.29	Taburan persepsi guru bagi elemen motivasi	140



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Halaman
1.1	Kerangka konseptual kajian	12
1.2	Model Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers	14
1.3	Kerangka teoretikal kajian	15
2.1	Penggunaan Tatabahasa Pedagogi dalam kajian	35
2.2	Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers	38
2.3	Elemen permainan dalam proses gamifikasi	44
2.4	Langkah-langkah proses gamifikasi	48
2.5	Ruang dimensi sifar	57
2.6	Reka bentuk ruang poin	58
2.7	Permainan <i>Aeroplane Chess</i> menggunakan ruang web	60
2.8	Ruang berbelah bagi dalam permainan <i>Fireboy and Watergirl in the Crystal Temple</i>	60
4.1	Permainan yang diminati oleh murid	118

SENARAI SINGKATAN

ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation
ANOVA	Analysis of variance
AR	Augmented Reality
ARCS	Attention, Relevance, Confidence and Satisfaction
ARIS	Augmented Reality for Interactive Storytelling
BBM	Bahan Bantu Mengajar
DDR	Design and Development Research
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
EST	Extended Standard Theory
FPK	Falsafah Pendidikan Kebangsaan
GDLC	Game Development Life Circle
GDM	Game Development Model
GPMP	Gred Purata Mata Pelajaran
GPS	Global Positioning System
GSDP	Gamified System Development Process
GZG	Global Zakat Game
IPG	Institut Pendidikan Guru
KIT SBAK	Kaedah Siapa-Buat-Apa-Keterangan

KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
LAMBM	Lajur Ampuh Membaca Bahasa Melayu
MGF	Kerangka Gamifikasi Marczewski
NEMD	Norma Engagement Multimedia Design Model
PAK-21	Pembelajaran Abad ke-21
PdPc	Pembelajaran dan Pemudahcaraan
PPPM 2013-2025	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025
PTK	Model Penelitian Tindakan Kelas
PT3	Pentaksiran Tingkatan 3
QAiT	Quality, Appropriate, Incentive, Time
SPSS	Statistical Package of Social Science
STAR KIT	Story Telling Augmented Reality Kit
TG	Transformasi Generatif
TP	Tatabahasa Pedagogi
TPGL	Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers

SENARAI LAMPIRAN

- A Borang soal selidik murid
- B Borang soal selidik guru
- C Ujian
- D Kit permainan
- E Surat kelulusan menjalankan kajian daripada Kementerian Pendidikan Malaysia
- F Surat kebenaran menjalankan kajian daripada Jabatan Pendidikan Negeri Selangor
- G1 Surat lantikan pakar semakan instrumen soal selidik
- G2 Surat lantikan pakar semakan instrumen soal selidik
- G3 Surat lantikan pakar semakan instrumen ujian tatabahasa
- G4 Surat lantikan pakar semakan instrumen ujian tatabahasa

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Bab ini membincangkan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, kerangka konseptual kajian, kerangka teoretikal kajian, kepentingan kajian, batasan kajian dan definisi operasional. Latar belakang kajian merangkumi Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK), pedagogi dan kemahiran bahasa yang khusus kepada pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) tatabahasa Bahasa Melayu. Pernyataan masalah pula menerangkan masalah-masalah yang menyebabkan guru dan murid sukar mempelajari tatabahasa bahasa Melayu. Selain itu, objektif kajian dan soalan kajian dikemukakan. Dalam bab ini juga disertakan kerangka konseptual kajian bagi menunjukkan gambaran umum kajian ini.

Selain itu, dinyatakan juga kepentingan kajian yang menghuraikan kelebihan yang diperoleh negara, sekolah dan murid. Batasan kajian membincangkan responden kajian, pemilihan gamifikasi dan batasan khusus kajian yang dilakukan secara terperinci. Seterusnya, bab ini juga membincangkan definisi operasional yang digunakan dalam kajian ini seperti pendekatan gamifikasi dan PdPc tatabahasa bahasa Melayu di sekolah.

1.2 Latar belakang kajian

Pendidikan di Malaysia semakin mencabar kerana banyak elemen yang mempengaruhi aspek pelaksanaan proses PdPc di sekolah. Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) berpegang teguh kepada falsafah berikut:

Pendidikan di Malaysia adalah satu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran masyarakat dan negara.

(Falsafah Pendidikan Kebangsaan dalam Dasar Pendidikan Kebangsaan, 2012)

Merujuk kepada FPK di atas, pendidikan di Malaysia merupakan salah satu usaha bagi melahirkan insan yang berilmu pengetahuan tinggi. Seperti pendidikan di luar negara, pendidikan di Malaysia sememangnya bermula daripada pendidikan prasekolah, pendidikan rendah, pendidikan menengah dan pendidikan lepasan menengah sama ada dalam bidang kemahiran mahupun bidang-bidang tertentu. PdPc yang berkesan mampu melahirkan individu yang memenuhi keperluan FPK. Oleh itu, bersesuaian dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025, proses PdPc yang berlaku dalam bilik darjah menjadi penentu utama kejayaan masa depan negara bagi pembentukan rakyat yang lebih berilmu.

Pelbagai pendekatan dalam PdPc Bahasa Melayu yang boleh dilaksanakan untuk memperlihatkan kesan terhadap penguasaan kemahiran bahasa murid. Penyediaan aktiviti yang santai dan menyeronokkan boleh menarik minat murid terhadap topik pembelajaran seperti aktiviti menggunakan elemen permainan atau gamifikasi (Rosli, 2016; Landers, 2014). Pemilihan pendekatan yang sesuai dalam pengajaran memainkan peranan penting bagi memastikan hala tuju pembelajaran dapat dicapai oleh guru pada akhir pengajaran. Kenyataan ini disokong oleh Dicheva, Dichev, Agre dan Angelova (2015). Mereka menyatakan bahawa penggunaan permainan dalam pendidikan dapat menjanjikan suatu pembelajaran yang baik. Kelebihan pengajaran menggunakan permainan bukan sahaja dapat meningkatkan pengetahuan sedia ada, malah pelbagai kemahiran penting seperti penyelesaian masalah, kolaborasi dan komunikasi turut diterapkan. Selain itu, pendekatan gamifikasi juga dapat memberikan motivasi kepada murid dan fokus terhadap pembelajaran (Rahimah, 2019; Ding, Guan dan Yu 2017). Oleh itu, penerapan elemen permainan dalam subjek bahasa juga

merupakan satu pendekatan mempelajari bahasa secara tidak langsung dan menyediakan kepelbagaian serta membantu mengekalkan minat murid dalam bilik darjah.

Permainan mempunyai kuasa motivasi yang luar biasa dan permainan boleh menggalakkan penglibatan murid untuk bermain. Kebiasaannya, tanpa apa-apa ganjaran, pemain hanya bermain untuk merasai keseronokan atau inginkan kemenangan. Dalam pendekatan gamifikasi, elemen reka bentuk permainan digunakan untuk proses penghasilan sesuatu permainan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan penglibatan dan motivasi murid melalui elemen-elemen permainan. Perbandingan antara penggunaan permainan yang rumit, iaitu permainan yang memerlukan kos tinggi dan masa yang lama untuk mereka bentuk dan membangunkannya, sedangkan penggunaan bilik darjah yang berkesan hanya memerlukan infrastruktur teknikal tertentu dan bersesuaian dengan amalan pedagogi.

Dalam pembelajaran di sekolah, mata pelajaran Bahasa Melayu merupakan mata pelajaran teras yang perlu dikuasai oleh murid. Aspek kemahiran bahasa murid diberi tumpuan dan diperkukuhkan untuk mencapai kurikulum standard Bahasa Melayu mengikut peringkat sekolah. Pelbagai kemahiran seperti mendengar, bertutur, membaca dan menulis perlu dikuasai dengan baik. Walau bagaimanapun, penguasaan elemen-elemen tatabahasa seperti elemen sintaksis yang baik dapat membantu murid berkomunikasi menggunakan sistem bahasa yang betul dan tepat. Penguasaan elemen sintaksis dalam kemahiran bertutur membolehkan murid untuk berketerampilan dan berkomunikasi bagi menyampaikan maklumat, pendapat atau hujah secara kritis. Melalui pembacaan pelbagai bahan media, murid dapat meningkatkan

penguasaan kosa kata, ungkapan, penggunaan tatabahasa dan laras bahasa yang sesuai dalam bertutur atau penulisan. Menurut Awang Sariyan (2017), penguasaan tatabahasa penting untuk memastikan bahawa bahasa yang digunakan kemas, teratur dan lancar serta tiada kesilapan bahasa yang boleh mengurangkan mutu bahasa yang digunakan.

Penguasaan elemen tatabahasa yang seimbang membolehkan murid menguasai kemahiran menulis dengan baik. Menurut Noor Habsah dan Yahya (2018), kemahiran menulis dikaitkan dengan keupayaan seseorang murid menulis perkataan atau ayat yang gramatis dan mematuhi hukum-hukum penulisan. Elemen tatabahasa dalam penulisan bahasa Melayu melibatkan aspek morfologi dan sintaksis. Walaupun kurang pemberatan markah bahasa dalam penulisan, namun aspek bahasa boleh mempengaruhi pemeriksa atau guru yang menanda jawapan penulisan murid. Penulisan yang cemerlang perlu mengandungi isi yang cukup dan relevan, ayat gramatis dan ejaan serta tanda baca yang betul.

Di Malaysia, penggunaan gamifikasi sudah mula berkembang pada peringkat sekolah dan institusi pengajian tinggi. Contohnya, seperti yang dilaksanakan oleh Institut Pendidikan Guru (IPG) Kampus Bahasa Melayu, Lembah Pantai, Kuala Lumpur. Mereka telah menghasilkan produk KIT SBAK pada tahun 2017 bagi kurikulum standard sekolah rendah. Produk dihasilkan untuk membantu murid menyelesaikan masalah dalam pembelajaran tatabahasa terutama dalam morfologi dan sintaksis. Pada peringkat pengajian tinggi pula, penggunaan Model NEMD dalam kaedah pengajaran telah diperkenalkan oleh Prof. Madya Dr. Normahdiah Sheik Said dalam bentuk cakera padat (Noor Eszereen, 2016). Hasil kajian

secara berperingkat selama lima tahun, model lain turut dicipta seperti STAR KIT dan DESARICE. Penerimaan pendekatan baharu seperti gamifikasi telah menjadikan PdPc lebih menarik, interaktif dan mengasyikkan murid. Pendekatan gamifikasi yang fleksibel dapat memberi sumbangan inovasi dalam pendidikan bahasa.

Dari segi pengajaran tatabahasa bahasa Melayu, didapati bahawa pengajaran tatabahasa yang dijalankan di dalam bilik darjah kurang menarik minat dan membosankan. Kenyataan ini disokong oleh Nurul Aisyah, Zamri dan Nor Azwa (2016) yang menunjukkan bahawa faktor PdPc kurang menarik mempengaruhi murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, pembelajaran tatabahasa seperti sistem tatabahasa sangat terikat kepada penerangan peraturan dan rumus tatabahasa (Hishamudin, Mashetoh dan Faizah, 2016). Hal ini menyebabkan murid sering melakukan kesalahan tatabahasa seperti aspek sintaksis dan morfologi (Farizah, Adenan dan Mohd Rosli, 2018; Zaliza, 2017; Normaizam, 2016; Nasariah dan Nooriza, 2015). Oleh itu, penambahbaikan pendekatan gamifikasi daripada pengajaran sedia ada dalam elemen pedagogi bahasa menjadi nilai tambah kepada guru untuk melaksanakan sesi PdPc yang lebih menarik dan menyeronokkan (Rosli, 2016; Landers, 2014). Selain dapat memupuk minat murid terhadap pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu, pemilihan pendekatan yang sesuai boleh membantu meningkatkan pemahaman murid terhadap isi kandungan pelajaran.

Kesimpulannya, aspek tatabahasa mempengaruhi penguasaan kemahiran bahasa murid. Pemilihan pendekatan pengajaran yang sesuai memainkan peranan utama dalam meningkatkan pencapaian dalam kemahiran bahasa murid. Konsep gamifikasi memberikan satu pendekatan

yang baharu dalam bidang pendidikan. Pendekatan gamifikasi sudah mula mendapat tempat di Malaysia. Hasilnya terdapat produk yang telah dikeluarkan dan penyelidikan tentang gamifikasi telah mula berkembang. Hal ini menunjukkan bahawa proses PdPc menggunakan gamifikasi lebih berstruktur dan berpadanan dengan matlamat pembelajaran. Oleh itu, pendekatan ini perlu dikuasai oleh guru untuk menambah baik kaedah pengajaran sedia ada.

1.3 Penyataan masalah

Kajian ini membincangkan masalah dalam PdPc aspek tatabahasa Bahasa Melayu. Penguasaan aspek tatabahasa memainkan peranan penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran sesuatu bahasa. Tatabahasa yang meliputi aspek morfologi dan sintaksis menjadi asas kepada penguasaan bahasa yang baik terhadap seseorang murid. Walau bagaimanapun, penguasaan tatabahasa murid bahasa Melayu peringkat sekolah menengah masih kurang memuaskan disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Selain daripada faktor dalaman murid, faktor luaran seperti teknik, kaedah dan pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru juga memainkan peranan yang penting untuk meningkatkan penguasaan tatabahasa murid. Hal ini ditunjukkan dalam beberapa kajian yang secara khusus meneliti aspek penguasaan tatabahasa murid.

Antara kajian tersebut ialah kajian Nasariah dan Nooriza (2015) yang menunjukkan bahawa analisis kesalahan bahasa murid dalam penulisan mengandungi kesalahan penggunaan

frasa, kosa kata dan ejaan. Antara kesalahan frasa yang dilakukan oleh murid ialah penggunaan frasa nama sebagai subjek ditinggalkan dalam ayat, tiada frasa keterangan untuk menjelaskan frasa kerja dan penggunaan kata sendi nama yang tidak sesuai digunakan. Selain itu, kajian oleh Hasnah (2016) juga mendapati bahawa murid melakukan kesalahan ayat tergantung, ayat kabur, kesalahan imbuhan, kesalahan ejaan dan penggunaan ayat tidak tepat. Hal ini menunjukkan bahawa penguasaan aspek morfologi dan sintaksis memainkan peranan penting dalam proses pembinaan ayat. Oleh itu, murid perlu menguasai elemen tatabahasa yang seimbang yang meliputi semua aspek untuk mewujudkan elemen ayat yang gramatis.

Dalam menulis sesuatu ayat, murid dikaitkan dengan kebolehan mereka untuk menggunakan perkataan atau ayat yang gramatis dan mematuhi hukum tatabahasa. Namun, kebanyakan murid kurang peka dan masih melakukan kesalahan bahasa dalam penulisan mereka. Kajian oleh Normaizam (2016) menunjukkan bahawa pelajar masih keliru untuk menukarkan ayat aktif kepada ayat pasif menggunakan kata ganti nama diri pertama, kedua dan ketiga. Selain itu, hasil kajian oleh Zaliza (2017) menunjukkan bahawa murid banyak melakukan kesalahan tatabahasa terutamanya dalam aspek sintaksis seperti kesalahan pembinaan ayat majmuk dan pengguguran subjek dalam ayat. Perkara ini berlaku disebabkan oleh faktor kekurangan pengetahuan tentang sistem tatabahasa dan kekeliruan tentang makna perkataan.

Selain itu, pembelajaran tatabahasa juga melibatkan pelbagai elemen yang diaplikasikan untuk semua kemahiran berbahasa dan berkomunikasi. Murid yang kurang

menguasai aspek tatabahasa menyukarkan mereka untuk menggunakan elemen sintaksis dalam pembelajaran penulisan karangan atau pemahaman. Kajian oleh Nurul Aisyah, Zamri dan Nor Azwa (2016) menunjukkan bahawa faktor individu yang mempunyai kemahiran bahasa lemah menyebabkan mereka sukar untuk menulis dan bertutur dalam bahasa Melayu. Kelemahan murid disebabkan oleh kurang penekanan elemen sintaksis oleh guru dalam PdPc dan latihan yang tidak mencukupi. Penerangan guru yang terlalu ringkas dan kurang menarik menyebabkan murid kurang diberikan pendedahan dalam menulis ayat dengan betul (Noor Habsah, 2018; Nurul Aisyah, Zamri dan Nor Azwa, 2016). Oleh itu, guru perlu mengatasi masalah murid dengan memberikan penekanan terhadap PdPc tatabahasa khususnya elemen sintaksis.

Seterusnya, faktor pengajaran tatabahasa dianggap subjek yang kering dan membosankan (Awang Sariyan, 2018) menyebabkan penguasaan murid dalam Bahasa Melayu kurang memuaskan. Kenyataan ini disokong oleh Mohammad Aziz Shah et al. (2014). Dalam kajian mereka, faktor guru merupakan penyumbang terbesar terhadap kurangnya tumpuan murid di dalam kelas kerana guru menggunakan kaedah pengajaran tradisional dan tidak menggunakan bahan bantu mengajar (BBM). Selain itu, hasil kajian Nor Azimah dan Dahlia (2017) menunjukkan bahawa markah ujian penulisan karangan bagi kumpulan rawatan yang menjalani kaedah pengajaran bersama lebih baik daripada kumpulan kawalan yang menggunakan kaedah pengajaran tradisional. Kedua-dua kajian menunjukkan bahawa kaedah pengajaran tradisional dapat memberikan kesan penurunan prestasi pencapaian murid dan murid hilang tumpuan semasa belajar. Oleh itu, guru perlu mengatasi masalah ini dengan

pendedahan PdPc tatabahasa yang lebih menarik untuk pendekatan pengajaran yang sesuai serta penyediaan BBM yang boleh meningkatkan kemahiran bahasa murid.

Dalam konteks pembelajaran bahasa secara umum, kajian berkaitan aspek tatabahasa telah banyak dijalankan. Pelbagai pendekatan pembelajaran untuk memperlihatkan faktor-faktor yang mempengaruhi kemahiran berbahasa murid telah dicadangkan dalam kajian-kajian tersebut. Antaranya ialah pendekatan gamifikasi yang semakin berkembang dalam bidang pendidikan (Ding, Guan dan Yu, 2017; Landers, 2014). Semakin banyak penyelidikan terkini yang menerapkan elemen gamifikasi dalam pelbagai konteks pembelajaran. Contohnya kajian gamifikasi dalam pembelajaran bahasa seperti Bahasa Arab (Suhaila et al., 2019; Amanee dan Ahmad Zaki, 2018), Bahasa Inggeris (Liu, Holden dan Zheng, 2016), Bahasa Cina (Rawendy, Ying, Arifin dan Rosalin 2017) dan pelbagai subjek bahasa lain. Namun demikian, masih kurang penyelidikan tentang pendekatan gamifikasi dalam bahasa Melayu. Oleh itu, kajian ini menerapkan pendekatan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa yang dilihat lebih menyeronokkan dan inovatif. Elemen-elemen permainan boleh mula diaplikasikan dalam pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu untuk membolehkan pembelajaran berlangsung dalam suasana belajar sambil bermain.

1.4 Objektif kajian

Objektif khusus kajian ini adalah seperti yang berikut:

- i. Mengenal pasti kesan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan tradisional untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu.
- ii. Mengenal pasti kesan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan rawatan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan gamifikasi untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu.
- iii. Mengkaji perbezaan tahap skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan.
- iv. Menginterpretasikan maklum balas murid dan guru tentang kesan pendekatan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu.

1.5 Soalan kajian

Soalan kajian bagi kajian ini disandarkan pada objektif kajian. Soalan kajian ini adalah seperti yang berikut:

- i. Apakah kesan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan tradisional untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu?

- ii. Apakah kesan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan rawatan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan gamifikasi untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu?
- iii. Adakah terdapat perbezaan tahap signifikan skor min ujian tatabahasa bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan?
- iv. Apakah perspektif murid dan guru berkaitan kesan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu?

1.6 Kerangka konseptual kajian

Kajian ini dapat dijelaskan berdasarkan kerangka konseptual kajian pada Rajah 1.1.



05-4506832



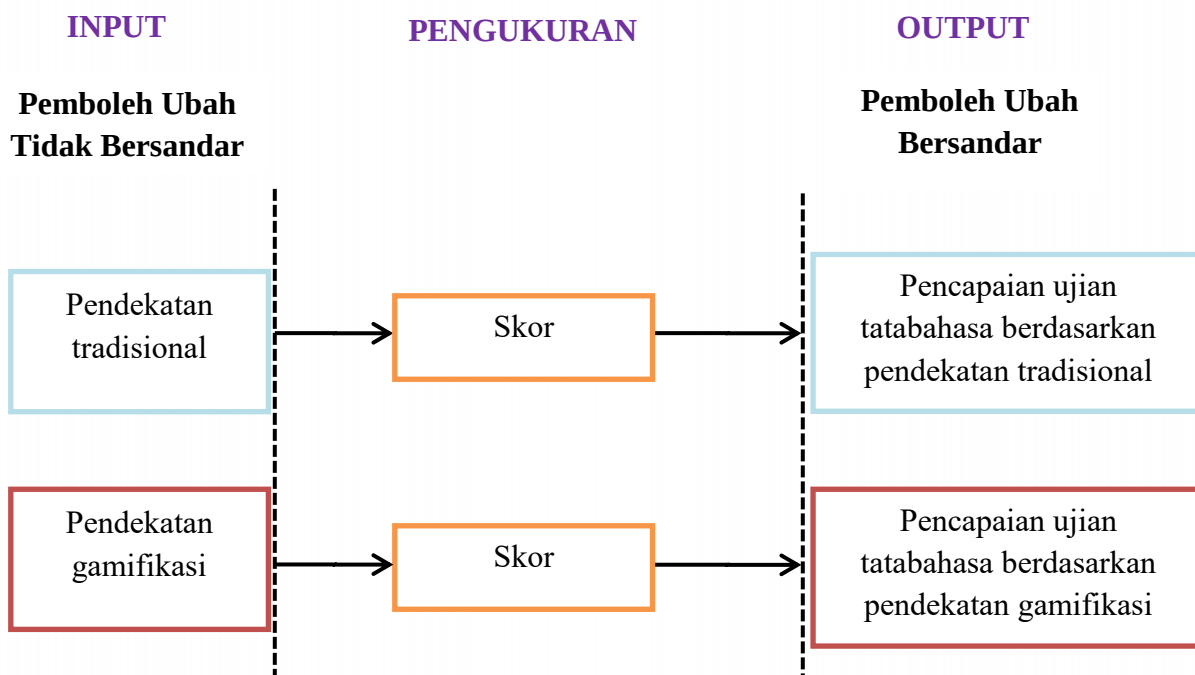
pustaka.upsi.edu.my

Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah

PustakaTBainun



ptbupsi



Rajah 1.1: Kerangka konseptual kajian

Rajah 1.1 merupakan kerangka konseptual kajian. Terdapat tiga aspek dalam kerangka konseptual ini, iaitu input, pengukuran dan output. Input dalam kerangka ini bermula dengan pemboleh ubah tidak bersandar, iaitu pendekatan gamifikasi yang dilakukan dalam proses PdPc tatabahasa Bahasa Melayu. Kumpulan kawalan menjalani proses PdPc melalui pendekatan tradisional. Antara ciri pendekatan tradisional adalah berpusatkan guru. Guru memainkan peranan utama semasa proses PdPc berlangsung. Selain itu, kurang penggunaan BBM dan murid pasif semasa proses pembelajaran. Aktiviti pengukuhan pula melalui latihan bertulis atau lisan sahaja.

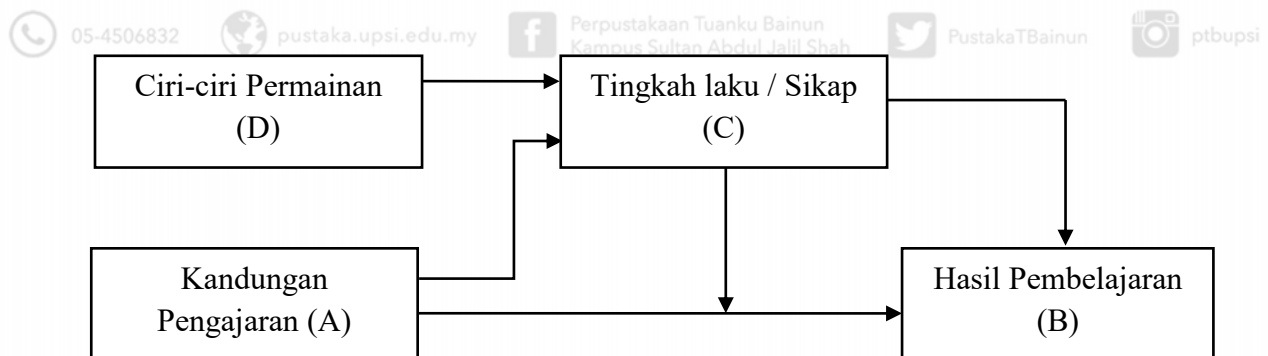
Bagi kumpulan rawatan pula, responden menjalani PdPc melalui pendekatan gamifikasi. Ciri-ciri PdPc pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berpusat murid. Murid yang memainkan peranan utama dan guru sebagai fasilitator. Penggunaan pelbagai BBM dan aktiviti permainan berdasarkan elemen gamifikasi. Selain itu, penglibatan murid aktif semasa proses PdPc berlangsung. Aktiviti pengukuhan dilakukan dalam bentuk ujian dan aktiviti permainan.

Kedua-dua kumpulan menjalani proses pengukuran, iaitu skor dalam praujian dan pascaujian. Skor berdasarkan julat gred menengah rendah Pentaksiran Tingkatan 3 (PT3) 2019 oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Selain itu, soal selidik juga diberikan kepada responden untuk memperlihatkan maklum balas daripada kesan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Akhirnya, terhasil output melalui pemboleh ubah bersandar, iaitu

pencapaian dalam pembelajaran aspek sintaksis bahasa Melayu melalui dua pendekatan pengajaran, iaitu secara tradisional dan gamifikasi.

1.7 Kerangka Teoretikal Kajian

Kerangka teoretikal kajian menggunakan model Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers (TPGL) sebagai asas dalam penyelidikan ini. Rajah 1.2 menunjukkan model TPGL yang terdiri daripada empat elemen iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan.

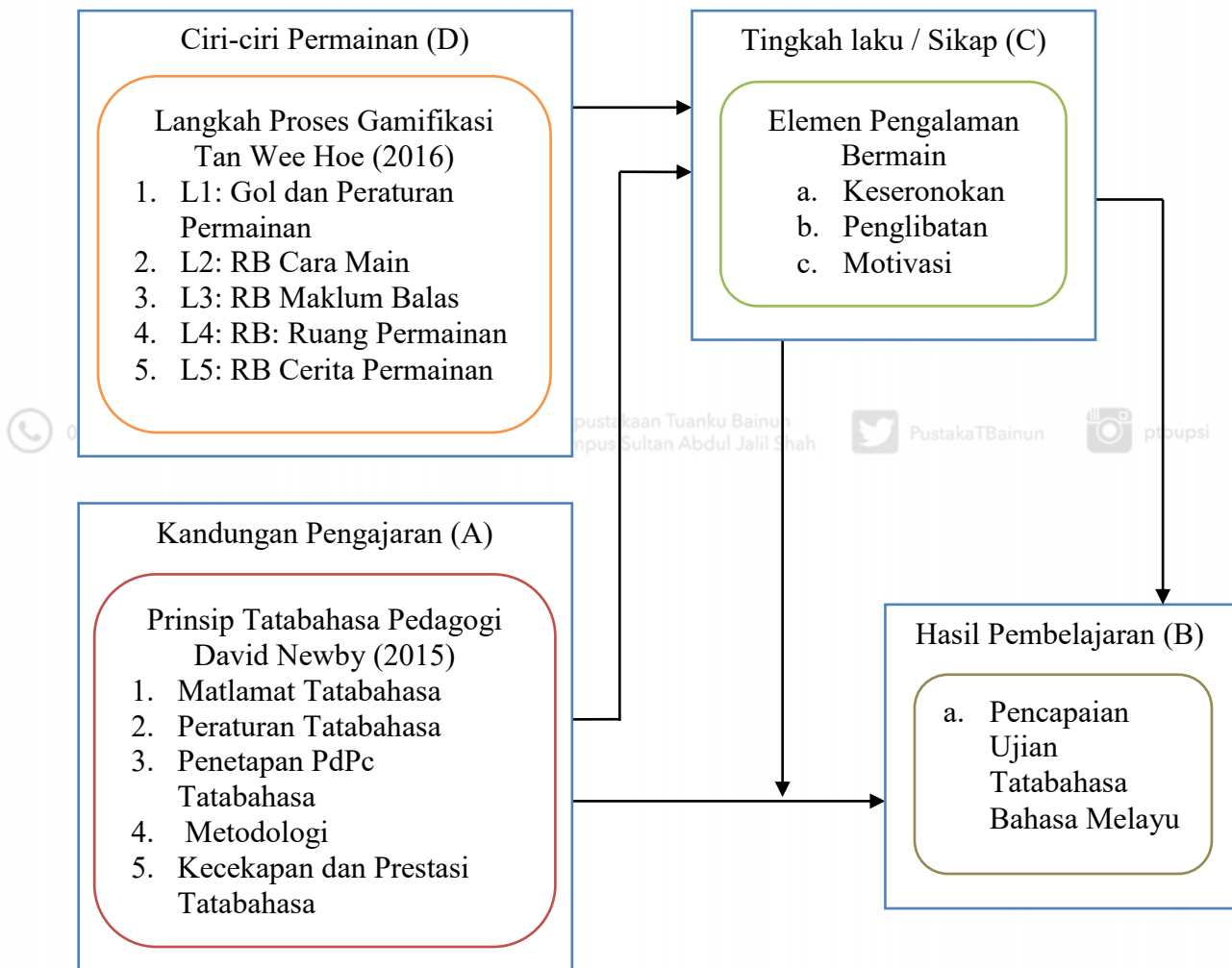


Nota: $D \rightarrow C \rightarrow B$ dan $A \rightarrow C \rightarrow B$ ialah *mediating process*. Pengaruh elemen C antara $A \rightarrow B$ ialah *moderating process*.

Rajah 1.2 Model Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers dari Landers, R. N. (2014)

Dalam model TPGL, keempat-empat elemen saling mempengaruhi antara satu sama lain dalam aspek pembelajaran. Terdapat dua proses yang terlibat, iaitu proses secara langsung

(*mediating process*) atau proses secara tidak langsung (*moderating process*). Oleh itu, kajian ini menggunakan model TPGL untuk menghasilkan PdPc tatabahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan gamifikasi dengan gabungan beberapa aspek lain seperti Teori Tatabahasa Pedagogi (TP), lima proses langkah gamifikasi oleh Tan Wee Hoe dan elemen pengalaman bermain.



Rajah 1.3 Kerangka teoretikal kajian

Rajah 1.3 menunjukkan kerangka teoretikal kajian. Kajian ini menggunakan TPGL untuk menghasilkan PdPc tatabahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan gamifikasi. Menurut Landers (2014), gamifikasi dalam TPGL dilihat sebagai penggunaan ciri-ciri permainan yang bertujuan untuk mempengaruhi tingkah laku yang berkaitan dengan pembelajaran. Seterusnya, aspek tingkah laku ini akan mempengaruhi satu atau dua proses pembelajaran, iaitu secara langsung (*mediating process*) dan secara tidak langsung (*moderating process*). Terdapat empat elemen dalam teori ini, iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan.

Kandungan pengajaran (A) menggunakan lima prinsip TP oleh Newby (2015) sebagai asas dalam pengajaran tatabahasa aspek sintaksis Bahasa Melayu. Melalui kandungan pengajaran kajian ini, asas pengajaran tatabahasa merangkumi lima prinsip dalam TP, iaitu penetapan matlamat tatabahasa. Dalam prinsip pertama, penetapan matlamat tatabahasa berdasarkan sukatan pelajaran Bahasa Melayu Tingkatan Satu sekolah menengah. Seterusnya, penentuan peraturan tatabahasa dan penyediaan bahan untuk murid. Melalui prinsip kedua ini, penyediaan bahan pembelajaran berdasarkan topik pembelajaran elemen sintaksis dengan penerangan, contoh dan aktiviti yang sesuai mengikut tahap pengetahuan murid. Dalam prinsip ketiga, iaitu penetapan pembelajaran dilaksanakan untuk latihan dan aktiviti tatabahasa yang sesuai bagi meningkatkan penguasaan terhadap topik pembelajaran. Prinsip keempat pula ialah metodologi untuk merangka aktiviti pembelajaran yang akan diaplikasikan kepada murid. Melalui prinsip ini, lima aktiviti permainan tatabahasa dibina melalui pendekatan gamifikasi. Prinsip kelima ialah pengujian kecekapan dan prestasi tatabahasa dilakukan untuk memperoleh

pemboleh ubah bersandar atau hasil pembelajaran (B), iaitu skor dalam pencapaian tatabahasa murid.

Seterusnya, elemen tingkah laku atau sikap (C) melibatkan pengaruh elemen pengalaman bermain dalam pembelajaran yang merangkumi elemen keseronokan, penglibatan dan motivasi. Bagi ciri-ciri permainan (D) dalam kajian ini, pengkaji menggunakan lima langkah proses gamifikasi oleh Tan, W. H (2016) bagi membina lima aktiviti PdPc tatabahasa seperti Rajah 2.3. Dalam langkah pertama proses gamifikasi, penetapan gol dan peraturan permainan dilakukan untuk membolehkan permainan tersebut menghiburkan pemain yang ditujukan. Langkah kedua, reka bentuk cara main, iaitu rancangan yang dibuat bagi menunjukkan susunan dan struktur elemen gol, peraturan, cabaran dan interaksi dalam permainan. Langkah ketiga, reka bentuk maklum balas pula merupakan rancangan dalam pelbagai cara kederiaan yang menunjukkan susunan dan paparan maklum balas ke atas setiap aksi dan reaksi pemain. Langkah keempat, reka bentuk ruang permainan merupakan pemilihan jenis ruang permainan yang sesuai selepas menentukan paparan aset. Langkah terakhir ialah reka bentuk cerita permainan dilakukan oleh pereka permainan mengikut keperluan dalam permainan.

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian yang dijalankan ini mendatangkan pelbagai kepentingan kepada semua pihak. Antaranya, kajian ini akan memberi tanggapan yang tinggi daripada negara luar berkaitan sistem pendidikan di Malaysia. Hal ini demikian kerana negara-negara jiran akan berminat dengan sumber bahan pembelajaran di Malaysia, kerana Malaysia menggunakan pelbagai pendekatan pengajaran terkini, iaitu tidak hanya tertumpu pada teknik pengajaran secara tradisional. Penerapan elemen gamifikasi atau amalan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu dapat meningkatkan tahap pemahaman murid terhadap isi pembelajaran yang disampaikan. Melalui teknik pengajaran gamifikasi, kaedah pelaksanaan ini dapat memberi sumbangan idea pembelajaran terhadap bidang pendidikan tatabahasa di Malaysia.

Selain itu, kepentingan kajian ini untuk menggalakkan pihak sekolah supaya mempelbagaikan teknik pengajaran tatabahasa bahasa Melayu dan tidak hanya tertumpu kepada pengajaran secara tradisional. Pembinaan aktiviti pembelajaran berasaskan gamifikasi boleh menjadikan suasana pembelajaran lebih santai dan menyeronokkan. Persekitaran pembelajaran yang aktif dapat mewujudkan hubungan komunikasi yang baik antara guru dan murid dan sesama murid. Dengan komunikasi yang aktif, suasana PdPc akan menjadi selesa dan boleh diterima oleh murid dan guru. Di samping dapat menyumbang pada prestasi sekolah, pencapaian akademik murid juga akan dipengaruhi oleh peningkatan kemahiran insaniah yang baik dari semasa ke semasa. Penerapan elemen gamifikasi dalam proses PdPc



Bahasa Melayu juga memudahkan guru dan murid untuk melaksanakan proses PdPc yang lebih berstruktur dan inovatif.

Bagi murid pula, kajian ini dijalankan untuk membantu mereka dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan untuk mempelajari tatabahasa bahasa Melayu. Pendedahan aktiviti pembelajaran bersifat gamifikasi bertujuan untuk menarik minat murid dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu. Selain dapat menguasai kemahiran bahasa, penerapan nilai-nilai murni dalam elemen dinamik permainan dapat membantu murid menguasai topik pembelajaran dengan baik. Melalui pengalaman bermain pula, murid boleh meningkatkan elemen motivasi, penglibatan dan keseronokan dalam aktiviti pembelajaran dan seterusnya membantu mereka dalam pencapaian akademik.



1.9 Batasan Kajian

Dalam kajian ini, pengkaji membataskan PdPc tatabahasa dalam aspek sintaksis, Aspek sintaksis pula melibatkan PdPc jenis ayat, pembinaan ayat, pembahagian subjek dan predikat dalam ayat dan kesalahan umum tatabahasa.

Responden kajian dipilih ialah murid tingkatan 1 dan dua orang guru bahasa Melayu di sebuah sekolah di Selangor. Dua kelas dipilih untuk menjalankan proses PdPc tatabahasa



Bahasa Melayu. Kajian ini juga dijalankan dengan menggunakan kaedah kuasi-eksperimental dan inferensi serta soal selidik sebagai alat pengukur. Tahap kejujuran responden dalam menjawab soalan tidak dapat dipastikan. Oleh itu, kajian ini hanya benar mewakili responden dan ia bukan melibatkan seluruh murid yang terdapat di sekolah menengah tersebut. Dapatan kajian ini hanya sah untuk kumpulan responden ini sahaja.

1.10 Definisi operasional

Bahagian ini menjelaskan definisi konsep utama yang digunakan dalam kajian ini berdasarkan

ruang lingkup kajian ini.

1.10.1 Pendekatan Gamifikasi

Menurut Kamarudin (1998), pendekatan dalam bidang pendidikan merujuk satu set teori pembelajaran yang diamalkan dalam pengajaran sesuatu mata pelajaran. Selain itu, Siti Norhaida (2017) mendefinisikan pendekatan bermaksud kaedah yang diambil bagi memulakan dan melaksanakan sesuatu perkara. Konsep gamifikasi pula membawa maksud menjadikan aktiviti yang asalnya bukan permainan sebagai suatu aktiviti bermain (Tan, 2016). Pendekatan gamifikasi juga menggunakan ciri-ciri permainan, estetika dan pemikiran permainan untuk

penglibatan peserta, dorongan tingkah laku, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Lander, 2014; Kapp, 2012). Elemen-elemen permainan diterapkan dalam aktiviti PdPc berdasarkan topik pembelajaran aspek sintaksis melalui lima langkah proses gamifikasi oleh Tan (2016). Oleh itu, pendekatan gamifikasi dalam kajian ini merujuk pendekatan menggunakan lima jenis aktiviti permainan dalam PdPc tatabahasa bahasa Melayu.

1.10.2 Definisi kesan

Definisi kesan dalam kajian ini merujuk perbezaan skor min dalam tahap pencapaian ujian tatabahasa yang diselaraskan dengan elemen sintaksis yang digunakan. Menurut Chua Yan Piaw (2014), min ialah nilai purata yang digunakan untuk mewakili satu set nilai-nilai yang diperhatikan. Min juga digunakan untuk data skala selang dan skala nisbah. Oleh itu, kesan perbezaan skor min dalam kajian ini berdasarkan kepada tafsiran tahap skor min dan tafsiran tahap signifikan untuk perbandingan dua kumpulan kajian.

1.10.3 Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers

Dalam TPGL, Landers (2014) mendefinisikan gamifikasi sebagai penggunaan elemen atau ciri-ciri permainan di luar konteks permainan yang bertujuan untuk mempengaruhi tingkah laku atau sikap yang berkaitan dengan pembelajaran. Seterusnya, aspek tingkah laku ini akan mempengaruhi satu atau dua proses pembelajaran, iaitu secara langsung (*mediating process*)

dan secara tidak langsung atau proses pengantaraan (*moderating process*). Terdapat empat elemen dalam teori ini yang saling mempengaruhi antara satu sama lain, iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, elemen tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan.

1.10.4 Pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) tatabahasa Bahasa Melayu

Pengajaran dan pembelajaran bahasa dalam konteks kajian ini merujuk proses PdPc Bahasa Melayu yang dilaksanakan oleh guru di dalam bilik darjah. Kandungan pengajaran guru berdasarkan lima topik aspek tatabahasa, iaitu jenis ayat, pembinaan ayat, pembahagian subjek dan predikat dalam ayat dan kesalahan umum tatabahasa. Proses PdPc tatabahasa dilakukan sebanyak lima sesi selepas praujian dilaksanakan. Kumpulan kawalan menerima sesi PdPc tatabahasa menggunakan pendekatan tradisional dan kumpulan rawatan menerima sesi PdPc tatabahasa dalam pendekatan gamifikasi.

Bagi sesi PdPc tatabahasa melalui pendekatan gamifikasi menggunakan lima aktiviti permainan yang dibina oleh pengkaji. Pelaksanaan aktiviti permainan mengikut objektif pembelajaran dalam setiap PdPc topik pembelajaran tatabahasa yang diajarkan. Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu Tingkatan 1 (2016), pembelajaran secara mendalam membolehkan murid mendapat pengalaman bermakna dan memperoleh kefahaman yang tinggi. Penekanan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa

Melayu menggunakan pelbagai bahan yang menarik secara didik hibur bagi semua kemahiran. Selain itu, aspek ini juga dapat merangsang dan membantu murid untuk menguasai dan menghayati pembelajaran bahasa dengan lebih berkesan.

PdPc tatabahasa Bahasa Melayu terlibat dalam semua kemahiran bahasa seperti kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis. Setiap kemahiran bahasa mempunyai objektif tertentu supaya dikuasai oleh murid. Bagi kemahiran mendengar dan bertutur, penguasaan murid dilihat dari segi berketerampilan dalam berkomunikasi, penyampaian maklumat, pendapat dan hujah secara kritis. Bagi kemahiran membaca pula penguasaan murid dapat dilihat dalam peningkatan kosa kata, memperoleh dan memproses maklumat, memupuk minat membaca dalam meningkatkan apresiasi sastera, membuat penakulan dan penyelesaian masalah secara kolaboratif. Seterusnya, kemahiran menulis dapat dilihat pada cara murid mengaplikasikan maklumat dalam pelbagai bentuk penulisan, menyampaikan idea dalam pelbagai bentuk, meningkatkan kosa kata, ungkapan, penggunaan tatabahasa dan laras bahasa yang sesuai dalam penulisan. Fokus kurikulum Bahasa Melayu sekolah menengah juga diberikan penekanan dalam penguasaan tatabahasa yang baik. Hal ini bertujuan untuk membantu murid berkomunikasi dengan menggunakan sistem bahasa yang betul dan tepat serta mereka dapat menghasilkan penulisan yang berkualiti.

1.10.5 Tatabahasa Bahasa Melayu

Tatabahasa bahasa Melayu terbahagi kepada dua bahagian, iaitu aspek morfologi dan aspek sintaksis. Aspek morfologi melibatkan pembentukan kata dan aspek sintaksis melibatkan pembahagian frasa dan ayat.

Sarjana barat Chomsky dalam Norul Haida Reduzan (2013) telah mengasaskan sistem tatabahasa transformasi generatif yang mengandaikan terdapat dua peringkat struktur ayat, iaitu struktur dalaman melibatkan pembentukan ayat dasar dan struktur permukaan yang melibatkan proses perubahan struktur dalaman ayat. Kedua-dua struktur ini melibatkan dua rumus tatabahasa, iaitu rumus struktur frasa dan rumus transformasi. Manakala bagi pandangan Bloomfield dalam Norul Haida (2013), rangsangan dan gerak balas yang berlaku secara berterusan akan membentuk satu tabiat bahasa. Seterusnya, Nik Safiah Karim, Farid M. Onn, Hashim Musa dan Abdul Hamid Mahmood (2010) mentakrifkan sintaksis sebagai bidang ilmu bahasa yang mengkaji bentuk, struktur dan binaan atau konstruksi ayat. Sintaksis juga dikenal sebagai bidang linguistik yang mengkaji proses pembinaan ayat.

Oleh itu, kajian ini berfokus kepada PdPc sintaksis bahasa Melayu, iaitu penggunaan aktiviti pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi tatabahasa melibatkan pembinaan jenis ayat, proses pembinaan ayat, pembahagian subjek dan predikat dan proses mengenal pasti kesalahan tatabahasa dalam ayat.

1.10.6 Tatabahasa Pedagogi

Menurut David Newby (2015), TP ditakrifkan sebagai deskripsi atau penerangan tatabahasa, bahan dan aktiviti yang dibangunkan untuk memudahkan pembelajaran bahasa. Dalam konsep TP ini merangkumi penerangan dan metodologi tatabahasa. TP juga sebagai satu bahan rujukan untuk pedagogi tatabahasa, latihan tatabahasa dan aktiviti tatabahasa lain-lain. Tujuan TP juga sebagai proses untuk memudahkan pembelajaran tatabahasa melalui kaedah pedagogi yang sesuai untuk guru dan murid. Terdapat lima prinsip dalam TP yang digunakan untuk melaksanakan PdPc tatabahasa melalui pendekatan gamifikasi. Penyediaan kandungan pengajaran, aktiviti dan latihan permainan tatabahasa adalah berdasarkan sukatan pelajaran Bahasa Melayu Tingkatan Satu.

Dalam kajian ini, TP digunakan oleh guru untuk penyediaan rancangan pengajaran PdPc tatabahasa bagi memudahkan pelaksanaan aktiviti pembelajaran gamifikasi. *Tatabahasa Dewan* pula menjadi rujukan asas kandungan pembelajaran aspek sintaksis kerana *Tatabahasa Dewan* menjadi sumber rujukan utama dalam DSKP Bahasa Melayu Tingkatan Satu.

1.11 Kesimpulan

Bab ini merupakan pengenalan awal bagi tajuk kajian, iaitu melihat pendekatan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu di sekolah menengah. Dalam bab ini diterangkan tujuan kajian, iaitu mengenal pasti skor min bagi kumpulan kawalan dan rawatan dalam praujian dan pascaujian dalam pendekatan tradisional dan pendekatan gamifikasi untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu. Selain itu, kajian ini juga meneliti maklum balas murid dan guru tentang gamifikasi dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu. Pendekatan gamifikasi memberikan satu kaedah pengajaran yang baharu dalam bidang pendidikan. Dalam bab berikutnya diterangkan lebih lanjut mengenai konsep pendekatan gamifikasi dalam kajian, proses PdPc tatabahasa Bahasa Melayu dan sorotan kajian berkaitan gamifikasi dalam negara dan luar