

KESAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALAT PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

 05-4506832  pustaka.upsi.edu.my  Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah  PustakaTBainun  ptbupsi

RUHANA BINTI JAKIAN@JAMLUDIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021

KESAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALAT PENILAIAN
FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

RUHANA BINTI JAKIAN@JAMLUDIN

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH
IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (TEKNOLOGI MAKLUMAT)
(MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI SENI, KOMPUTERAN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2021



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

/

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada¹⁵.....(hari bulan).....^{MAC}..... (bulan) 20²¹....

i. Perakuan pelajar :

Saya, RUHANA BINTI JAKIAN@JAMLUDIN, M20152001637, FSKIK (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk KESAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALAT PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

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

Lu

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, RAMUDH BY MAHOU (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk KESAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALAT PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU (TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

13/6/2022
Tarikh

[Signature]
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:

KESAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI ALAT

PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA MELAYU

No. Matrik / Matric's No.:

M20152001637

Saya / I :

RUHANA BINTI JAKIAN@JAMLUDIN

(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: 02.04.2021

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

DR. KAMILAH BINTI MAHMOUD
Jabatan Komputeran
Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif
Universiti Pendidikan Sultan Idris
59000 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

Terlebih dahulu saya ingin memanjatkan rasa kesyukuran ke hadrat Ilahi kerana dengan izinNya disertasi ini berjaya disiapkan. Dengan hati yang ikhlas, saya ingin merakamkan ucapan jutaan terima kasih kepada pensyarah penyelia Dr. Ramlah Binti Mailok atas segala bimbingan, nasihat dan tunjuk ajar yang diberi sepanjang tempoh pelaksanaan kajian ini.

Kerjasama yang baik daripada pihak pentadbir, guru-guru dan pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Gunsanad, Keningau amatlah dihargai. Tidak ketinggalan buat semua pensyarah Fakulti Seni, Komputeran dan Industri Kreatif yang telah memberikan ilmu dan tunjuk ajar sepanjang proses menyiapkan kajian ini.

Penghargaan juga ditujukan kepada rakan-rakan sepengajian yang banyak memberi bantuan dan semangat dan tidak lupa juga kepada kedua ibubapa adik beradik dan sahabat handai yang sentiasa memberikan sokongan padu dan kasih sayang yang tidak terhingga. Akhir kata, sekalung terima kasih kepada semua yang terlibat sama ada secara langsung mahupun tidak langsung dalam membantu menjayakan kajian ini.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti kesan penggunaan Kahoot! sebagai alat penilaian formatif terhadap penglibatan, motivasi dan pencapaian pelajar. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kuasi eksperimen telah digunakan dalam kajian ini. Pemilihan 60 responden tingkatan satu di sebuah sekolah di daerah Keningau, Sabah yang mengambil mata pelajaran Bahasa Melayu adalah menggunakan teknik kumpulan kawalan setara ujian pra/ujian pasca (non-equivalent control group pretest/posttest). Dua jenis instrumen kajian yang digunakan iaitu borang soal selidik dan ujian pra dan pasca. Data dianalisis menggunakan statistik inferensi yang melibatkan ujian-t bebas untuk melihat perbezaan pencapaian pelajar mengikut kaedah pelaksanaan kuiz yang dijalankan. Manakala analisis deskriptif berdasarkan taburan frekuensi iaitu menunjukkan peratus dan kekerapan untuk menjelaskan tahap penglibatan dan motivasi pelajar. Ujian terhadap skor ujian pasca menunjukkan wujud perbezaan yang signifikan antara kumpulan eksperimen ($M=5.20$, $SP=1.75$) dan kumpulan kawalan ($M=3.53$, $SP=1.07$); $t(58)=-4.41$, $p<.001$ ($p<.05$). Hasil dapatan menunjukkan penglibatan ($M=3.53$, $SP=0.53$) dan motivasi ($M=3.48$, $SP=0.65$) pelajar kumpulan rawatan juga berada pada tahap tinggi apabila menggunakan Kahoot! sebagai alat penilaian formatif. Kesimpulannya, penggunaan Kahoot! sebagai alat penilaian telah meningkatkan motivasi, penglibatan dan memberi kesan kepada pencapaian pelajar dalam bilik darjah. Implikasi daripada kajian ini, penggunaan aplikasi Kahoot! sebagai alat bantu pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan pencapaian, motivasi dan penglibatan bagi mata pelajaran yang berbentuk bahasa.





EFFECTS OF USING KAHOOT APPLICATION AS A FORMATIVE ASSESSMENT TOOL IN LEARNING MALAY LANGUAGE

ABSTRACT

This study aims to identify the effects of using Kahoot! as a formative assessment tool for student engagement, motivation and achievement. A quantitative approach with quasi-experimental design was used in this study. The selection of 60 respondents from one at a school in the area Keringau, Sabah taking Bahasa Melayu subjects is using a technique similar control group pre-test / post-test (non-equivalent control group pretest / posttest). Two types of study instruments were used, namely questionnaire instruments and pretest-posttests. Data were analysed using inference statistics involving independent t-tests to see differences in student achievement according to the method of quiz implementation conducted. While descriptive analysis based on frequency distribution that shows the percentage and frequency to explain the level of student involvement and motivation. Tests on post-test scores showed significant differences between the experimental group ($M = 5.20$, $SP = 1.75$) and the control group ($M=3.53$, $SP=1.07$); $t(58)=-4.41$, $p<.001$ ($p<.05$). The results showed that the involvement ($M=3.53$, $SP=0.53$) and motivation ($M=3.48$, $SP=0.65$) of the treatment group students were also at a high level when using Kahoot! as a formative assessment tool. In conclusion, the use of Kahoot! as an assessment tool has increased motivation, engagement and impacted student achievement in the classroom. Implications from this study, the use of the Kahoot app! as a teaching and learning tool can increase achievement, motivation and involvement for language-based subjects.



**KANDUNGAN****Muka Surat**

HALAMAN JUDUL	i
PENGAKUAN	ii
PENGHARGAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KANDUNGAN	vi
SENARAI JADUAL	vii
SENARAI RAJAH	viii
SENARAI SINGKATAN	ix
SENARAI LAMPIRAN	x
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pengenalan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	5
1.3 Pernyataan Masalah	9
1.4 Objektif Kajian	12
1.5 Soalan Kajian	12
1.6 Hipotesis Kajian	13
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	13
1.8 Kepentingan Kajian	14
1.9 Skop Kajian	15



1.10 Definisi Operasional	16
1.10.1 Penilaian Formatif	16
1.10.2 Penilaian Formatif Atas Talian : Kahoot!	17
1.10.3 Penglibatan Dalam Bilik Darjah	18
1.10.4 Motivasi	19
1.10.5 Pencapaian Pembelajaran	20
1.11 Kesimpulan	20
BAB 2 TINJAUAN LITERATUR	
2.1 Pengenalan	22
2.2 Teori Pembelajaran	23
2.2.1 Konstruktivisme	24
2.2.2 Pendekatan Pembelajaran Berpusatkan Murid	28
2.3 Penilaian Dalam Pembelajaran	31
2.3.1 Penilaian Formatif Atas Talian	33
2.4 Pembelajaran Secara Mudah Alih	35
2.5 Pembelajaran Berasaskan Permainan	38
2.5.1 Quizizz	40
2.5.2 Socrative	41
2.5.3 Plickers	43
2.5.4 Kahoot!	44
2.5.5 Perbandingan Antara Kahoot!, Socrative, Plickers dan Quizizz	48
2.6 Motivasi	50
2.7 Penglibatan	53

2.8	Pencapaian	54
2.9	Pembelajaran Bahasa Melayu	55
2.10	Kesimpulan	57

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pengenalan	58
3.2	Reka Bentuk Kajian Kuantitatif	59
3.3	Populasi	60
3.3.1	Sampel	60
3.4	Instrumen kajian	61
3.5	Prosedur Kajian	68
3.6	Analisis Data	72

3.7	Kesimpulan	73
-----	------------	----

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pengenalan	74
4.2	Latar Belakang Responden	75
4.3	Kesan Penggunaan Kahoot! Terhadap Pencapaian	75
4.4	Kesan Penggunaan Kahoot! Terhadap Penglibatan	80
4.5	Kesan Penggunaan Kahoot! Terhadap Motivasi	84
4.6	Kesimpulan	88

BAB 5 PERBINCANGAN, KESIMPULAN DAN CADANGAN

5.1	Pengenalan	89
5.2	Ringkasan Kajian	90
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	91



5.3.1	Pencapaian Pelajar	91
5.3.2	Tahap Penglibatan Pelajar	93
5.3.3	Motivasi Pelajar	93
5.4	Kesimpulan Dapatan	95
5.5	Signifikan dan Implikasi Kajian	96
5.6	Cadangan	98
5.7	Cadangan Kajian Lanjutan	100
5.8	Kesimpulan	103
RUJUKAN		105
LAMPIRAN		115





SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Perbandingan di antara <i>Kahoot!</i> , Socrative, Quizizz dan Plickers	48
3.1	Agihan Bilangan Pelajar Mengikut Kumpulan Kawalan dan Rawatan	61
3.2	Pekali kebolehpercayaan Item Soal selidik Penglibatan dan Motivasi	68
4.1	Taburan Responden Mengikut Jantina Mengikut Kumpulan	75
4.2	Markah Pencapaian Bagi Kumpulan Kawalan dan Rawatan	76
4.3(a)	Perbezaan min markah Kumpulan Kawalan dan Rawatan	79
4.3(b)	Perbezaan Min Markah Ujian Pos Kumpulan Kawalan Dan Rawatan	79
4.4	Penilaian Min	80
4.5	Bilangan Kekerapan dan Peratus Penglibatan bagi Kumpulan Rawatan	81
4.6	Statistik Deskriptif Penglibatan bagi Kumpulan Rawatan	83
4.7	Bilangan Kekerapan dan Peratus Motivasi bagi Kumpulan Rawatan	85
4.8	Statistik Deskriptif Motivasi Bagi Kumpulan Rawatan	86



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Konseptual	14
3.1	Prosedur kajian	70
3.2	Paparan Set Soalan Ujian Pasca	70
3.3	Senarai Soalan Ujian Pasca Dalam Kahoot	71
3.4	Soalan Ujian Pasca : Contoh Jawapan Pelajar	71



SENARAI SINGKATAN

CD ROM	Compact Disc Read-Only Memory
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran
ICT	Information, Communication and Technology
KOMSAS	Komponen Sastera
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
PAK21	Pendidikan Abad Ke-21
PDA	Personal Digital Assistant
PdPc	Pengajaran dan Pemudahcara
P&P	Pengajaran dan Pembelajaran
SPM	Sijil Peperiksaan Malaysia





SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kebenaran Menjalankan Kajian
- B Borang Soal Selidik (Sebelum Tindakan)
- C Soalan Ujian Pra
- D Soalan Ujian Pasca
- E Borang Soal Selidik





BAB 1

PENDAHULUAN



Sistem pendidikan dalam sesebuah negara merupakan asas utama dalam memajukan masyarakat dan negara serta mengangkat martabat dan status Malaysia dalam pendidikan antarabangsa agar setanding dengan negara-negara maju yang lain. Pembangunan sektor pendidikan dari segala aspek perlu berkembang seiring dengan visi dan misi negara untuk memenuhi keperluan pelbagai sektor.

Seiring dengan perubahan dan kepesatan pertumbuhan teknologi maklumat, pendidikan di Malaysia turut mengalami banyak perubahan dalam mencapai misi dan matlamat Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Misi dan matlamat yang bertujuan melahirkan rakyat yang bertanggungjawab, masyarakat yang mahir dan progresif,



masyarakat yang berdaya saing dan memandang jauh ke hadapan dibina untuk dijadikan sebagai asas kepada satu transformasi dalam merealisasikan dasar pendidikan negara.

Sistem pendidikan Malaysia menghadapi pelbagai cabaran dalaman dan luaran pada abad ke-21 akibat daripada kesan globalisasi, liberalisasi dan perkembangan pesat teknologi maklumat. Perkembangan yang pantas telah menyebabkan sistem pendidikan mengalami perubahan selaras dengan matlamat Wawasan 2020 iaitu untuk mewujudkan rakyat Malaysia yang setia, bersatu padu, beriman, bermartabat, berpengetahuan, makmur, menyediakan sumber manusia untuk pembangunan negara dan menyediakan peluang pendidikan untuk semua warganegara tanpa mengira bangsa, kaum dan agama (Jamil Ahmad, 2008).

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi menjadi satu cabaran dalam bidang pendidikan dan cabaran terbesar adalah menyediakan tenaga pengajar yang berkualiti dan berpengetahuan dalam menghasilkan pelajar yang cemerlang selaras dengan matlamat Wawasan 2020 (Abdul Said, Mohd Yusof et al. 2013). Tenaga pengajar perlu mengubah kaedah Pengajaran dan Pemudahcara (PdPc) menjadi lebih interaktif dan responsif dan melibatkan murid secara aktif semasa proses pengajaran dan pemudahcara berlangsung. Guru merupakan insan yang bekerja paling dekat dengan pelajar, perlu mempunyai peranan profesional yang lebih besar dalam mereka bentuk dan memimpin sekolah. Guru perlu sentiasa peka kepada sebarang perubahan teknologi semasa agar dapat membina dan menyediakan kaedah pengajaran dan pemudahcara yang lebih agresif dalam membantu menyampaikan ilmu dan maklumat kepada murid. Walaubagaimanapun, dasar pendidikan negara mesti membolehkan dan

menyokong inovasi, dengan menghapuskan halangan, mewujudkan ruang, dan memupuk iklim galakan untuk pendidik yang menghayati pembelajaran dalam menjayakan proses pembelajaran dan pemudahcara (PdPc).

Pada zaman moden ini, murid cenderung menggunakan kemudahan teknologi seperti telefon bimbit dan komputer riba kerana mereka terdedah kepada perkembangan teknologi semasa. Menurut Gunasekaran (2013), kaedah pembelajaran secara atas talian dengan menggunakan video dan animasi lebih menarik minat murid berbanding kaedah pembelajaran konvensional kerana ia mudah dicapai dan digunakan serta fleksibel. Kemudahan yang tersedia ini harus digunakan secara optimum untuk mengoptimumkan lagi hasil pengajaran dan pemudahcara. Oleh itu, tenaga dan idea serta persediaan yang mantap oleh para pendidik dan fasilitator harus digembleng untuk mengintegrasikan kemudahan teknologi dalam proses pengajaran dan pemudahcara agar memberikan output yang diinginkan. Hal ini sekaligus dapat mengelakkan atau mengurangkan salah guna pelajar dalam menggunakan kemudahan teknologi yang tersedia kerana pelajar didedahkan dengan penggunaan teknologi dalam mencari maklumat atau mengembangkan potensi diri sendiri.

Dalam masa yang sama, pembelajaran berasaskan digital dan permainan dilihat menjadi pilihan terkini guru dalam bidang pendidikan. Pembelajaran berasaskan permainan memberi kesan positif kepada murid berbanding kaedah pembelajaran secara konvensional (Ismail & Mohammad, 2017). Pembelajaran berasaskan permainan ini boleh digunakan dalam bidang pendidikan serta dapat meningkatkan keseronokan dan minat murid dalam pembelajaran (Premanand, 2014). Hal ini disokong oleh Gonigal (2011) dan Wang (2015) yang menyatakan bahawa

pembelajaran berasaskan permainan memberi impak baik dalam pengajaran dan pembelajaran dan meningkatkan motivasi murid. Selain memberikan impak positif kepada pelajar, teknologi dalam bidang pendidikan dapat memudahkan guru kerana ia dapat mengurangkan kos, menjimatkan masa dan tenaga sekaligus dapat mengurangkan beban guru. Kawalan bilik darjah menjadi lebih mudah apabila semua murid melibatkan diri dan fokus dalam setiap aktiviti pembelajaran.

Dari aspek pencapaian murid, penggunaan kaedah berasaskan permainan adalah lebih baik berbanding kaedah konvensional (Ismail & Mohammad, 2017). Hal ini kerana kaedah moden dilihat dapat menarik minat murid terhadap pengajaran dan pemudahcara. Situasi ini seterusnya dapat meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar dan menggalakkan penglibatan mereka semasa proses pengajaran dan pemudahcara berlangsung. Terdapat banyak aplikasi yang menyediakan kemudahan pembelajaran digital atau permainan kepada para guru dan murid. Antara aplikasi yang paling banyak digunakan adalah aplikasi *Kahoot!*, *Quizzizz*, *Socrative* dan *Plickers*. Berdasarkan pemerhatian pengkaji, aplikasi-aplikasi ini mendapat tempat dalam bidang pendidikan kerana ciri-ciri yang ada pada aplikasi tersebut memenuhi keperluan pendidik dan pelajar walaupun setiap aplikasi mempunyai ciri-ciri tersendiri yang berbeza di antara satu sama lain. Aplikasi-aplikasi ini boleh didapati dan dicapai dalam talian secara percuma dan boleh dimuat turun dalam telefon pintar pengguna menggunakan platform pengedaran digital seperti *Google Play* bagi pengguna *Android* dan *App store* bagi pengguna Apple iOS serta boleh digunakan di seluruh dunia.

1.2 Latar Belakang Kajian

Transformasi dalam bidang pendidikan telah diberi keutamaan sejak kebebasan Malaysia pada tahun 1957. Penekanan pada pendidikan Bahasa Melayu bermula apabila semua murid wajib lulus bahasa kebangsaan (Bahasa Melayu) untuk masuk ke sekolah menengah (Akta Pendidikan, 1961). Pada tahun 1982, bahasa Melayu adalah mata pelajaran wajib dan bahasa pengantar di semua Sekolah Kebangsaan. Pada tahun 1996, bahasa pengantar utama pendidikan adalah bahasa Melayu.

Walaupun terdapat pelbagai cabaran dan rintangan dalam pendidikan di abad ke-21, namun wawasan pendidikan negara tetap ingin melahirkan pelajar yang berilmu mengikut acuan yang dibina. Selari dengan peredaran pembangunan dan kemajuan yang dilalui, pendidikan di abad ke-21 telah bercirikan pengajaran dan pemudahcara melalui aplikasi elektronik bagi meningkatkan tahap pengajaran dan pemudahcara dalam bilik darjah di sekolah. Selain daripada itu juga, pengaruh media elektronik telah mempengaruhi minat pelajar untuk belajar baik di sekolah ataupun di luar sekolah.

Strategi pengajaran dan pembelajaran yang pelbagai perlu dilaksanakan dalam bilik darjah untuk melihat keberkesanan setiap strategi yang digunakan (Faizah, 2017). Hal ini membolehkan guru mengenalpasti apakah strategi yang memberi impak positif kepada murid dalam pelbagai aspek contohnya penglibatan, motivasi dan prestasi murid-murid. Berdasarkan kajian-kajian terdahulu yang dinyatakan dalam topik Pengenalan, ramai pengkaji menerusi kajian mereka mencadangkan penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan dilaksanakan semasa proses pengajaran dan pemudahcara berlangsung dalam bilik darjah. Sudah tiba masanya guru-guru



melaksanakan teori pembelajaran konstruktivisme untuk menyoroti kepentingan penglibatan aktif murid dalam membina makna peribadi tentang perkara yang dipelajari.

Seperti yang ditekankan oleh Good and Brophy (1994), pembelajaran konstruktivisme memberikan penekanan kepada pencarian aktif untuk makna dan pemahaman oleh setiap murid secara individu di mana murid membina pemahaman mendalam melalui penglibatan sosial serta interaksi dengan orang lain. Pendekatan ini mengambil kira pengetahuan, kepercayaan dan sikap murid yang terdahulu serta menggalakkan perbincangan untuk membantu mereka memperoleh dan menjana konsep baru.



matapelajaran teras utama dan wajib lulus di peringkat sekolah rendah hingga sekolah menengah. Terdapat syarat atau kelayakan minimum bagi mata pelajaran Bahasa Melayu yang perlu dipenuhi oleh sesiapa yang ingin meneruskan pengajian di peringkat diploma dan ijazah sarjana muda di universiti awam. Secara logiknya, ia agak mudah bagi murid untuk mengetahui dan memahami konsep asas mudah Bahasa Melayu melalui pendekatan konvensional. Walaubagaimanapun, isu penting di sini adalah bagaimana murid dapat memahami konsep Bahasa Melayu kerana tahap pemahaman, penglibatan dan motivasi murid adalah berbeza di antara satu dengan yang lain. Isu ini dilihat menjadi halangan kepada murid dalam memahami dan mempelajari konsep Bahasa Melayu sekiranya tidak dirawat dari awal. Oleh hal yang demikian, amat penting bagi guru dan pendidik mencari tahu atau mengenalpasti punca masalah ini dan



mencari langkah mengatasi serta melaksanakan pelan atau strategi yang telah ditetapkan.

Oleh itu, daripada bergantung kepada kaedah konvensional dalam pengajaran dan pemudahcara yang diamalkan oleh kebanyakan guru Bahasa Melayu, fokus kajian ini adalah untuk mengkaji keberkesanan penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan terhadap tahap penglibatan, motivasi dan pencapaian murid berdasarkan pendekatan konstruktivisme dalam pengajaran dan pemudahcara Bahasa Melayu. Selain itu, penilaian juga penting dalam proses pengumpulan maklumat tahap pencapaian murid. Maklumat yang diperoleh akan digunakan untuk menambahbaik strategi pengajaran dan pemudahcara. Murid yang lemah juga dapat dikenalpasti dan tindakan susulan akan dirancang seterusnya dilaksanakan oleh guru dalam membantu

Terdapat dua jenis penilaian iaitu penilaian formatif dan sumatif. Penilaian formatif merujuk kepada penilaian yang dilakukan secara berterusan oleh guru sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran. Penilaian sumatif pula dikaitkan dengan penilaian yang dilaksanakan untuk melihat dan membezakan tahap pencapaian murid. Lazimnya penilaian dilaksanakan pada pertengahan penggal dan akhir tahun atau akhir semester. Penerapan penilaian formatif dalam pembelajaran akan membantu mewujudkan pembelajaran yang berpusatkan murid di mana pengajaran disesuaikan dan disasarkan kepada keperluan murid secara individu (Olatoye, 2015). Sangat penting bagi guru untuk menggunakan strategi penilaian formatif dalam bilik darjah untuk mencapai objektif pembelajaran seterusnya dapat mengenalpasti tahap penguasaan dan kefahaman murid dalam sesuatu topik. Dalam kajian ini, penilaian



formatif akan dijalankan secara atas talian menggunakan aplikasi yang tersedia yang dipilih berdasarkan hasil kajian rintis yang dijalankan terhadap 10 orang pelajar untuk mempelbagaikan strategi pengajaran dan pemudahcara agar murid tidak mudah bosan.

Impak potensi teknologi sering dipandang rendah dalam pendidikan. Taylor (2013) mentakrifkan Teknologi Peningkatan Pembelajaran sebagai penerapan teknologi maklumat dan komunikasi untuk pembelajaran dan pengajaran. Aplikasi pembelajaran berasaskan permainan atas talian contohnya *Kahoot!*, *Quizzizz*, *Socrative* dan *Plickers* sebagai bahan bantu semasa pengajaran dan pemudahcara dilihat mampu menjadi penggalak kepada murid untuk terus terlibat secara aktif dan bermotivasi dalam bilik darjah. Ciri- ciri yang ada pada aplikasi tersebut juga membolehkan guru membina soalan dan kuiz yang boleh digunakan sebagai alat pengujian dan penilaian.



Selain itu, para pengguna *Kahoot!* juga boleh menggunakan kuiz-kuiz sedia ada yang telah banyak dihasilkan oleh pengguna lain dari seluruh dunia. Deterding (2011) menjelaskan bahawa pembelajaran berasaskan permainan merupakan pendekatan yang sesuai digunakan oleh guru sebagai alat pengujian atau penilaian pada masa kini.

Aplikasi *Kahoot!* dipilih untuk digunakan sebagai alat penilaian formatif atas talian selepas satu tinjauan dilaksanakan terhadap 10 orang murid di salah sebuah sekolah menengah kebangsaan di daerah Keningau yang telah menggunakan aplikasi *Kahoot!*, *Quizzizz*, *Socrative* dan *Plickers*. Berdasarkan tinjauan, majoriti murid memilih aplikasi *Kahoot!* sebagai aplikasi yang mudah dan memberikan pengalaman yang lebih baik berbanding tiga aplikasi lain. Aplikasi *Kahoot!* akan digunakan untuk melihat tahap penglibatan, motivasi dan pencapaian murid.





1.3 Pernyataan Masalah

Kandungan kurikulum bukan hanya berkaitan dengan perkara yang perlu diajar, tetapi persediaan mesti dibuat mengenai bagaimana ia perlu diajar dan aspek yang perlu ditekankan semasa proses pengajaran dalam bilik darjah serta bagaimana penilaian dilakukan untuk melihat apakah objektif pembelajaran tercapai atau tidak. Antara lain, penggunaan bahan manipulatif oleh guru untuk membantu pelajar membina idea yang abstrak, membuat penemuan, meningkatkan keyakinan diri, mengurangkan kebergantungan kepada guru dan memupuk budaya kerja berpasukan. Oleh itu, untuk mencapai aspirasi kurikulum, pendekatan pengajaran yang digalakkan untuk dijalankan di dalam bilik darjah termasuk pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual dan pendekatan berasaskan konstruktivisme.



Berdasarkan pemerhatian dalam bilik darjah dan semakan yang dibuat terhadap lembaran kerja dan buku kerja pelajar Tingkatan Dua di salah sebuah sekolah daerah Keningau, Sabah didapati bahawa mereka kurang bersungguh-sungguh dalam melakukan aktiviti penilaian yang dijalankan. Tahap penglibatan juga sangat rendah kerana hanya pelajar yang sama akan memberikan respon terhadap pertanyaan guru dan menjawab soalan dengan baik. Majoriti pelajar akan meninggalkan atau tidak menjawab soalan sukar yang terdapat dalam lembaran kerja menyebabkan lembaran dan buku kerja kosong. Terdapat juga pelajar yang mengambil jalan pintas kerana tidak mahu berusaha sendiri dalam mencari jawapan dengan meniru jawapan pelajar lain. Penggunaan pen dan lembaran soalan dalam menilai tahap penguasaan pelajar dalam sesuatu topik dilihat menjadi faktor utama mereka tidak menyelesaikan lembaran soalan dengan baik. Ramai pelajar mengeluh kerana menulis terlalu banyak dalam satu-





satu masa persekolahan. Hal ini kerana kebanyakan guru masih menggunakan teknik konvensional iaitu menulis soalan di papan putih atau mengedarkan kertas soalan untuk disalin oleh pelajar. Pelajar perlu menyalin soalan dalam buku masing-masing seterusnya menjawab soalan tersebut. Selain itu sesi soal jawab juga dilihat kurang efisien kerana guru akan memilih pelajar yang akan menjawab soalan yang diutarakan ataupun guru meminta pelajar secara sukarela menjawab soalan yang selalunya berakhir dengan pelajar yang sama menjawab soalan tersebut. Kaedah pembelajaran yang tidak pelbagai menyebabkan majoriti pelajar mudah bosan dan akhirnya tidak melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan. Keberkesanan aktiviti penilaian banyak bergantung kepada guru memandangkan guru ialah pihak yang bertanggungjawab melaksanakannya. Guru hendaklah lebih bersemangat dan lebih kreatif dalam menyediakan pelbagai instrumen dan kaedah penilaian bagi menguji keupayaan dan kebolehan murid menguasai sesuatu kemahiran. Usaha ini perlu dilakukan secara berterusan bagi meningkatkan kemahiran guru untuk melaksanakan pentaksiran atau penilaian di dalam bilik darjah (Aniza dan Zamri, 2015). Berdasarkan pemerhatian pengkaji, sekiranya pendekatan yang digunakan tidak sesuai dengan pelajar, proses pengajaran dan pemudahcara tidak akan berjalan dengan baik yang membawa kepada kegagalan dalam mencapai objektif pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru tersebut. Perkara ini merupakan perkara yang paling ditakuti oleh setiap pendidik profesional. Setiap pendidik mempunyai satu Sasaran Kerja Tahunan (SKT) yang melibatkan sasaran dari aspek kurikulum, kokurikulum, hal ehwal murid dan lain-lain. Di samping mendidik dan mengajar pelajar, sasaran kerja tahunan ini mesti dicapai untuk penilaian tahunan pendidik.



Kesimpulannya, kelemahan dan kekurangan sedia ada sistem penilaian formatif boleh menyumbang kepada kegagalan dalam memenuhi objektif pembelajaran. Antara kelemahan penilaian yang sedia ada ialah memerlukan masa yang panjang dan membebankan guru untuk menyemak serta kurang konsisten, kekerapan yang tidak konsisten dan kurang memotivasikan murid. Setiap guru ditugaskan untuk mengajar beberapa kelas. Sekiranya penilaian dalam setiap kelas dibuat menggunakan pen dan lembaran kerja, banyak masa dan tenaga digunakan kerana guru perlu menyemak hasil kerja murid satu persatu. Penjimatan kos juga tidak berlaku kerana guru perlu mencetak lembaran kerja pelajar setiap kali penilaian dibuat. Oleh itu, satu kajian perlu dilakukan untuk meningkatkan kekerapan penilaian, memotivasikan murid dan menggalakkan murid membuat latihan serta mengurangkan beban murid seterusnya meningkatkan maklum balas terhadap pencapaian murid dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Akhir sekali, untuk mengurangkan beban menanda dalam kalangan guru.

Terdapat pelbagai aplikasi yang dapat memenuhi keperluan pendidikan masa kini dibangunkan seperti *Kahoot!*, *Socratives*, *Quizzizz* dan *Plickers*. Kajian ini ingin mengkaji penggunaan kuiz atas talian iaitu *Kahoot!* terhadap pencapaian murid dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, penerimaan dan motivasi murid terhadap aplikasi *Kahoot!* ini juga akan dikaji. Penggunaan ICT seperti aplikasi *Kahoot!* akan memberi ruang kepada pendidik dalam melaksanakan pengajaran ke tahap yang lebih baik, meringankan beban guru dan murid serta dapat membantu proses pembelajaran murid ke arah yang lebih baik.

1.4 Objektif Kajian

- i. Menentukan kesan penggunaan *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif terhadap pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Bahasa Melayu.
- ii. Mengenalpasti tahap penglibatan pelajar terhadap aplikasi *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif.
- iii. Mengenalpasti kesan penggunaan *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif terhadap motivasi pelajar.

1.5 Persoalan Kajian

- i. Adakah terdapat perbezaan signifikan penggunaan *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif terhadap pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Bahasa Melayu?
- ii. Apakah tahap penglibatan pelajar terhadap aplikasi *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif?
- iii. Apakah kesan penggunaan *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif terhadap motivasi pelajar?

1.6 Hipotesis Kajian

Hipotesis Null

H₀₁ : Tidak terdapat perbezaan min pencapaian antara kumpulan rawatan (menggunakan *Kahoot!*) dengan kumpulan kawalan bagi mata pelajaran Bahasa Melayu.

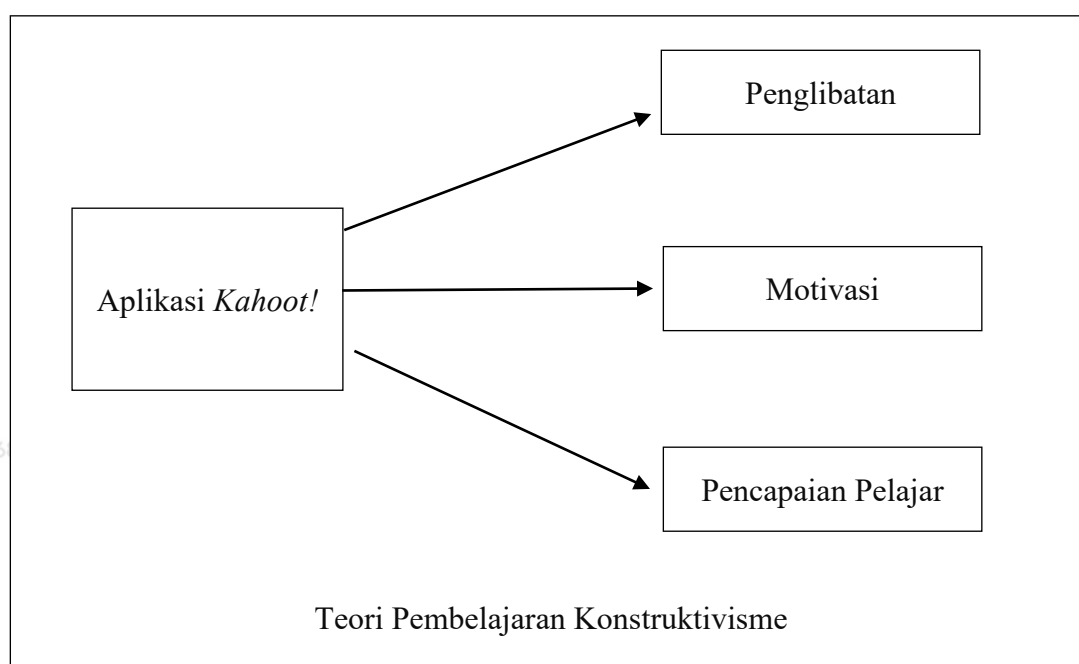
1.7 Kerangka Konseptual

Dalam teori pembelajaran konstruktivisme, pembelajaran bermakna adalah proses di mana murid dapat menghubungkan ilmu baru dengan ilmu sedia ada murid tersebut.

Terdapat tiga aspek utama dalam pembelajaran bermakna iaitu (i) pengetahuan sedia ada pelajar mengenai konsep yang perlu dipelajari untuk mengaitkan pengetahuan baru yang akan diterokai, (ii) murid perlu melihat hubungan antara pengetahuan sedia ada dan konsep yang penting untuk pembelajaran baru dalam proses pembelajaran mereka, dan (iii) murid perlu membuat hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan sedia ada (Novak, 2010) dan (Grove dan Bretz, 2012).

Murid memainkan peranan penting untuk memastikan pembelajaran bermakna berlaku semasa pembelajaran berasaskan permainan berlangsung. Interaksi murid dengan guru, interaksi murid dengan murid lain dan interaksi murid dengan bahan dalam mengintegrasikan penggunaan aplikasi *Kahoot!* dalam pembelajaran. Penting untuk guru memastikan murid dapat menguasai ilmu pengetahuan, meningkatkan tahap penglibatan dan motivasi mereka dalam suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

Di samping itu, boleh menyebabkan penglibatan yang optimum dalam kalangan murid semasa proses pembelajaran berlangsung. Kerangka konseptual kajian yang dicadangkan untuk mengenalpasti kesan penggunaan aplikasi *Kahoot!* terhadap pencapaian dalam Bahasa Melayu, tahap penglibatan dan motivasi murid adalah seperti dalam Rajah 1.1



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk melihat sejauh mana keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif semasa proses pengajaran dan pemudahcara mata pelajaran Bahasa Melayu dalam bilik darjah. Aspek yang dikaji adalah dari segi tahap penglibatan, motivasi dan pencapaian pelajar.



Kajian ini mempunyai kepentingan kepada guru-guru dalam mempelbagaikan kaedah pembelajaran Bahasa Melayu sejajar dengan perkembangan teknologi terkini. Dalam mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pemudahcara, guru perlu melakukan eksperimen sendiri atau pun merujuk hasil kajian berkaitan yang telah dijalankan untuk mengenalpasti kaedah yang sesuai digunakan dalam setiap kelas yang diajar. Seterusnya kepada pihak atasan agar menyediakan dan melengkapkan kemudahan infrastruktur seperti makmal komputer yang lengkap dan jaringan internet di sekolah untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pemudahcara masa kini. Tanpa kemudahan yang lengkap, dikhuatiri pelajar akan ketinggalan berbanding pelajar di sekolah lain yang mempunyai kemudahan teknologi yang lengkap. Kepentingan terakhir adalah kepada murid. Pelaksanaan kajian ini diharap dapat mengesan kaedah paling tepat dalam pengajaran dan pemudahcara Bahasa Melayu dalam bilik darjah bagi meningkatkan tahap pengetahuan pelajar kepada tahap tertinggi.

1.9 Skop Kajian

Kajian ini dijalankan di salah sebuah sekolah menengah di Keningau, Sabah yang melibatkan murid tingkatan dua. Fokus utama yang ditekankan dalam kajian ini adalah mengkaji keberkesanan penggunaan aplikasi *Kahoot!* sebagai alat penilaian formatif dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Topik yang dipilih adalah topik kata kerja transitif yang diambil dari silibus Bahasa Melayu Tingkatan 2. Pendekatan penilaian formatif atas talian adalah medium yang digunakan bagi menentukan tahap keberkesanan aplikasi *Kahoot!* dalam meningkatkan tahap penglibatan, motivasi dan prestasi pembelajaran murid dalam matapelajaran Bahasa Melayu.



1.10 Definisi Operasional

Berikut adalah definisi operasional atau makna istilah yang digunakan dalam kajian ini. Definisi ini membantu pengkaji memahami setiap istilah yang dibincangkan dalam kajian seterusnya mengelak dari menyalahi apa yang dipegang dalam menjalankan kajian ini.

1.10.1 Penilaian Formatif

Penggunaan jenis penilaian yang pelbagai dalam proses pengajaran dan pemudahcara membantu pendidik mendapatkan gambaran tepat tentang pengetahuan dan kefahaman pelajar dan mendapatkan penilaian pelbagai ukuran terhadap pemahaman pelajar.

Menggunakan sekurang-kurangnya satu penilaian formatif setiap hari atau setiap kali pengajaran dan pemudahcara berlangsung membolehkan pendidik menilai kualiti pembelajaran yang berlaku dalam bilik darjah.

Penilaian formatif merujuk kepada beberapa jenis kaedah yang digunakan oleh pendidik untuk menjalankan penilaian secara berlanjutan iaitu sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran. Matlamat penilaian formatif adalah untuk memantau pembelajaran pelajar dalam memberikan maklum balas yang berterusan yang boleh digunakan oleh pendidik untuk memperbaiki pengajaran mereka dan seterusnya meningkatkan tahap penguasaan pembelajaran pelajar. Penilaian formatif dapat membantu pelajar mengenalpasti kekuatan dan kelemahan mereka dalam sesuatu topik. Hal ini membolehkan pelajar bekerja lebih keras dalam topik yang kurang

dikuasai. Selain itu, penialain formatif membantu pendidik mengenalpasti pelajar yang tidak menguasai topik seterusnya menangani masalah tersebut dengan segera.

1.10.2 Penilaian Formatif Atas Talian : *Kahoot!*

Kahoot! adalah aplikasi kuiz secara talian yang dicipta untuk digunakan oleh guru dalam mendorong minat murid semasa proses pengajaran dan pemudahcara melalui persekitaran pembelajaran secara interaktif. Aplikasi ini boleh dicapai melalui beberapa jenis peranti antaranya komputer riba dan telefon pintar. Selain itu juga, guru boleh membina pelbagai kuiz berdasarkan topik yang ingin mereka uji dengan berkongsi nombor pin kuiz untuk dijawab oleh murid. Skrin di hadapan kelas menjadi paparan utama soalan dan murid menggunakan peranti mereka sendiri untuk menjawab soalan berdasarkan beberapa pilihan jawapan yang diberi. Secara tidak langsung, murid lebih menumpukan perhatian dalam menjawab soalan kerana aplikasi ini memerlukan murid memberi respon segera kepada soalan-soalan yang hanya dipaparkan di skrin utama di hadapan kelas. Masa yang diperuntukkan untuk menjawab setiap soalan dalam aplikasi ini ditentukan dan ditetapkan oleh guru berdasarkan tahap kesukaran soalan tersebut.

Selain itu, murid juga dapat melihat seberapa cepat mereka memberi respon kepada soalan berdasarkan posisi dan masa pada paparan skrin utama di hadapan bilik darjah. Markah yang dipaparkan disumbangkan daripada ketepatan jawapan dan kepantasan murid menjawab soalan tersebut. Markah akan lebih tinggi sekiranya murid menjawab soalan dengan tepat dan pantas. Situasi ini secara tidak langsung mewujudkan suasana persaingan yang sihat dalam kalangan murid melalui permainan



interaktif. Bukan itu sahaja, *Kahoot!* juga mampu mewujudkan suasana persekitaran pengajaran dan pemudahcara yang menyeronokkan dan dalam masa yang sama memupuk disiplin murid dari segi memperuntukkan masa menjawab sesuatu soalan. Penggunaan *Kahoot!* dalam P&P juga turut menerapkan unsur didik hibur dan dilihat sebagai pelengkap dan memenuhi pembelajaran Bahasa Melayu abad ke-21.

1.10.3 Penglibatan Dalam Bilik Darjah

Dalam pendidikan, penglibatan pelajar merujuk kepada tahap perhatian, perasaan ingin tahu, minat, keyakinan dan semangat yang ditunjukkan oleh pelajar semasa proses pembelajaran berlangsung. Secara umumnya, konsep penglibatan pelajar adalah berlandaskan kepercayaan bahawa pembelajaran bertambah baik apabila pelajar lebih berminat, ingin tahu dan terinspirasi dalam pembelajaran. Penglibatan pelajar yang baik dalam bilik darjah menjadi objektif pengajaran umum yang dinyatakan oleh pendidik. Penglibatan pelajar dipandang sebagai salah satu kunci untuk menangani masalah seperti pencapaian rendah, kebosanan dan pengasingan serta kadar keciciran tinggi.

Penglibatan pelajar yang baik mewujudkan suasana pembelajaran aktif dalam bilik darjah. Pembelajaran aktif bermaksud pelajar bukan hanya menjadi pendengar dan mencatat nota sahaja tetapi perlu mengambil bahagian dalam pembelajaran di bilik darjah. Dalam kajian ini, penglibatan murid melibatkan perasaan ingin tahu, minat, keyakinan dan semangat pelajar dalam mempelajari dan menjalani penilaian formatif untuk mata pelajaran Bahasa Melayu yang dilaksanakan menggunakan kaedah berasaskan atas talian dan permainan.





1.10.4 Motivasi

Motivasi terdiri daripada motivasi dalaman (intrinsik) dan motivasi luaran (ekstrinsik). Walaubagaimanapun, berdasarkan banyak kajian yang telah dilaksanakan mendapati motivasi dalaman memiliki nilai dan keutuhan yang lebih baik berbanding motivasi luaran (Suhaimi, 2012). Hal ini disokong oleh kajian Hanis Najwa et al (2017), motivasi dalaman lebih tinggi berbanding motivasi luaran.

Dalam pendidikan, terdapat dua faktor utama penentu prestasi dalam pembelajaran iaitu motivasi dan kebolehan kognitif. Pembelajaran dan tingkah laku dipengaruhi oleh motivasi pelajar. Motivasi dalam kajian ini merujuk kepada rangsangan atau kecenderungan murid untuk melakukan sesuatu. Menurut pakar pendidikan, pelajar yang bermotivasi untuk belajar dan cemerlang dalam proses pembelajaran di dalam bilik darjah merupakan pelajar yang berprestasi tinggi. Oleh yang demikian, pendidik perlu merancang aktiviti pembelajaran Bahasa Melayu dalam bilik darjah yang dapat merangsang motivasi intrinsik pelajar agar mereka lebih bersemangat mempelajari sesuatu yang baru seterusnya mencapai matlamat yang ditetapkan.

1.10.5 Pencapaian Pembelajaran

Pencapaian murid dalam pembelajaran bermaksud kejayaan atau kegagalan dalam ujian, peperiksaan berasaskan sekolah atau peperiksaan kebangsaan untuk penilaian di



sesebuah negara. Pencapaian pelajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Johdi (2012) dalam kajiannya terhadap pelajar PMR mendapati strategi pembelajaran pelajar mendorong kepada pencapaian dipengaruhi oleh domain sendiri, guru, ibu bapa dan rakan.

Dalam kajian ini, aplikasi *Kahoot!* digunakan sebagai instrumen ujian untuk menilai dan melihat pencapaian pelajar. Pencapaian pembelajaran murid dinilai berdasarkan markah yang diperoleh semasa proses pengajaran menggunakan aplikasi *Kahoot!*.

1.11 Kesimpulan

Bab satu telah membincangkan tentang isu dan cabaran pendidikan di Malaysia yang melibatkan tekanan dan sasaran pendidikan di alaf ke 21. Latar belakang kajian juga dinyatakan bagi memberikan gambaran yang jelas tentang gambaran awal kajian ini dilakukan. Selain daripada itu juga, pernyataan masalah, persolan kajian serta objektif kajian turut dinyatakan dengan jelas bagi memacu penyelidikan ini. Skop kajian juga turut dijelaskan agar persempadanan kajian dapat diperincikan. Seterusnya definisi operasional dibincangkan untuk membantu pengkaji memahami setiap istilah.