



PERBANDINGAN KESAN ANTARA *QUIZIZZ* DAN
GOOGLE FORM TERHADAP PENCAPAIAN
IMBUHAN APITAN BAHASA MELAYU
MURID CINA TINGKATAN DUA



ZAHIDAH BINTI ZAINARIPIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2023



PERBANDINGAN KESAN ANTARA *QUIZZ* DAN *GOOGLE FORM*
TERHADAP PENCAPAIAN IMBUHAN APITAN BAHASA MELAYU
MURID CINA TINGKATAN DUA

ZAHIDAH BINTI ZAINARIPIN

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

2023



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

✓

SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY
**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Perakuan ini telah dibuat pada 14/02/2023

Perakuan Pelajar:

Saya, ZAHAIDA BINTI ZAINARIPIN, M20201000661, FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI dengan ini mengaku bahawa disertasi yang bertajuk PERBANDINGAN KESAN ANTARA QUIZIZZ DAN GOOGLE FORM TERHADAP PENCAPAIAN IMBUHAN APITAN BAHASA MELAYU MURID CINA TINGKATAN DUA 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 sejasanya dan secukupnya.

Tandatangan pelajar

Perakuan Penyelia:

Saya PROFESOR MADYA DR. ZULKIFLI BIN OSMAN dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PERBANDINGAN KESAN ANTARA QUIZIZZ DAN GOOGLE FORM TERHADAP PENCAPAIAN IMBUHAN APITAN BAHASA MELAYU MURID CINA TINGKATAN DUA dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian syarat untuk memperoleh IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN BAHASA MELAYU

14/02/2023

Tarikh

Tandatangan Penyelia



**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES
BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM**

Tajuk / Title: PERBANDINGAN KESAN ANTARA QUIZZZ DAN GOOGLE FORM TERHADAP PENCAPAIAN IMBUHAN APITAN BAHASA MELAYU MURID CINA TINGKATAN DUA

No. Matrik / Matric's No.: M20201000661

Saya / I: ZAHIDAH BINTI ZAINARIPIN
(Nama pelajar / Student's Name)

Mengaku membenarkan Tesis/Desertasi/Laporan Kertas Projek (Doktor Falsafah/Sarjana)* ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-

Acknowledge that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek adalah hak milik UPSI.
The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris.
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan sahaja.
Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of research only.
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. Perpustakaan tidak dibenarkan membuat penjualan salinan Tesis/Disertasi ini bagi kategori **TIDAK TERHAD**.
The library are not allowed to make any profit for 'Open Access' Thesis/Dissestation.
5. 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)

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

Tarikh: 14/02/2023

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 confidentially or restriction.



PENGHARGAAN

Dengan nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, dengan izin-Nya disertasi ini berjaya disiapkan. Pertama sekali, terima kasih kepada Bahagian Tajaan Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia atas ruang dan peluang yang diberikan bagi meningkatkan profesionalisme dalam bidang keguruan ini. Jutaan terima kasih ditujukan khas buat pensyarah penyelia disertasi yang amat dihormati iaitu Profesor Madya Dr. Zulkifli Osman yang banyak membantu sepanjang proses menyiapkan disertasi ini. Segala jasa dan tunjuk ajar beliau memberikan pengalaman dan pembelajaran baharu buat diri saya untuk kegunaan pada masa akan datang. Segala bimbingan, nasihat, tunjuk ajar, idea dan segala yang diberikan mudah-mudahan diberkati Allah. Kerjasama yang baik daripada pihak Sekolah Menengah Kebangsaan Jinjang, Kuala Lumpur amatlah dihargai. Tidak ketinggalan penghargaan buat semua pensyarah khususnya pensyarah Fakulti Bahasa dan Komunikasi yang telah banyak memberikan bantuan dan pendapat sepanjang proses menyiapkan kajian ini. Penghargaan juga ditujukan kepada Ayahanda tercinta yang sentiasa dalam doa dan ingatan, Bonda tersayang yang tidak pernah putus memberi sokongan, adik beradik dan sahabat handai atas kerjasama serta sokongan padu yang diberikan. Akhir kata, sekalung terima kasih buat semua yang terlibat sama ada secara langsung mahupun tidak langsung dalam membantu sepanjang proses menyiapkan disertasi ini.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan mengkaji perbandingan kesan antara *Quizizz* dan *Google Form* terhadap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina tingkatan dua. Pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk eksperimen kuasi digunakan dalam kajian ini. Seramai 31 orang murid Cina tingkatan dua di sebuah sekolah menengah dalam daerah Sentul, Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur dilibatkan sebagai sampel kajian. Kajian ini diukur dengan menggunakan kertas praujian dan pascaujian untuk mengenal pasti tahap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina tingkatan dua. Sampel kajian dibahagikan kepada dua kumpulan iaitu kumpulan *Quizizz* seramai 15 orang murid dan kumpulan *Google Form* seramai 16 orang murid. Kumpulan *Quizizz* diajar menggunakan *Quizizz* manakala kumpulan *Google Form* diajar menggunakan *Google Form*. Pengajaran dan pembelajaran bagi kedua-dua kumpulan kajian dijalankan selama empat minggu. Data kajian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensi. Analisis deskriptif merangkumi peratusan, min dan sisihan piawai manakala analisis inferensi pula melibatkan ujian-t. Dapatan kajian menunjukkan tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dari segi pencapaian imbuhan apitan bagi kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form* dalam praujian ($t=0.909$). Dapatan kajian dalam praujian dan pascaujian bagi kumpulan *Google Form* dan kumpulan *Quizizz* masing-masing menunjukkan terdapat perbezaan min yang signifikan iaitu ($t=-5.803$) bagi kumpulan *Google Form* dan ($t=-3.991$) bagi kumpulan *Quizizz*. Dapatan kajian dalam pascaujian bagi kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form* dari segi pencapaian imbuhan apitan pula menunjukkan tidak terdapat perbezaan min yang signifikan ($t=0.711$). Kesimpulannya, pendekatan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi dapat meningkatkan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina. Implikasi kajian ini dapat membuktikan bahawa penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* adalah sesuai dan berupaya meningkatkan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina secara signifikan.





COMPARISON OF THE EFFECTS BETWEEN QUIZIZZ AND GOOGLE FORM ON THE ACHIEVEMENT OF MALAY CONFIXES ON FORM TWO CHINESE STUDENTS

ABSTRACT

This study aims to compare the effects of Quizizz and Google Form on the achievement of Malay confixes among Form Two Chinese students. A quantitative approach with a quasi-experimental design was employed in this study. A total of 31 Form Two Chinese students at a secondary school in Sentul district, Kuala Lumpur Federal Territory were included as a study sample. This study is measured using pre-test and post-test papers to identify the level of achievement of Malay confixes among Form Two Chinese students. The study sample was divided into two groups, the Quizizz group of 15 students and the Google Form group of 16 students. The Quizizz group was taught using Quizizz while the Google Form group was taught using Google Form. Teaching and learning for both study groups was conducted for four weeks. The study data was analyzed using descriptive and inferential analysis. Descriptive analysis includes percentage, mean and standard deviation while inferential analysis involves t-test. The findings of the study show that there is no significant mean difference in terms of the achievement of confixes for the Quizizz group and the Google Form group in the pre-test ($t=0.909$). The research findings in the pre-test and post-test for the Google Form group and the Quizizz group respectively show that there is a significant mean difference which is ($t=-5.803$) for the Google Form group and ($t=-3.991$) for the Quizizz group. The results of the post-test study for the Quizizz group and the Google Form group in terms of the achievement of confixes showed that there was no significant mean difference ($t=0.711$). In conclusion, a game-based learning approach or gamification concept can improve the achievement of Malay confixes among Chinese students. The implications of this study can prove that the use of Quizizz and Google Form is appropriate and able to significantly improve Chinese students' achievement in Malay confixes.



KANDUNGAN

Muka Surat

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN ii

PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI iii

PENGHARGAAN iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

KANDUNGAN vii

SENARAI JADUAL xiv

SENARAI RAJAH xvii

SENARAI SINGKATAN xix

BAB 1	Pengenalan	
	1.1 Pendahuluan	1
	1.2 Latar Belakang Kajian	1
	1.3 Penyataan Masalah	7
	1.4 Objektif Kajian	13
	1.5 Soalan Kajian	13
	1.6 Hipotesis Kajian	14



1.7	Kerangka Konsep Kajian	15
1.8	Kepentingan Kajian	16
1.8.1	Guru	17
1.8.2	Murid	17
1.8.3	Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	18
1.9	Batasan Kajian	18
1.10	Definisi Operasional	19
1.10.1	Pendekatan Konvensional	19
1.10.2	<i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	20
1.10.3	Praujian	20
1.10.4	Pascaujian	21
1.10.5	Bahasa Kedua	21
1.10.6	Imbuhan Apitan	22
1.11	Rumusan	23

BAB 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	24
2.2	Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	24
2.2.1	Pengajaran dan Pembelajaran Imbuhan Apitan Bahasa Melayu	30
2.3	Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) dan Dokumen Standard Kurikulum Pentaksiran (DSKP)	33
2.3.1	Morfologi	35
2.3.2	Morfofonologi	37



2.3.3	Imbuhan Apitan Bahasa Melayu	38
2.4	Pembelajaran Secara Maya	40
2.5	Permainan Bahasa	43
2.6	Pembelajaran Berasaskan Permainan atau Berkonsep Gamifikasi	47
2.7	<i>Quizizz</i>	50
2.7.1	Penggunaan <i>Quizizz</i> dalam Pengajaran	53
2.8	<i>Google Form</i>	59
2.8.1	Penggunaan <i>Google Form</i> dalam Pengajaran	60
2.9	Rumusan	63

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	65
3.2	Reka Bentuk Kajian	65
3.3	Sampel Kajian	67
3.4	Instrumen Kajian	68
3.4.1	Kertas Praujian	69
3.4.2	Kertas Pascaujian	69
3.4.3	Jadual Spesifikasi Ujian (JSU)	70
3.4.4	Tahap Pencapaian Murid	71
3.5	Kesahan Kertas Praujian dan Kertas Pascaujian	72
3.5.1	Kesahan	72
3.6	Kajian Rintis	75

3.6.1	Analisis Indeks Kesukaran dan Indeks Diskriminasi Praujian	76
3.6.2	Analisis Indeks Kesukaran dan Indeks Diskriminasi Pascaujian	77
3.7	Prosedur Pengumpulan Data	78
3.7.1	Rancangan Pengajaran Harian (RPH)	81
3.7.2	Proses Pengajaran dan Pembelajaran Menggunakan <i>Quizizz</i>	82
3.7.3	Proses Pengajaran dan Pembelajaran Menggunakan <i>Google Form</i>	93
3.7.4	Penerapan Elemen Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran	97
3.8	Kaedah Analisis Data	98
3.9	Rumusan	99

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	100
4.2	Dapatan Kajian	101
4.2.1	Profil Sampel Kajian	101
4.2.2	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina sebelum Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i> secara Keseluruhan	102
4.2.2.1	Taburan Skor Pencapaian Praujian secara Keseluruhan bagi Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	102
4.2.2.2	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam Praujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i>	104
4.2.2.3	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam	

Praujian bagi Kumpulan *Google Form* 105

4.2.2.4 Perbezaan Skor Min Praujian Kumpulan *Quizizz* dan Kumpulan *Google Form* 105

4.2.3 Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu selepas Menggunakan *Quizizz* dan *Google Form* secara Keseluruhan 106

4.2.3.1 Taburan Skor Pencapaian Pascaujian secara Keseluruhan bagi Kumpulan *Quizizz* dan Kumpulan *Google Form* 107

4.2.3.2 Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam Pascaujian bagi Kumpulan *Quizizz* 108

4.2.3.3 Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam Pascaujian bagi Kumpulan *Google Form* 109

4.2.3.4 Perbandingan Pencapaian Skor Keputusan Pascaujian bagi Kumpulan *Quizizz* dan Kumpulan *Google Form* 109

4.2.4 Perbandingan Pencapaian Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan *Quizizz* dan Kumpulan *Google Form* 110

4.2.4.1 Perbandingan Pencapaian Praujian bagi Kumpulan *Quizizz* dan Kumpulan *Google Form* 110

4.2.4.2 Perbandingan Pencapaian Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan *Google Form* 112

4.2.4.3 Perbandingan Pencapaian Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan *Quizizz* 113

4.2.4.4	Perbandingan Pencapaian Pascaujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	114
---------	---	-----

4.3	Rumusan	115
-----	---------	-----

BAB 5 RUMUSAN, PERBINCANGAN DAN CADANGAN

5.1	Pendahuluan	116
-----	-------------	-----

5.2	Rumusan Dapatan Kajian	117
-----	------------------------	-----

5.2.1	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua secara Keseluruhan sebelum Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	118
-------	---	-----

5.2.2	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua secara Keseluruhan selepas Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	118
-------	---	-----

5.2.3	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua Sebelum dan Selepas Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	119
-------	--	-----

5.3	Perbincangan Dapatan	120
-----	----------------------	-----

5.3.1	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua secara Keseluruhan sebelum Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	120
-------	---	-----

5.3.2	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua secara Keseluruhan selepas Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	122
-------	---	-----

5.3.3	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina Tingkatan Dua Sebelum dan Selepas Menggunakan <i>Quizizz</i> dan <i>Google Form</i>	123
-------	--	-----

5.4	Implikasi Kajian	129
-----	------------------	-----

5.4.1	Implikasi kepada Teori	130
-------	------------------------	-----

5.4.2	Implikasi kepada Pendidik	130
5.4.3	Implikasi kepada Murid	131
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	132
5.6	Rumusan	133
RUJUKAN		134

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Kajian Berkenaan Penggunaan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia dalam Pdp Bahasa Kedua	27
2.2	Jadual Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran aspek tatabahasa	35
2.3	Jenis Imbuhan Bahasa Melayu	37
2.4	Jenis Perubahan Bunyi dalam Proses Pengimbuhan	38
3.1	Reka Bentuk Kajian	66
3.2	Jadual Spesifikasi Ujian	71
3.3	Julat Markah Penskoran Pentaksiran Tingkatan Tiga	72
3.4	Item Penilaian Kertas Ujian	73
3.5	Skala Penilaian Instrumen Kajian	73
3.6	Penilaian Instrumen Kertas Ujian oleh Guru Pakar	74
3.7	Cadangan Pakar dan Tindakan Pengkaji (Set Kertas Ujian)	74
3.8	Interprestasi Nilai Indeks Kesukaran Item Praujian	76
3.9	Interprestasi Nilai Indeks Diskriminasi Item Praujian	76

3.10	Interprestasi Nilai Indeks Kesukaran Item Pascaujian	77
3.11	Interprestasi Nilai Indeks Diskriminasi Item Pascaujian	77
3.12	Prosedur Pengumpulan Data	81
3.13	Pecahan Subtopik Rancangan Pengajaran Harian	81
3.14	Pautan Nota dan Kuiz Mingguan <i>Quizizz</i>	83
3.15	Pautan Nota dan Kuiz Mingguan <i>Google Form</i>	93
3.16	Elemen Multimedia dalam Pengajaran dan Pembelajaran	98
3.17	Analisis Data	99
4.1	Taburan Sampel Kajian Mengikut Kumpulan dan Jantina	101
4.2	Taburan Skor Pencapaian Praujian secara Keseluruhan bagi Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	103
4.3	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam Praujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i>	104
4.4	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam Praujian bagi Kumpulan <i>Google Form</i>	105
4.5	Perbezaan Skor Min Praujian Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	105
4.6	Taburan Skor Pencapaian Pascaujian secara Keseluruhan bagi Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	107
4.7	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Bahasa Melayu Murid Cina dalam Pascaujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i>	108
4.8	Tahap Pencapaian Imbuhan Apitan Murid Cina dalam Pascaujian bagi Kumpulan <i>Google Form</i>	109

4.9	Perbezaan Skor Min Pascaujian Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	109
4.10	Perbandingan Min Praujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	111
4.11	Perbandingan Min Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan <i>Google Form</i>	112
4.12	Perbandingan Min Praujian dan Pascaujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i>	113
4.13	Perbandingan Min Pascaujian bagi Kumpulan <i>Quizizz</i> dan Kumpulan <i>Google Form</i>	114

SENARAI RAJAH

No. Rajah	Muka Surat
1.1 Kerangka Konseptual Kajian	16
2.1 Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia	27
2.2 Pengajaran dan Pembelajaran Imbuhan Apitan Bahasa Melayu	32
3.1 Prosedur Pengumpulan Data	80
3.2 Carian <i>Quizizz</i> pada Laman Web	82
3.3 Paparan Log Masuk <i>Quizizz</i>	83
3.4 Paparan <i>Quizizz</i> selepas Berjaya Log Masuk	84
3.5 Kandungan Nota dan Soalan pada <i>Quizizz</i>	86
3.6 Contoh Nota dalam Bentuk Video	87
3.7 Contoh Nota dalam Bentuk Teks	87
3.8 Tetapan Jenis Soalan <i>Quizizz</i>	88
3.9 Tetapan Masa Menjawab Setiap Soalan	88
3.10 Keterangan Jawapan Mengikut Soalan yang Dikemukakan	89
3.11 Memes bagi Jawapan yang Betul	90

3.12	Memes bagi Jawapan yang Salah	90
3.13	Elemen Gamifikasi pada <i>Quizizz</i> (Peluang Menjawab Soalan yang Salah)	91
3.14	Elemen Gamifikasi pada <i>Quizizz</i> (Mata Ganjaran)	91
3.15	Elemen Gamifikasi pada <i>Quizizz</i> (Elemen Penggalak)	91
3.16	Kedudukan Semasa Berdasarkan Markah	92
3.17	Pencapaian Murid secara Keseluruhan	92
3.18	Carian Google pada Laman Web	93
3.19	Paparan Log Masuk <i>Google Form</i>	94
3.20	Tetapan Jenis Soalan dan Masa Menjawab	95
3.21	Maklum Balas Jawapan (Peneguhan)	95
3.22	Sijil Pencapaian Berdasarkan Perolehan Markah	96
3.23	Paparan apabila Selesai Menjawab Semua Soalan	96
3.24	Paparan Markah secara Keseluruhan	97

SENARAI SINGKATAN

DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSM	Kurikulum Standard Sekolah Menengah
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PT3	Pentaksiran Tingkatan Tiga
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi



SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kelulusan EPRD Kementerian Pendidikan Malaysia
- B Surat Kelulusan Jabatan Pendidikan WP Kuala Lumpur
- C Borang Penilaian Pakar
- D Instrumen Kajian
- E Rancangan Pengajaran Harian (RPH)
- F Data Kajian (SPSS)



BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Bab ini membincangkan latar belakang kajian, pernyataan masalah, objektif kajian, soalan kajian, hipotesis kajian, skop kajian, batasan kajian, kepentingan kajian, definisi istilah dan rumusan bagi keseluruhan aspek yang akan dihuraikan. Konsep penting dalam kajian ini dijelaskan dalam definisi operasional.

1.2 Latar Belakang Kajian

Perkembangan dalam bidang pendidikan menjadi asas penting bagi membentuk masyarakat dan negara yang membangun. Sistem pendidikan di Malaysia mengalami perkembangan yang pesat seiring dengan arus pemodenan dan globalisasi. Sistem pendidikan kebangsaan didasari Laporan Razak 1956 dan Laporan Rahman Talib 1960 yang seterusnya telah dikuatkuasakan oleh kerajaan melalui Akta Pendidikan 1961



(Mior Khairul Azrin Mior Jamaluddin, 2011). Dalam Laporan Razak, Bahasa Melayu telah dijadikan bahasa pengantar utama bagi semua sekolah dan bertujuan untuk mencapai rancangan pendidikan negara yang merangkumi perkembangan sosial, ekonomi dan politik. Seterusnya, terdapat beberapa perubahan kurikulum yang berlaku di peringkat sekolah rendah dan sekolah menengah. Kurikulum Baru Sekolah Rendah (KBSR) dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) digantikan dengan Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM). Bagi melahirkan murid yang berupaya bersaing pada peringkat global dan menguasai kemahiran abad ke-21, elemen Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) diterapkan.

Semua institusi pendidikan sama ada sekolah rendah, sekolah menengah dan pusat pengajian tinggi amat menitikberatkan cara penyampaian serta kaedah pengajaran dan pembelajaran yang baik dan berkesan dalam melahirkan modal insan yang serba boleh, berdaya saing, seimbang dan harmonis dari segi jasmani, emosi, rohani dan intelek selaras dengan kehendak Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK). Proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang terbaik dapat memenuhi fungsi sosial bidang pendidikan yang menekankan keberhasilan murid melalui pengukuran secara langsung atau tidak langsung. Terdapat pelbagai pendekatan diambil sebagai usaha untuk meningkatkan kualiti sesebuah aktiviti PdP yang bertujuan melahirkan murid yang aktif sepanjang sesi PdP dan dapat memahami kandungan pelajaran yang disampaikan dengan baik. Hal ini demikian kerana setiap murid mempunyai gaya pembelajaran yang berbeza bergantung pada minat dan kemampuan masing-masing. Setiap guru perlu menguasai pelbagai pendekatan pengajaran dengan baik supaya pelaksanaan pedagogi yang sesuai dengan kemampuan murid berjalan dengan lancar.



Anjakan ketujuh Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013 hingga 2025 adalah bertujuan untuk memperbaiki dan memajukan kualiti pembelajaran di Malaysia menerusi peningkatan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Proses PdP yang lebih berkesan, kreatif, inovatif, menyeronokkan dan berpusatkan pelajar dapat diwujudkan dengan adanya pengaplikasian TMK sebagai alat dan bahan bantu mengajar. Penggunaan alatan elektronik seperti internet, komputer dan telefon pintar merupakan satu keperluan kepada murid untuk mencari dan mengakses maklumat. Pengintegrasian TMK dalam sesi PdP menerusi platform pembelajaran maya membolehkan guru, murid dan ibu bapa mengakses bahan pembelajaran di mana-mana sahaja dan pada bila-bila masa sahaja.

Namun, masih terdapat beberapa kekangan dalam melaksanakan pembelajaran dalam talian atau pembelajaran maya bagi murid dan guru. Hal ini demikian kerana keberkesanan sesuatu proses PdP bergantung pada tahap pengetahuan serta tahap kesediaan guru dan murid terhadap pembelajaran dalam talian (Azhar Md Sabil *et al.*, 2020; V. Ravindran M. Veloo & Adenan Ayob, 2020). Terdapat segelintir guru yang selesa mengamalkan pendekatan konvensional semasa mengajar yang berbentuk sehalu dan lazimnya perkara ini dipengaruhi oleh faktor umur guru (Arniza Mokhtar & Zamri Mahamod, 2018; Marni Izzati Kamaruddin, 2020). Selain itu, masalah capaian internet dan pemilikan peranti juga menjadi punca pembelajaran dalam talian tidak berjaya (Tenh & Shahlan Surat, 2021).

Tambahan pula, berikutan pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran dari Rumah (PdPr) kerana Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di seluruh negara, pembelajaran maya dijalankan secara menyeluruh bagi memastikan murid tidak ketinggalan dalam pelajaran. Pembelajaran mudah alih yang dapat diakses menerusi



telefon pintar, tablet dan komputer menjadi pilihan tenaga pengajar (Irma Mahad, Ugartini Magesvaran, *et al.*, 2021). Murid yang tidak memiliki kemudahan komputer juga dapat mengikuti PdPr dengan baik melalui penggunaan telefon bimbit dan tablet. Jika di sekolah, proses PdP secara maya dapat dijalankan di makmal komputer sekolah dan kesemua murid akan mendapat manfaat serta pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan.

Di samping itu, masalah-masalah yang timbul dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu sama ada secara maya atau bersemuka perlu diberi perhatian dengan segera. Hal ini adalah demikian kerana mata pelajaran Bahasa Melayu bukan sahaja dipelajari oleh penutur natif sahaja malahan turut dipelajari oleh penutur bahasa kedua. Lebih-lebih lagi, semua murid wajib lulus Bahasa Melayu dalam peperiksaan awam iaitu Ujian Pencapaian Sekolah Rendah (UPSR), Pentaksiran Tingkatan 3 (PT3) dan Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Bermula tahun 2021, UPSR telah dimansuhkan manakala PT3 pula dibatalkan pada tahun tersebut. Penilaian ke atas murid menerusi Pentaksiran Bilik Darjah (PBD) menjadi penanda aras tahap penguasaan dan pencapaian Bahasa Melayu murid di sekolah rendah dan menengah.

Dalam aspek pembelajaran Bahasa Melayu lazimnya penutur bahasa kedua menghadapi beberapa kekangan dalam menguasai Bahasa Melayu dengan baik (Ooi & Vijaya Letchumi Subramaniam, 2016; Peng, 2016). Oleh itu, setiap tenaga pengajar perlu kreatif dalam merancang dan melaksanakan setiap sesi pengajaran dengan baik bagi meningkatkan penguasaan Bahasa Melayu murid bahasa kedua. Pelbagai kaedah telah dilaksanakan dalam PdP Bahasa Melayu selari dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Penggunaan bahan bantu mengajar berbentuk video, audio, kuiz dan





permainan dalam talian bersifat fleksibel serta mampu menjadi daya penarik yang dapat meningkatkan minat murid untuk terus mengikuti setiap sesi pembelajaran.

Seterusnya, murid perlu menguasai dengan baik tiga kemahiran Bahasa Melayu iaitu kemahiran bertutur, menulis dan membaca serta dua aspek bahasa iaitu aspek seni bahasa dan tatabahasa. Setiap kemahiran bahasa ini didasari unsur asas bahasa iaitu aspek tatabahasa. Terdapat tanggapan yang menyatakan proses PdP tatabahasa merupakan sesuatu yang membosankan (Awang Sariyan, 2009 dalam (Hishamudin Isam *et al.*, 2016). Hal ini demikian kerana melalui pendekatan induktif, murid perlu menghafal rumus-rumus tatabahasa seterusnya menjawab latihan pengukuhan bergantung pada pemahaman rumus tatabahasa yang telah dipelajari. Pendekatan ini tidak menarik dan menimbulkan kebosanan kepada murid. Morfologi dan sintaksis merupakan rangkuman aspek tatabahasa yang penting dalam aspek penguasaan bahasa dan perlu dikuasai oleh murid sama ada di peringkat rendah atau menengah. Kedua-dua aspek ini saling bergantung dan amat berkait rapat. Murid sering melakukan kesilapan bahasa khususnya dari kedua-dua aspek ini.

Kesalahan aspek morfologi yang biasa ditemukan ialah kesalahan ejaan, leksikal, imbuhan, pilihan kata, tanda baca dan beberapa kesalahan lain (Hasmidar Hassan *et al.*, 2018). Manakala kesalahan dalam aspek sintaksis pula terdiri daripada kesalahan struktur ayat sama ada ayat tidak gramatis, ayat tergantung, ayat sukar ditafsir dan sebagainya (Nora'Azian Nahar, 2020). Lazimnya, punca pencapaian akademik murid merosot disebabkan oleh kelemahan murid itu sendiri dalam menguasai kemahiran bahasa serta pendekatan pengajaran guru yang kurang memberangsangkan. Hal ini demikian kerana masih terdapat guru yang hanya menggunakan pendekatan tradisional berbentuk syarahan sahaja dalam sesi PdP dan





menimbulkan kebosanan dalam diri murid. Pengajaran yang berpusatkan guru dan hanya menggunakan bahan dan teknik yang terhad membataskan pemahaman, minat dan motivasi murid dalam mempelajari sesuatu topik. Selain itu, murid juga akan menghadapi kesukaran dalam membina ayat yang gramatis dan menjawab soalan peperiksaan dengan tepat.

Pendekatan pembelajaran berpusatkan murid harus menjadi amalan guru dalam memastikan objektif PdP tercapai seterusnya murid dapat menguasai mata pelajaran Bahasa Melayu dengan baik (Nor Hadibah Hushaini *et al.*, 2020; Alizah Lambri & Zamri Mahamood, 2019). Pengintegrasian TMK dalam sesi PdP merupakan satu keperluan dalam memastikan minat dan motivasi murid kekal sepanjang aktiviti PdP berjalan, pemahaman dan penguasaan murid terhadap sesuatu topik pelajaran bertambah dan murid terlatih untuk belajar secara sendiri. Cara belajar dan cara memperoleh maklumat bagi murid juga dapat dipelbagaikan melalui aktiviti yang menarik dan kreatif dengan menggunakan alat dan bahan bantu mengajar yang inovatif serta memenuhi keperluan pembelajaran abad ke-21. Pengaplikasian TMK secara menyeluruh melalui penggunaan multimedia interaktif, aplikasi permainan digital dan peranti dalam PdP Bahasa Melayu sangat membantu murid menguasai kemahiran bahasa dengan baik. Murid akan memperoleh manfaat yang optimum serta lebih bermotivasi apabila didedahkan dengan aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan, menggalakkan persaingan sihat serta berpusatkan murid. Salah satu bukti yang menunjukkan kejayaan sesi PdP yang baik ialah tahap pencapaian murid. Guru dapat membuat refleksi atau penilaian sendiri melalui pencapaian murid sama ada dalam penilaian formatif atau sumatif seterusnya berusaha membuat nilai tambah dalam pengajaran. Bagi meningkatkan kualiti dan tahap pengetahuan pengintegrasian TMK



dalam pengajaran, guru perlu mendapat pendedahan meluas melalui kursus dan bengkel yang disediakan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Pembelajaran Bahasa Melayu berasaskan alat pembelajaran digital berbentuk permainan dan kuiz dalam talian dapat mempengaruhi aspek kognitif, meningkatkan motivasi dan mengekalkan minat murid untuk mengikuti pembelajaran (Amirul Mukminin Mohamad, 2020a; Ching & Norazah Mohd Nordin, 2021; Peng & Mohd Fikri Ismail, 2020). Jelaslah bahawa permainan bahasa menerusi penggunaan alat pembelajaran digital adalah relevan untuk meningkatkan pencapaian murid. Sehubungan itu, kajian ini dilaksanakan untuk melihat perbandingan kesan penggunaan alat pembelajaran digital dalam pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina.

1.3 Penyataan Masalah

Proses pengimbuhan merupakan salah satu proses pembentukan kata yang merupakan aspek morfologi yang ditumpukan dalam Kurikulum Standard Sekolah Menengah berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Bahasa Melayu Tingkatan Dua (2016). Standard Kandungan dan Standard Pembelajaran yang terkandung dalam DSKP Bahasa Melayu Tingkatan Dua ini juga turut menyatakan bahawa setiap murid perlu memahami dan menggunakan perkataan daripada pelbagai golongan kata dan kata terbitan dalam pelbagai ayat. Penguasaan aspek tatabahasa Bahasa Melayu setiap murid dinilai berdasarkan keupayaan murid dalam menguasai aspek morfologi dan sintaksis dengan betul dan tepat sama ada dalam pertuturan atau

penulisan. Dalam konteks kajian ini, penguasaan imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina menjadi fokus utama. Hal ini adalah demikian kerana masalah penguasaan imbuhan apitan merupakan salah satu punca murid Cina menguasai kosa kata Bahasa Melayu dengan terhad sahaja kerana mereka kurang memahami penggunaan pelbagai golongan kata dan kata terbitan dengan tepat.

Berdasarkan Laporan Panitia Bahasa Melayu, perbandingan Gred Purata Mata Pelajaran (GPMP) Bahasa Melayu bagi keputusan Peperiksaan Akhir Tahun 2018 dan 2019 menunjukkan terdapat penurunan pencapaian murid iaitu 3.43% (2018) dan 3.56% (2019). Seramai 33 daripada 261 orang murid gagal dalam mata pelajaran Bahasa Melayu bagi keputusan Peperiksaan Akhir Tahun 2019 berbanding 25 daripada 259 orang murid pada tahun 2018. Berdasarkan analisis item soalan peperiksaan, salah satu masalah penguasaan Bahasa Melayu murid yang telah dikenal pasti ialah murid lemah dalam menguasai proses pembentukan kata iaitu pengimbuhan. Menurut laporan ini juga, kesilapan imbuhan apitan bagi golongan Kata Kerja (KK) paling banyak ditemukan dalam karangan murid.

Selain itu, proses pengimbuhan merupakan salah satu aspek bagi bentuk kata dalam bidang morfologi yang sangat kompleks dan boleh menimbulkan kesukaran kepada murid untuk menguasai Bahasa Melayu dengan baik sama ada dalam komunikasi harian atau konteks penulisan karangan. Hal ini demikian kerana setiap imbuhan membawa fungsi dan makna gramatikal pada kata dasar (Nurul Adzwa Ahamad *et al.*, 2020). Dalam konteks penguasaan imbuhan dalam kalangan murid, Sivaneswary Sivaratanam (2019) turut mendapati bahawa murid yang lemah menguasai golongan kata akan menghadapi masalah dalam aspek pengimbuhan. Perkara ini berlaku kerana murid kurang jelas bahawa proses pengimbuhan akan



mengubah jenis kata apabila kata dasar menerima imbuhan. Tambahan pula, imbuhan merupakan nadi bagi setiap binaan ayat. Oleh itu, setiap binaan struktur ayat yang gramatis dan bermakna dalam penulisan karangan memerlukan penggunaan imbuhan yang tepat.

Di samping itu, Ahmad Hafizainol Ahmed Idris dan Karim Harun (2020) juga menyatakan bahawa masalah penggunaan imbuhan yang tidak tepat banyak ditemukan dalam penulisan karangan murid kerana murid juga menganggap semua kata memerlukan imbuhan disebabkan mereka kurang memahami makna yang didukung oleh setiap imbuhan serta sikap murid yang hanya menulis karangan semata-mata untuk lulus peperiksaan sahaja dan tidak menguasai kemahiran menulis sepenuhnya. Pernyataan Ahmed Hafizainol Ahmed Idris dan Karim Harun (2020) ini adalah sejajar dengan Nurul Adzwa Ahamad *et al.* (2020) dan Sivaneswary Sivaratanam (2019) yang jelas menunjukkan bahawa kelemahan murid menguasai aspek pengimbuhan yang baik turut mempengaruhi penguasaan murid bagi aspek penggolongan kata dan kosa kata.

Seterusnya, kesilapan imbuhan dalam kalangan murid Cina juga berpunca daripada kekeliruan murid untuk menggunakan imbuhan dengan tepat serta pengaruh daripada bahasa ibunda mereka sendiri iaitu Bahasa Cina (Nur Fatin Zulkifli, 2017). Kajian ini juga mendapati kesilapan imbuhan ialah kesilapan morfologi tertinggi yang ditemukan dalam analisis karangan murid Cina. Berdasarkan dapatan analisis ke atas 30 buah karangan murid Cina tingkatan 3 di sebuah Sekolah Menengah Persendirian Cina di Klang, kesilapan imbuhan apitan paling banyak ditemukan dalam karangan murid berbanding kesilapan imbuhan awalan dan akhiran. Terdapat 30 kesilapan imbuhan kata kerja transitif dan kata kerja tak transitif, 20 kesilapan ejaan bagi imbuhan apitan di-...-kan serta 50 kesilapan penggunaan imbuhan meN- dan alomorfnya yang





mengalami proses penggantian atau pengguguran konsonan pertama pada kata dasar ditemukan dalam analisis karangan. Kajian Alhaadi Ismail & Zaitul Azma Zainon Hamzah (2018) dan Siti Rahayu Muhammad & Sharil Nizam Shari (2020) turut mendapati murid Cina melakukan kesilapan meletakkan imbuhan apitan yang mengalami proses perubahan dan penggantian dengan tepat bagi imbuhan apitan *meN* dan alomorfnya. Berdasarkan dapatan ketiga-tiga kajian ini ke atas analisis karangan murid Cina dapatlah disimpulkan bahawa penguasaan imbuhan apitan yang baik merupakan satu cabaran kepada penutur bahasa kedua kerana mereka menghadapi kekangan untuk memahami fungsi dan tugas imbuhan bagi setiap golongan kata dengan baik.

Dapatan daripada kajian-kajian berkenaan analisis kesilapan bahasa dalam penulisan karangan tersebut menunjukkan murid Cina masih kurang menguasai imbuhan apitan Bahasa Melayu dengan baik. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti kaedah PdP yang lebih berkesan dan sesuai digunakan bagi meningkatkan pencapaian dan penguasaan murid Cina dalam imbuhan apitan Bahasa Melayu. Pengkaji memilih pendekatan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi menerusi penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* bagi meningkatkan pencapaian murid Cina dalam imbuhan apitan Bahasa Melayu.

Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi merupakan salah satu bentuk PdP yang mengintegrasikan TMK, menyokong pembelajaran akses sendiri serta berpusatkan murid berdasarkan DSKP Bahasa Melayu Tingkatan Dua. Selain itu, pendekatan pembelajaran ini juga menjadi amalan dalam aktiviti PdP sama ada di peringkat rendah, menengah dan institusi pengajian tinggi. Oleh itu, pendekatan pembelajaran ini sesuai dalam PdP imbuhan apitan Bahasa





Melayu kerana penggunaan multimedia sangat penting dalam PdP aspek tatabahasa terutamanya dalam kalangan pelajar yang terdiri daripada pelbagai tahap pencapaian (Maesaroh *et al.*, 2020).

Di samping itu, penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik penting bagi memastikan sesuatu aktiviti PdP berkesan dan berjaya (Kusom Yamirudeng & Zulkifli Osman, 2019). Menurut Alizah Lambri & Zamri Mahamood (2019) juga, bahan bantu mengajar yang diintegrasikan dengan TMK menerusi pembelajaran dalam talian atau pembelajaran maya dapat menekankan pembelajaran berpusatkan murid, menerapkan elemen Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), mewujudkan pembelajaran aktif dan mengandungi unsur didik hibur. Di samping itu, penggunaan alat pembelajaran digital teknologi Web 2.0 dalam bentuk latih tubi, ulang kaji dan tugas dalam talian ini membantu murid untuk menguasai pembelajaran selari dengan bertambahnya minat dan motivasi mereka dalam setiap sesi PdP yang menarik (Hernandez, 2020; Mashira Yahya *et al.*, 2019).

Dalam konteks kajian ini, murid Cina menerima PdP imbuhan apitan Bahasa Melayu menerusi *Quizizz* dan *Google Form* kerana kedua-dua alat pembelajaran digital ini sesuai dijadikan bahan pengajaran dan telah digunakan secara meluas dalam PdP bahasa. Penggunaan kedua-dua alat pembelajaran digital ini dapat meningkatkan daya tumpuan murid di dalam kelas, mewujudkan pembelajaran aktif, mengandungi unsur didik hibur, memotivasikan murid serta melahirkan pembelajaran yang berkesan (Yanawut Chaiyo & Ranchana Nokham, 2017). Kajian Feng *et al.* (2021) menunjukkan kaedah latih tubi menerusi pendekatan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi dengan menggunakan alat pembelajaran digital dalam talian iaitu *Quizizz*, *Kahoot* dan *Wordwall* meningkatkan pemahaman murid Cina dalam sesuatu





topik pembelajaran setelah mereka membuat latihan tubi secara berulang-ulang. Kajian ini juga disokong oleh kajian (Irma Mahad, 2021; Zamri Mahamod *et al.*, 2021) yang mendapati kaedah gamifikasi atau permainan yang menggunakan alat pembelajaran digital seperti *Quizizz*, *Kahoot* dan *Live Worksheet* merupakan kaedah PdP yang paling banyak digunakan oleh guru Bahasa Melayu semasa pengajaran dalam talian. Di samping itu, pembelajaran Bahasa Indonesia menerusi penggunaan *Quizizz* berdasarkan kajian Bisarul Ihsan dan Yessy Soniatin (2020); Suwanto (2021) dan *Google Form* berdasarkan kajian Akiffee Bensulong *et al.* (2021) adalah berkesan dan berjaya meningkatkan pencapaian pelajar dalam pascaujian. Dapatan kajian ini juga sejajar dengan kajian Magdalena Kartikasari Tandy Rerung *et al.* (2020) berkenaan penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* dalam PdP Bahasa Inggeris sebagai alat pengujian dalam talian dapat meningkatkan pencapaian pelajar dalam soalan pemahaman, soalan struktur dan kosa kata Bahasa Inggeris secara signifikan.



Kajian ini juga dapat melengkapi kajian sebelum ini yang berkaitan dengan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi yang terbukti dapat meningkatkan penguasaan kosa kata murid bahasa kedua dalam pembelajaran bahasa (Thulasirani A/P Munuyandi *et al.*, 2021; Yiing & Zamri Mahamod, 2021). Selain itu, kajian lepas juga menunjukkan tahap motivasi dan tahap minat murid bahasa kedua meningkat selepas mengikuti PdP menerusi pendekatan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi ini. Namun begitu, PdP imbuhan apitan Bahasa Melayu menerusi penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* masih kurang diberi penekanan oleh pengkaji. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengkaji perbandingan kesan *Quizizz* dan *Google Form* terhadap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina tingkatan dua. Kajian ini dilaksanakan dengan kaedah eksperimen kuasi





yang melibatkan 31 orang sampel. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensi menerusi ujian-t sampel bebas dan ujian-t sampel berpasangan.

1.4 Objektif Kajian

Kajian yang dijalankan ini adalah bertujuan untuk melihat perbandingan kesan *Quizizz* dan *Google Form* terhadap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina tingkatan dua. Perbandingan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu menerusi penggunaan kedua-dua alat pembelajaran digital ini akan diukur. Secara khusus, objektif kajian ini adalah untuk:

- i. Mengenal pasti perbandingan tahap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina sebelum dan selepas menggunakan *Quizizz* dan *Google Form* secara keseluruhan.
- ii. Mengkaji sama ada terdapat perbezaan min yang signifikan terhadap skor pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina dalam praujian dan pascaujian bagi kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form*.

1.5 Soalan Kajian

Secara khususnya, kajian ini cuba menjawab soalan-soalan berikut:

- i. Apakah tahap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina sebelum menggunakan *Quizizz* dan *Google Form* secara keseluruhan?



- ii. Apakah tahap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina selepas menggunakan *Quizizz* dan *Google Form* secara keseluruhan?
- iii. Adakah terdapat perbezaan min yang signifikan dari segi pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina bagi kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form*?

1.6 Hipotesis Kajian

Hipotesis kajian dikemukakan untuk menguji sama ada terdapat perhubungan antara pemboleh ubah kajian atau sebaliknya. Hipotesis nol merupakan pernyataan yang neutral dan menyatakan bahawa tidak terdapat sebarang perhubungan atau perbezaan yang wujud antara pemboleh ubah dalam populasi kajian.

Hipotesis kajian yang berikut digunakan bagi menjawab soalan kajian yang ketiga:

Hipotesis Nol 1: Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dari segi pencapaian imbuhan apitan bagi kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form* dalam praujian.

Hipotesis Nol 2: Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dari segi pencapaian imbuhan apitan bagi kumpulan *Quizizz* dalam praujian dan pascaujian.



Hipotesis Nol 3: Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dari segi pencapaian imbuhan apitan bagi kumpulan *Google Form* dalam praujian dan pascaujian.

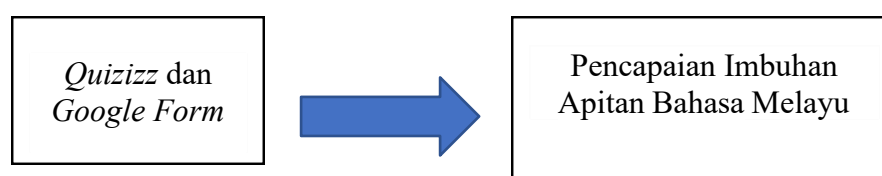
Hipotesis Nol 4: Tidak terdapat perbezaan min yang signifikan dari segi pencapaian imbuhan apitan bagi kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form* dalam pascaujian.

1.7 Kerangka Konsep Kajian

Kajian ini dijalankan untuk melihat perbandingan kesan antara penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* terhadap pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina tingkatan dua. Proses PdP yang menggunakan kedua-dua alat pembelajaran digital ini adalah bertujuan untuk menggalakkan penglibatan aktif semua murid, mengekalkan minat belajar serta meningkatkan motivasi murid. *Quizizz* dan *Google Form* merupakan alat pembelajaran digital bercirikan kuiz dalam talian yang menerapkan pendekatan belajar sambil bermain. Dalam kajian ini, sampel kajian terbahagi kepada dua kumpulan, iaitu kumpulan *Google Form* (PdP menggunakan *Google Form*) dan kumpulan *Quizizz* (PdP menggunakan *Quizizz*). Perbandingan kesan antara kedua-dua alat pembelajaran interaktif ini dinilai menerusi pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu sampel kajian yang terlibat. Selain itu, perbandingan juga dibuat bagi melihat alat pembelajaran digital yang lebih sesuai digunakan dalam PdP imbuhan Bahasa Melayu.



Rajah 1.1 menunjukkan kerangka konseptual kajian yang menerangkan perkaitan antara kesan penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* sebagai pemboleh ubah bebas dan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina tingkatan dua sebagai pemboleh ubah bersandar. Dalam kajian ini, prakajian merujuk kepada isu yang mendasari kajian serta pencapaian murid dalam praujian. Peringkat *input* pula merupakan proses PdP imbuhan apitan Bahasa Melayu menerusi *Quizizz* dan *Google Form*. Seterusnya, peringkat *output* pula merupakan hasil pembelajaran yang diukur melalui pencapaian murid dalam pascaujian.



Rajah 1.1. Kerangka Konseptual Kajian

1.8 Kepentingan Kajian

Kajian ini memberi kepentingan kepada beberapa pihak terutamanya dalam bidang kajian PdP Bahasa Melayu yang mementingkan pengintegrasian TMK. Hasil kajian ini diharapkan akan dapat memberi manfaat kepada pihak-pihak tertentu khususnya pihak-pihak yang berkepentingan dalam dunia pendidikan di Malaysia. Berikut merupakan beberapa kepentingan kajian:-



1.8.1 Guru

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada guru dalam usaha untuk mempelbagaikan teknik PdP tatabahasa Bahasa Melayu yang berkesan. Di samping itu, guru juga boleh menambah maklumat mengenai kaedah latih tubi menerusi pengintegrasian TMK dalam PdP Bahasa Melayu. Penggunaan alat pembelajaran digital dapat memudahkan kerja guru dalam mengukur tahap pemahaman murid dengan menyediakan latihan pengukuhan selepas sesi PdP sesuatu topik. Selain itu, guru juga boleh menggunakan alat pembelajaran digital ini bagi tujuan peperiksaan sama ada pelaksanaan pentaksiran formatif atau pentaksiran sumatif. Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan atau berkonsep gamifikasi dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan, menarik, berkesan serta dapat meningkatkan penguasaan murid dalam aspek pengimbuhan.



1.8.2 Murid

Kajian ini dapat membantu murid menimbulkan keseronokan ketika belajar, aktif semasa sesi PdP, mewujudkan persaingan sihat antara murid dan mengurangkan ketakutan ketika menghadapi peperiksaan. Murid juga dapat menguasai aspek pembentukan kata iaitu pengimbuhan dengan baik di samping meningkatkan tahap kemahiran TMK. Secara tidak langsung, murid juga dapat mengukuhkan penguasaan dalam penulisan karangan seterusnya mencapai skor yang cemerlang dalam Pentaksiran Tingkatan Tiga (PT3).





1.8.3 Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

Kajian ini dapat membantu pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) ke arah pengintegrasian TMK guru Bahasa Melayu. Guru dapat mempelbagaikan teknik pedagogi pengajaran melalui penggunaan alat dan bahan bantu mengajar digital serta melaksanakan pendekatan pembelajaran berpusatkan murid selari dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Dapatan kajian ini diharapkan dapat membantu guru dan murid mencapai objektif Pelan Hala Tuju Pendidikan Bahasa Melayu 2016-2025.

1.9 Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan di sebuah Sekolah Menengah Kebangsaan di Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur (Zon Sentul). Sampel bagi kajian ini terdiri daripada 31 orang murid tingkatan dua yang telah ditentukan oleh pihak sekolah berdasarkan keputusan Peperiksaan Akhir Tahun di tingkatan satu. Kelas yang dilibatkan dalam kajian ini merupakan kelas sedia ada yang setara dari segi pencapaian dan umur. Pemilihan sampel kajian ini dibuat berdasarkan kemampuan sampel untuk menggunakan *Quizizz* dan *Google Form* di samping sampel juga telah mempunyai pengetahuan sedia ada tentang aspek pengimbuhan. Kajian ini berfokus kepada aspek morfologi iaitu proses pengimbuhan yang melibatkan imbuhan apitan kata nama dan kata kerja sahaja. Kaedah latihan tubi secara dalam talian menerusi penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* dijalankan dalam kajian ini. Murid menggunakan peranti yang disediakan oleh pihak sekolah iaitu komputer sepanjang sesi PdP berjalan. Tujuan pengkaji memfokuskan imbuhan apitan adalah untuk melatih murid lebih mahir dan





jelas akan fungsi setiap imbuhan apitan selepas mengikuti latih tubi dan kuiz dalam talian seterusnya dapat menguasai golongan kata dan dapat memperbaiki kemahiran menulis dengan lebih baik. *Quizizz* dan *Google Form* dipilih berbanding alat pembelajaran digital lain kerana penggunaan kedua-dua alat pembelajaran digital ini dalam kalangan murid lebih meluas, interaktif, mesra pengguna, dapat mewujudkan keseronokan ketika belajar dan menggalakkan penglibatan aktif murid ketika menjawab kuiz dalam talian (Yanawut Chaiyo & Ranchana Nokham, 2017). Soalan praujian dan pascajian adalah berlandaskan format soalan Kertas 1 Bahasa Melayu PT3.

1.10 Definisi Operasional

1.10.1 Pendekatan Konvensional

Menurut Nik Azis Nik Pa dan Noraini Idris (2008), pendekatan konvensional merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusatkan guru. Buku teks merupakan bahan bantu mengajar utama yang digunakan oleh guru dan murid dalam pendekatan pengajaran ini. Penggunaan strategi syarahan dan nota oleh guru merupakan kaedah penyampaian dan cara pengajaran dalam pendekatan ini. Guru bertanggungjawab dalam pendekatan pembelajaran ini dan interaksi antara murid dan guru kurang kerana pembelajaran bersifat satu hala. Kaedah latih tubi secara bertulis dijalankan apabila guru selesai memberikan penerangan sesuatu topik pembelajaran. Murid lebih pasif semasa sesi PdP berjalan dan hanya bergantung pada penerangan yang diberikan guru. Murid juga menjalankan aktiviti secara individu atau berkumpulan.



Dalam kajian ini, pendekatan konvensional dijalankan sebelum murid menduduki praujian bagi mengukur pengetahuan sedia ada murid dalam aspek imbuhan apitan Bahasa Melayu. Murid diajar dengan menggunakan buku teks dan menjawab latih tubi secara bertulis sahaja.

1.10.2 Quizizz dan Google Form

Quizizz dan *Google Form* merupakan alat pembelajaran digital yang bercirikan pembelajaran berasaskan permainan dan boleh diakses secara percuma melalui telefon pintar, tablet dan komputer. Kedua-dua alat pembelajaran digital ini bersifat fleksibel, boleh digunakan pada bila-bila masa dan di mana-mana sahaja serta memenuhi keperluan pembelajaran abad ke-21 (Rahmad Risan, 2021; Yanawut Chaiyo & Ranchana Nokham, 2017). Penggunaan *Quizizz* dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menarik, menyeronokkan dan lebih bermotivasi (Agus Suharsono, 2020). Selain itu, *Google Form* juga bercirikan kuiz dan digunakan secara meluas dalam bidang pendidikan (Ramaraj Sivakumar, 2019). Bagi kajian ini, *Quizizz* dan *Google Form* digunakan dalam PdP imbuhan apitan Bahasa Melayu sebagai alat bantu mengajar menerusi kaedah permainan bahasa.

1.10.3 Praujian

Praujian ditadbir kepada semua sampel kajian sebelum mengikuti pembelajaran imbuhan apitan Bahasa Melayu menggunakan *Quizizz* dan *Google Form*. Praujian



adalah bertujuan untuk mengukur pencapaian sedia ada murid sebelum input pembelajaran diberikan oleh guru. Bagi kajian ini, praujian dijalankan secara dalam talian menerusi *Google Form*. Pencapaian murid dioperasionalisasikan dalam bentuk skor min dan sisihan piawai.

1.10.4 Pascaujian

Pascaujian ditadbir kepada semua sampel kajian untuk mengesan perbezaan pencapaian murid selepas mengikuti pembelajaran imbuhan apitan Bahasa Melayu menggunakan *Quizizz* dan *Google Form*. Bagi kajian ini, pascaujian dijalankan secara dalam talian menerusi *Google Form*. Pencapaian murid dioperasionalisasikan dalam bentuk skor min dan sisihan piawai.



1.10.5 Bahasa Kedua

Bahasa Melayu merupakan bahasa kebangsaan atau bahasa rasmi dalam aspek pendidikan di Malaysia. Bahasa Melayu merupakan bahasa kedua bagi murid bukan Melayu atau bukan penutur natif. Maksud bahasa kedua ialah bahasa yang dipelajari oleh seseorang itu di samping bahasa ibunda atau bahasa pertama. Bahasa kedua diperoleh melalui proses pendidikan formal. Dalam kajian ini, Bahasa Melayu merupakan bahasa kedua sampel kajian. Bahasa ibunda atau bahasa pertama sampel kajian merupakan salah satu dialek Bahasa Cina. Murid Cina perlu menguasai





kemahiran bahasa kedua iaitu kemahiran membaca, menulis, mendengar dan bertutur, aspek seni bahasa serta tatabahasa dengan baik.

1.10.6 Imbuhan Apitan

Menurut Imran Ho Abdullah, (2015), imbuhan apitan ditambah pada kata akar bagi menghasilkan perkataan baru yang dinamakan kata terbitan atau kata berimbuhan. Imbuhan apitan boleh mengapit beberapa kategori kata akar yang terdiri daripada Kata Nama (KN), Kata Kerja (KK) dan Kata Adjektif (KA). Selain itu, Zaharani Ahmad dan Nor Hashimah Jalaluddin (2010) pula berpendapat bahawa imbuhan yang mengapit kata dasar dinamakan apitan. Imbuhan apitan mengandungi gandingan imbuhan awalan dan akhiran yang melingkungi kata dasar secara serentak. Oleh itu, dapatlah disimpulkan bahawa imbuhan apitan merupakan imbuhan awalan dan imbuhan akhiran yang hadir serentak bersama kata dasar. Perkataan baharu yang terbentuk menerusi proses pengimbuhan ini merupakan kata terbitan yang terdiri daripada Kata Nama (KN), Kata Kerja (KK) dan Kata Adjektif (KA). Perubahan golongan kata juga berlaku daripada proses pembentukan kata ini. Bagi kajian ini, imbuhan apitan diukur dari segi penggunaan imbuhan yang tepat bagi kata terbitan mengikut golongan kata. Hal ini demikian kerana terdapat beberapa perubahan varian dan ejaan bagi kata dasar yang menerima imbuhan apitan. Sehubungan dengan itu, murid perlu menguasai aspek pengimbuhan dengan baik.





1.11 Rumusan

Kajian ini memberikan tumpuan terhadap perbandingan kesan antara *Quizizz* dan *Google Form* dalam meningkatkan pencapaian imbuhan apitan Bahasa Melayu murid Cina tingkatan dua. PdP bagi aspek tatabahasa Bahasa Melayu ini menggunakan *Quizizz* dan *Google Form* sebagai alat bantu mengajar berkonsepkan TMK bertepatan dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Dalam kajian ini, perbandingan antara penggunaan *Quizizz* dan *Google Form* terhadap penguasaan imbuhan Bahasa Melayu murid sekolah menengah akan dinilai dengan membuat perbandingan markah praujian dan pascaujian antara kedua-dua kumpulan kajian iaitu kumpulan *Quizizz* dan kumpulan *Google Form*. Bab seterusnya membincangkan tinjauan literatur yang berkaitan dengan tajuk kajian.

