

Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) tatabahasa Bahasa Melayu di Sekolah Menengah

Gamification Approach in Learning Malay Grammar in Secondary School

Nazihah Shaari¹, Zuraini Ramli^{2*}

¹Sekolah Agama Menengah Tanjong Karang, Kampung Tanjong Karang,
45500 Tanjong Karang, Selangor, Malaysia

²Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris,
35900 Tanjong Malim, Perak, Malaysia

*Corresponding author: zuraini@fbk.upsi.edu.my

Received: 15 October 2024; **Revised:** 02 May 2025; **Accepted:** 24 June 2025; **Published:** 30 June 2025

To cite this article (APA): Ramli, Z., & Shaari, N. (2025). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) tatabahasa Bahasa Melayu di Sekolah Menengah. *PENDETA*, 16(1), 87-99. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.1.9.2025>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol16.1.9.2025>

ABSTRAK

Tujuan kajian ini adalah untuk meneliti pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) tatabahasa Bahasa Melayu di sebuah sekolah menengah di negeri Selangor. Objektif kajian adalah untuk mengenal pasti skor min bagi dua kumpulan dalam ujian tatabahasa. Kajian ini berfokus kepada aspek sintaksis dalam tatabahasa Bahasa Melayu. Reka bentuk kajian kuantitatif dengan kaedah kuasi-eksperimen digunakan. Seramai 60 orang responden yang terdiri daripada murid Tingkatan 1 terlibat dalam kajian ini sebagai kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Kedua-dua kumpulan menerima pendekatan berbeza dalam sesi PdPC tatabahasa, iaitu pendekatan tradisional dan pendekatan gamifikasi. Kaedah pensampelan rawak mudah digunakan untuk memilih responden kajian. Instrumen kajian yang digunakan ialah lima aktiviti permainan yang dibina melalui pendekatan gamifikasi dan soalan praujian dan pascaujian. Data kajian pula dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan peratus dan skor min bagi menjawab soalan kajian. Hasil pencapaian kedua-dua kumpulan dikumpulkan dengan menggunakan praujian dan pascaujian. Dapatan kajian ini menunjukkan terdapat perbezaan skor min pascaujian antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Selain itu, perbezaan dalam peningkatan skor min bagi kumpulan rawatan yang menjalani pendekatan gamifikasi lebih baik daripada kumpulan kawalan. Implikasi kajian ini memberi peluang kepada murid dan guru untuk menggunakan pendekatan pengajaran tatabahasa yang lebih berkesan bagi mencapai objektif serta menerapkan elemen gamifikasi dalam pembelajaran. Selain dapat meningkatkan pemahaman tentang tatabahasa, murid dan guru dapat menerapkan nilai-nilai murni yang boleh membantu murid menguasai topik pembelajaran dengan lebih baik.

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

ABSTRACT

The aim of this study is to examine the gamification approach in the teaching and learning (PdPc) of Malay grammar at a secondary school in the state of Selangor. The objective of the study is to identify the mean scores of two groups in a grammar test. This study focuses on the syntactic aspects of grammar lessons. A quantitative research design using a quasi-experimental method was employed. A total of 60 Form 1 students participated in this study, divided into a control group and a treatment group. Both groups received different approaches during the grammar PdPc sessions, namely the traditional approach and the gamification approach. A simple random sampling method was used to select the respondents. The research instruments included five game-based activities developed through the gamification approach, along with pre-test and post-test questions. The study data were analysed descriptively to obtain percentages and mean scores to answer the research questions. The achievements of both groups were measured using the pre-test and post-test. The findings of the study show a difference in the

post-test mean scores between the treatment group and the control group. Furthermore, the increase in mean scores for the treatment group using the gamification approach was better than that of the control group. The implications of this study provide opportunities for both students and teachers to adopt a more effective approach to teaching grammar in order to achieve learning objectives while incorporating gamification elements. In addition to enhancing grammar understanding, both students and teachers can instill values that help students better master the learning topics.

Keywords: *Approach of gamification; learning; Malay grammar; secondary school; Malaysia*

PENGENALAN

Dalam pembelajaran di sekolah, mata pelajaran Bahasa Melayu merupakan mata pelajaran teras yang perlu dikuasai oleh semua murid. Kurikulum Standard Bahasa Melayu menengah rendah memberikan tumpuan untuk memperkukuh kemahiran bahasa yang dicapai pada peringkat Tahap II sekolah rendah ke tahap yang lebih tinggi. Selain itu, penguasaan elemen tatabahasa yang merangkumi elemen morfologi dan sintaksis yang baik dapat membantu murid berkomunikasi menggunakan sistem bahasa yang betul dan tepat. Melalui pembacaan pelbagai bahan bantu pula, murid dapat meningkatkan penguasaan kosa kata, ungkapan, penggunaan tatabahasa dan laras bahasa yang sesuai dalam bertutur dan menulis. Menurut Awang (2017), penguasaan tatabahasa penting untuk memastikan bahasa yang digunakan kemas, teratur dan lancar serta tiada kesilapan bahasa yang boleh mengurangkan mutu bahasa yang digunakan.

Dari segi pengajaran tatabahasa bahasa Melayu, didapati bahawa pengajaran tatabahasa yang dijalankan di dalam bilik darjah kurang menarik minat dan membosankan murid. Kenyataan ini disokong oleh Nurul Aisyah, Zamri dan Nor Azwa (2016) yang menunjukkan bahawa faktor pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) kurang menarik minat dan perhatian murid, mempengaruhi mereka dalam pembelajaran Bahasa Melayu. Selain itu, pembelajaran tatabahasa seperti sistem tatabahasa yang sangat terikat kepada penerangan peraturan dan rumus tatabahasa (Hishamudin, Mashetoh dan Faizah, 2016). Hal ini menyebabkan murid sering melakukan kesalahan tatabahasa seperti aspek sintaksis dan morfologi (Farizah, Adenan dan Mohd Rosli, 2018; Zaliza, 2017; Normaizam, 2016; Nasariah dan Nooriza, 2015).

Pelbagai pendekatan dalam PdPc bahasa yang boleh dilaksanakan untuk memperlihatkan kesan terhadap penguasaan kemahiran bahasa murid. Penyediaan aktiviti yang santai dan menyeronokkan boleh menarik minat murid terhadap topik pembelajaran seperti aktiviti menggunakan elemen permainan atau gamifikasi (Shirley & Ruhizan, 2022; Rosli, 2016; Landers, 2014). Selain itu, pendekatan gamifikasi juga dapat memberikan motivasi kepada murid dan fokus terhadap topik pembelajaran (Norzalina, Rohaizah & Athira Najwa, 2024; Nur Syuhada & Zamri, 2023; Rahimah, 2019; Ding, Chong dan Yinghui, 2017). Oleh itu, penerapan elemen permainan dalam subjek bahasa juga merupakan satu pendekatan mempelajari bahasa secara tidak langsung dan menyediakan kepelbagaian serta membantu mengekalkan minat murid dalam bilik darjah.

Penyataan Masalah

Kajian ini membincangkan masalah dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu. Penguasaan tatabahasa memainkan peranan penting dalam proses PdPc sesuatu bahasa. Tatabahasa yang meliputi aspek morfologi dan sintaksis menjadi asas kepada penguasaan bahasa yang baik terhadap seseorang murid. Walau bagaimanapun, penguasaan tatabahasa murid dalam bahasa Melayu peringkat sekolah menengah masih kurang memuaskan disebabkan oleh faktor-faktor tertentu.

Antara faktornya ialah murid mempunyai penguasaan kosa kata Bahasa Melayu yang terhad. Kajian Nasariah dan Nooriza (2015) menunjukkan bahawa analisis kesalahan bahasa murid dalam penulisan mengandungi kesalahan penggunaan frasa, kosa kata dan ejaan. Selain itu, kajian oleh Hasnah (2016) juga mendapati bahawa murid melakukan kesalahan ayat tergantung, ayat kabur, kesalahan imbuhan, kesalahan ejaan dan penggunaan ayat tidak tepat. Hal ini menunjukkan bahawa penguasaan aspek morfologi dan sintaksis memainkan peranan penting dalam proses pembinaan ayat. Oleh itu,

murid perlu menguasai elemen tatabahasa yang seimbang yang meliputi semua aspek untuk mewujudkan elemen ayat yang gramatis.

Dalam menulis sesuatu ayat, murid dikaitkan dengan kebolehan mereka untuk menggunakan perkataan atau ayat yang gramatis dan mematuhi hukum tatabahasa. Namun, kebanyakan murid kurang peka dan masih melakukan kesalahan bahasa dalam penulisan mereka. Hasil kajian oleh Zaliza (2017) menunjukkan bahawa murid banyak melakukan kesalahan tatabahasa terutamanya dalam aspek sintaksis seperti kesalahan pembinaan ayat majmuk dan pengguguran subjek dalam ayat. Perkara ini berlaku disebabkan oleh faktor kekurangan pengetahuan tentang sistem tatabahasa dan kekeliruan tentang makna perkataan.

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

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

Dalam konteks pembelajaran bahasa secara umum, kajian berkaitan aspek tatabahasa telah banyak dijalankan. Pelbagai pendekatan pembelajaran untuk memperlihatkan faktor-faktor yang mempengaruhi kemahiran berbahasa murid telah dicadangkan dalam kajian-kajian tersebut. Antaranya ialah pendekatan gamifikasi yang semakin berkembang dalam bidang pendidikan (Ding, Chong dan Yinghui, 2017; Landers, 2014). Banyak penyelidikan terkini yang menerapkan elemen gamifikasi dalam pelbagai konteks pembelajaran. Contohnya kajian gamifikasi dalam pembelajaran bahasa seperti Bahasa Arab (Suhaila et al., 2019; Amanee dan Ahmad Zaki, 2018), Bahasa Inggeris (Yan, Daniel dan Dongping, 2016), Bahasa Cina (Dickey et al., 2017) dan pelbagai subjek bahasa lain. Namun demikian, artikel tentang pendekatan gamifikasi dalam Bahasa Melayu dalam pangkalan data artikel di Malaysia masih perlu diperbanyak (Siti Rosilawati et al., 2018). Oleh itu, kajian ini menerapkan pendekatan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa yang dilihat lebih menyeronokkan dan inovatif. Elemen-elemen permainan boleh mula diaplikasikan dalam pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu untuk membolehkan pembelajaran berlangsung dalam suasana belajar sambil bermain.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti skor min bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam PdPc tatabahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan gamifikasi. Berdasarkan objektif yang telah dinyatakan, soalan kajian ini adalah seperti yang berikut:

- i. Adakah terdapat perbezaan skor min bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam praujian untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu?
- ii. Adakah terdapat perbezaan skor min bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan dalam pascajuan untuk PdPc tatabahasa Bahasa Melayu?

Pendekatan Gamifikasi

Istilah gamifikasi merupakan istilah pinjaman daripada bahasa Inggeris, iaitu *gamification*. Konsep gamifikasi menjadikan sesuatu aktiviti asalnya bukan permainan sebagai suatu aktiviti bermain. Nick Pelling merupakan pengguna pertama yang menggunakan istilah gamifikasi pada tahun 2002 (Heni, 2016). Gamifikasi mungkin merupakan satu istilah baharu namun idea dalam pemikiran dan mekanisme permainan untuk menyelesaikan masalah dan penglibatan peserta bukanlah sesuatu yang baru (Zichermann & Cunningham, 2011). Hal ini demikian kerana, dahulu istilah permainan bahasa digunakan untuk menjadikan sesuatu aktiviti permainan dalam pembelajaran. Konsep permainan bahasa mempunyai objektif dan matlamat tertentu dalam aktiviti permainan. Walau bagaimanapun, pendekatan gamifikasi dilihat lebih berstruktur dan inovatif dalam pembangunan permainan melalui langkah-langkah proses gamifikasi.

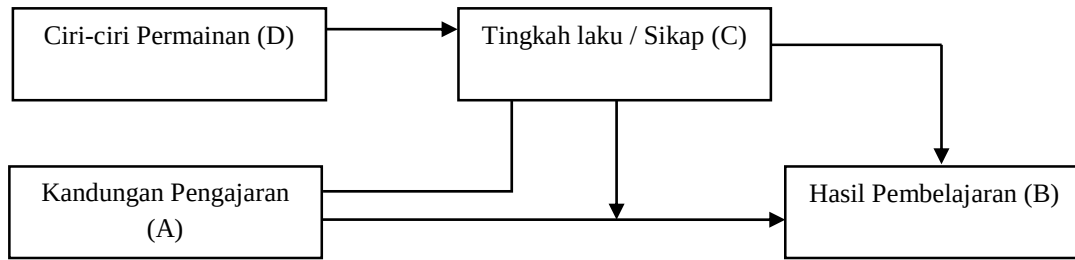
Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen berasaskan permainan (Tan, 2016; Heni, 2016) dan estetika (Kapp, Karl, 2012) untuk menyelesaikan sesuatu masalah melalui cara berfikir ketika bermain (Isnanto, Senie & Rizky, 2016). Menurut Zichermann dan Cunningham, 2012 dalam Rohaila dan Fariza (2017), elemen gamifikasi yang sering digunakan dalam pembangunan gamifikasi seperti sistem mata (*points*), lencana pencapaian (*badge*) papan pendahulu (*leaderboards*), tahap perkembangan (*level*) dan cabaran (*challenges*). Selain itu, gamifikasi bertujuan untuk memotivasikan peserta atau pemain (Permana, Kusumo, & Nurjanah, 2018; Bobby, 2016), maksimumkan elemen keseronokan (Heni, 2016) dan penglibatan peserta (Suhaila et al., 2019) terhadap proses pembelajaran. Konsep gamifikasi juga bertujuan untuk mengekalkan perhatian dan interaksi peserta (Siti Rosilawati et al., 2018) dan memupuk minat terhadap pembelajaran (Muhammad, 2017). Secara ringkasnya, pendekatan gamifikasi dalam konteks pendidikan merupakan salah satu inisiatif untuk penyampaian sesuatu permainan itu menjadi lebih menarik dengan kombinasi antara pendidikan dan hiburan.

Bersesuaian dengan pembelajaran abad ke-21 (PAK-21), gamifikasi dilihat menerapkan kaedah pembelajaran berpusatkan murid. Pengaplikasian elemen permainan dalam aktiviti pembelajaran merupakan salah satu teknik pembelajaran yang boleh diterokai oleh murid. Selain itu, elemen permainan seperti motivasi boleh mendorong pemain untuk terus terlibat aktif dalam aktiviti permainan (Langendahl et al., 2017). Belajar sambil bermain boleh memberi peluang kepada murid untuk menuntut ilmu baharu, membina kemahiran dan memupuk sikap positif melalui bahan pembelajaran yang sesuai dengan keperluan dan kebolehan mereka.

Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers

Dalam kajian ini, penyelidik telah memilih Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers sebagai asas dalam penyelidikan ini. Rajah 1 menunjukkan model teori Pembelajaran Gamifikasi Landers yang terdiri daripada empat elemen utama, iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan.

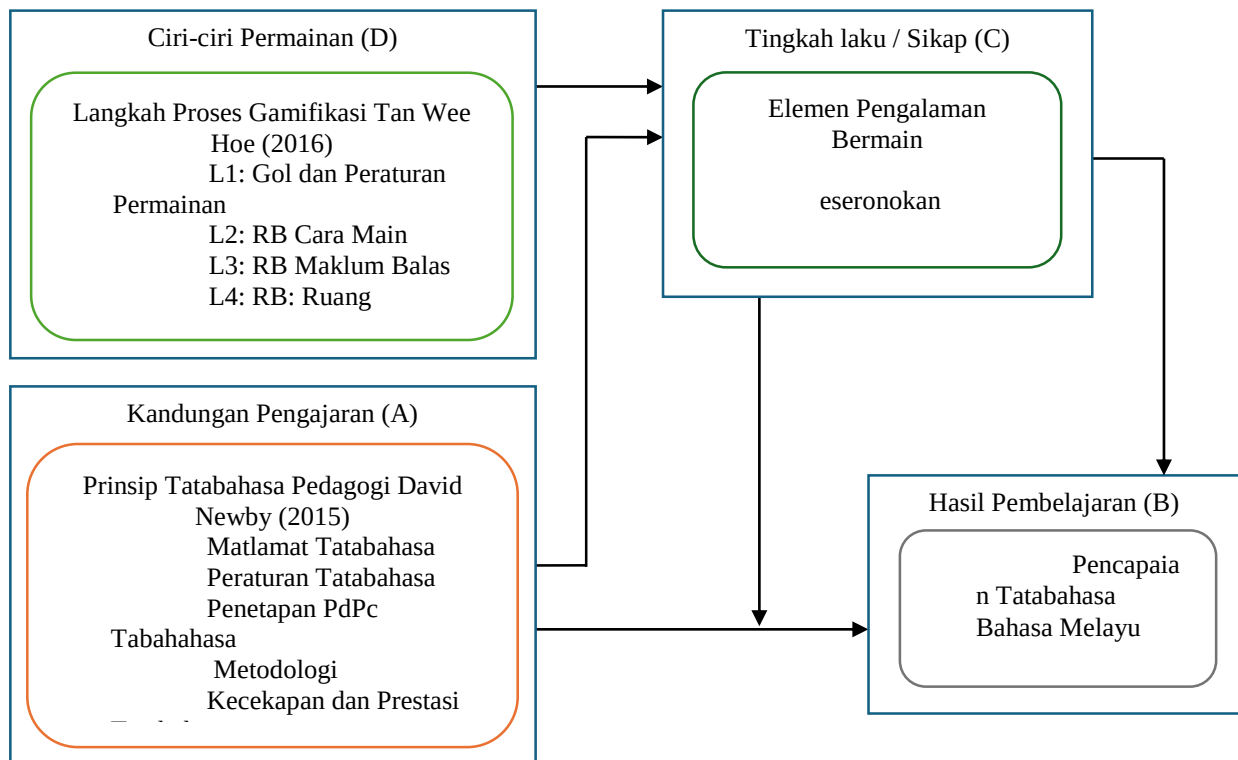
Rajah 1 Model Teori Pembelajaran Landers



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

Kajian ini menggunakan model Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers untuk menghasilkan PdPc tatabahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan gamifikasi dengan gabungan beberapa aspek lain seperti Teori Tatabahasa Pedagogi (TP), lima proses langkah gamifikasi oleh Tan Wee Hoe dan elemen pengalaman bermain.

Rajah 2 Kerangka teoritikal kajian



Rajah 2 menunjukkan kerangka teoritikal kajian. Kajian ini menggunakan model Teori Pembelajaran Gamifikasi Landers (TPGL) untuk menghasilkan PdPc tatabahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan gamifikasi. Menurut Landers (2014), gamifikasi dalam TPGGL dilihat sebagai penggunaan ciri-ciri permainan yang bertujuan untuk mempengaruhi tingkah laku yang berkaitan dengan pembelajaran. Seterusnya, aspek tingkah laku ini akan mempengaruhi satu atau dua proses pembelajaran, iaitu secara langsung (*mediating process*) dan secara tidak langsung (*moderating process*). Terdapat empat fungsi TPGGL, iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan.

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

Seterusnya, fungsi tingkah laku atau sikap (C) melibatkan pengaruh elemen pengalaman bermain dalam pembelajaran yang merangkumi elemen keseronokan, penglibatan dan motivasi. Bagi ciri-ciri permainan (D) dalam kajian ini, pengkaji menggunakan lima langkah proses gamifikasi oleh Tan (2016) bagi membina lima aktiviti PdPc elemen sintaksis seperti Rajah 2. Dalam langkah pertama proses gamifikasi, penetapan gol dan peraturan permainan dilakukan untuk membolehkan permainan tersebut menghiburkan pemain yang ditujukan. Langkah kedua, reka bentuk cara main, iaitu rancangan yang dibuat bagi menunjukkan susunan dan struktur elemen gol, peraturan, cabaran dan interaksi dalam permainan. Langkah ketiga, reka bentuk maklum balas pula merupakan rancangan dalam pelbagai cara kederiaan yang menunjukkan susunan dan paparan maklum balas ke atas setiap aksi dan reaksi pemain. Langkah keempat, reka bentuk ruang permainan merupakan pemilihan jenis ruang permainan yang sesuai selepas menentukan paparan aset. Langkah terakhir ialah reka bentuk cerita permainan dilakukan oleh pereka permainan yang melibatkan penjana cerita menerusi reka cipta avatar, pembinaan struktur jalan cerita permainan dan penentuan peristiwa naratif.

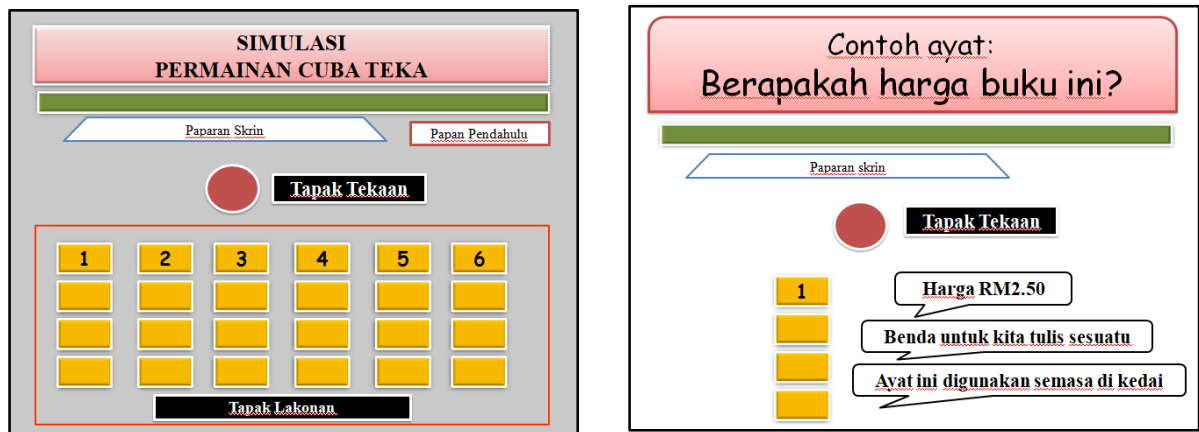
METODOLOGI

Dalam kajian ini, reka bentuk kajian kuantitatif berbentuk deskriptif digunakan. Kaedah kuasi-eksperimen ini melibatkan 60 murid Tingkatan 1 di sebuah sekolah menengah daerah Petaling Perdana, Selangor yang menjadi responden dan dibahagikan kepada dua kumpulan, iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Responden yang dipilih berdasarkan prosedur persampelan rawak mudah, iaitu responden yang mempunyai tahap pencapaian sederhana dalam tingkatan. Kedua-dua kumpulan ini menjalani praujian. Instrumen bagi ujian dibina oleh penyelidik dan aspek kesahan dan kebolehpercayaan kandungan ujian telah dilakukan oleh pakar bahasa dan guru Bahasa Melayu. Setelah menjalani praujian, kumpulan kawalan menjalani lima sesi PdPc tatabahasa melalui pendekatan tradisional. Bagi kumpulan rawatan pula, sebanyak lima sesi PdPc tatabahasa melalui pendekatan gamifikasi juga dilaksanakan. Bagi instrumen aktiviti permainan gamifikasi, penyelidik telah membina lima jenis permainan mengikut lima langkah proses gamifikasi oleh Tan (2016). Dalam kajian ini hanya diterangkan satu jenis permainan sahaja.

Pendeta Journal of Malay Language, Education and Literature
Jilid 16 No. 1, 2025 / ISSN 1823-6812/ eISSN 2600-8696 (87-99)

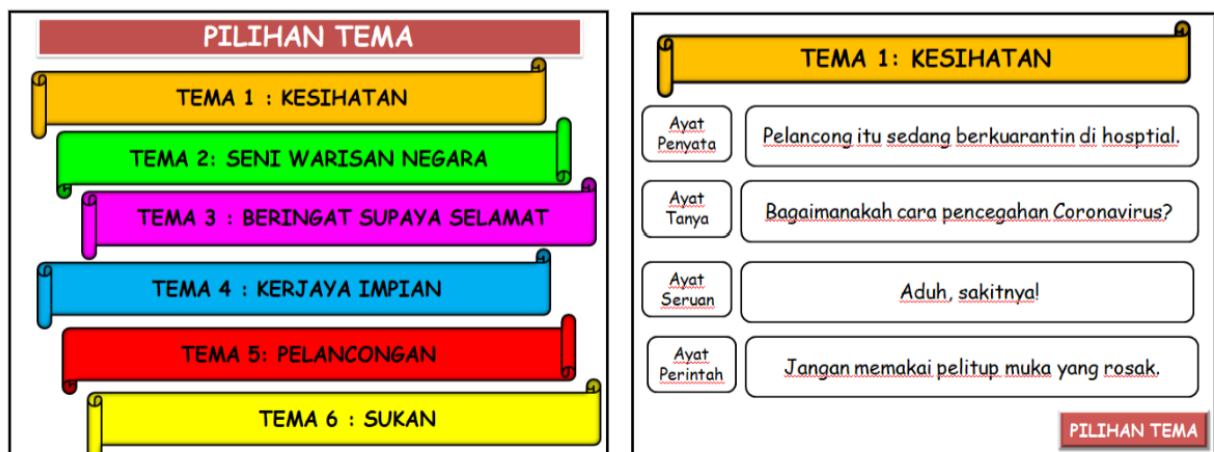
Rajah 3 Permainan Cuba Teka

Rajah 4 Simulasi Permainan Cuba Teka



Sebelum permainan Cuba Teka dilaksanakan, guru menerangkan gol dan peraturan permainan. Seterusnya, simulasi permainan ditunjukkan kepada murid-murid seperti Rajah 4. Murid dibahagikan kepada enam kumpulan dan setiap wakil kumpulan perlu memilih satu tema seperti dalam Rajah 5. Disebabkan oleh pandemik Covid-19, pergerakan murid semasa bermain permainan ini mengikut prosedur operasi standard (SOP) yang telah ditetapkan oleh kementerian kesihatan. Bagi kumpulan yang dapat meneka ayat berserta jenis ayat diberi markah. Pada akhir permainan, maklum balas sumatif diberikan, iaitu guru menentukan sama ada kumpulan pemain menang, kalah atau seri.

Rajah 5 Pilihan tema dan contoh jenis ayat



Setelah lima PdPc tatabahasa dilaksanakan, data bagi pascaujian dijalankan dengan menggunakan instrumen ujian yang sama untuk praujian. Set ujian disediakan berdasarkan format terbaru PT3 Bahasa Melayu dan soalan dibina berdasarkan DSKP Kurikulum Standard Sekolah Menengah Bahasa Melayu Tingkatan 1. Item soalan disediakan berdasarkan aspek tatabahasa yang berfokus kepada elemen sintaksis. Peratus markah ujian digunakan dalam hasil dapatan kajian ini. Skema dan penilaian markah berdasarkan julat gred menengah rendah (PT3) 2019 oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Data yang diperoleh daripada kajian ini dianalisis menggunakan program SPSS bagi menilai data dari segi peratus minimum dan maksimum dan skor min.

DAPATAN KAJIAN

Dapatan kajian dihuraikan berpandukan objektif kajian yang telah ditetapkan. Kajian ini menunjukkan dua perkara, iaitu perbezaan pencapaian ujian tatabahasa bagi kedua-dua kumpulan sebelum dan selepas menjalani lima sesi PdPc tatabahasa Bahasa Melayu melalui pendekatan gamifikasi bagi kumpulan rawatan manakala pendekatan tradisional bagi kumpulan kawalan. Perkara kedua ialah perbandingan markah antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Demografi responden menerangkan taburan kekerapan dan peratus responden mengikut jantina. Responden yang terlibat dalam kajian ini ialah murid Tingkatan 1.

Jadual 1 Jantina Responden Mengikut Kumpulan

Jantina	Bilangan Responden		Peratus
	Kumpulan Kawalan	Kumpulan Rawatan	
Lelaki	14 (23.33)	16 (26.67)	50.00
Perempuan	16 (26.67)	14 (23.33)	50.00
Jumlah	30	30	100.00

Berdasarkan Jadual 1, pecahan peratus bagi jantina murid Tingkatan 1 yang dipilih adalah seimbang. Bagi kumpulan kawalan, responden lelaki 23.33 peratus, iaitu seramai 14 murid dan responden perempuan 26.67 peratus, iaitu seramai 16 murid. Bagi kumpulan rawatan pula, bilangan responden lelaki seramai 26.67 peratus, iaitu 16 murid manakala responden perempuan pula seramai 23.33 peratus, iaitu 14 murid.

Jadual 2 Perbezaan Skor Min Praujian bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan

	Bil. responden	Minimum	Maksimum	Min
Kumpulan Kawalan	30	17.00	65.00	41.96
Kumpulan Rawatan	30	22.00	76.00	51.66

Jadual 2 menunjukkan perbezaan skor min praujian antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Bagi nilai minimum, kumpulan rawatan menunjukkan nilai markah 22 peratus lebih tinggi daripada kumpulan kawalan, iaitu sebanyak 17 peratus. Bagi nilai maksimum pula, sebanyak 76 peratus untuk kumpulan rawatan dan 65 peratus markah untuk kumpulan kawalan. Seterusnya, nilai skor min menunjukkan markah praujian bagi kumpulan rawatan lebih tinggi, iaitu 76 peratus berbanding 65 peratus bagi kumpulan kawalan. Perbezaan markah ini menunjukkan pencapaian awal murid dalam ujian tatabahasa sebelum menjalani lima sesi PdPc tatabahasa. Markah minimum dan maksimum yang ditunjukkan dalam Jadual 1 menggambarkan bahawa tahap pencapaian kedua-dua kumpulan ini hampir sama sebelum menjalani lima sesi PdPc yang telah ditetapkan. Nilai min yang berbeza menunjukkan terdapat perbezaan markah praujian antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Oleh itu, terdapat perbezaan markah namun perbezaan berkenaan tidak menunjukkan perbezaan markah yang besar.

Jadual 3 Perbezaan Skor Min Pascaujian bagi Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Rawatan

	Bil. responden	Minimum	Maksimum	Min
Kumpulan Kawalan	30	35.00	91.00	60.36
Kumpulan Rawatan	30	44.00	87.00	66.73

Jadual 3 menunjukkan perbezaan skor min pascaujian bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Bagi nilai minimum, kumpulan rawatan menunjukkan nilai markah 44 peratus lebih tinggi daripada kumpulan kawalan, iaitu sebanyak 35 peratus. Walau bagaimanapun, nilai maksimum pula menunjukkan kumpulan kawalan lebih tinggi daripada kumpulan rawatan, iaitu sebanyak 91 peratus berbanding 87 peratus markah. Skor min bagi kedua-dua kumpulan menunjukkan kumpulan rawatan lebih tinggi berbanding kumpulan kawalan, iaitu sebanyak 66.73. Setelah menjalani lima sesi PdPc tatabahasa, hasil data menunjukkan skor min bagi kumpulan rawatan lebih tinggi berbanding kumpulan

kawalan. Perbezaan ini menunjukkan bahawa murid dalam kumpulan rawatan yang menjalani lima sesi PdPc tatabahasa melalui pendekatan gamifikasi memberikan maklum balas positif terhadap sesi PdPc tatabahasa yang dijalankan. Nilai skor min yang ditunjukkan terdapat perbezaan markah pascaujian antara kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Hal ini menunjukkan, walaupun perbezaan markah yang tidak ketara, namun perbezaan markah yang ditunjukkan menggambarkan pendekatan gamifikasi ini mampu meningkatkan pencapaian murid dalam topik tatabahasa Bahasa Melayu. Oleh itu, nilai purata atau skor min bagi kumpulan rawatan lebih tinggi menunjukkan bahawa purata pencapaian keseluruhan murid kumpulan rawatan lebih baik berbanding kumpulan kawalan.

Keberkesanan Pendekatan Gamifikasi dalam Ujian Tatabahasa Bahasa Melayu

Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan model TPGL untuk menyusun pendekatan gamifikasi dalam PdPc tatabahasa. Terdapat empat elemen dalam TPGL, iaitu kandungan pengajaran, hasil pembelajaran, tingkah laku atau sikap dan ciri-ciri permainan yang digabungkan dengan teori TP, lima proses langkah gamifikasi oleh Tan (2016) dan tiga elemen pengalaman bermain. Berdasarkan konsep teori yang digunakan, hasil pembelajaran dalam pencapaian tatabahasa murid dipengaruhi oleh tiga elemen, iaitu kandungan pengajaran, perubahan tingkah laku atau sikap dan penerapan ciri-ciri permainan dalam proses pengajaran. Oleh hal yang demikian, keberkesanan pendekatan gamifikasi dilihat daripada dua perkara, iaitu (a) kandungan pengajaran yang mempengaruhi hasil pembelajaran dan tingkah laku murid dan (b) ciri-ciri permainan yang mempengaruhi perubahan tingkah laku atau sikap dan hasil pembelajaran.

Hasil kajian menunjukkan bahawa kumpulan murid yang menerima proses pembelajaran secara tradisional memperoleh skor yang lebih rendah berbanding kumpulan murid yang menerima pendekatan gamifikasi. Hal ini menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran gamifikasi dapat mengubah hasil pembelajaran murid melalui tahap pengetahuan dan kemahiran atau minat murid terhadap pembelajaran tatabahasa. Dapatan ini menyokong implikasi positif kesan pendekatan gamifikasi terhadap peningkatan tahap pencapaian murid (Firas et al., 2019; Mohd Nazmi dan Bushro, 2018; Rawendy et al., 2017; Siti Norhaida, 2017; Wijaya, 2017; Cahyani, 2016; Lister, 2015; Perry, 2015) dan pelaksanaan pendekatan pengajaran yang lebih baik berbanding pendekatan tradisional (Wastari, 2018; Wijaya, 2017). Bagi pandangan guru pula, keberkesanan pengajaran melalui pendekatan ini memudahkan proses PdPc dilaksanakan dan lebih efektif. Pemilihan kandungan pengajaran yang sesuai dengan tahap pengetahuan murid dan kawalan murid yang baik dalam tugas permainan boleh melancarkan proses pengajaran (Landers, 2014). Hasil kajian ini menyokong persediaan awal pengajaran guru untuk mereka bentuk permainan yang bersesuaian supaya pelaksanaan aktiviti pembelajaran lancar, tersusun dan terkawal (Hashimah, 2019; Azman et al., 2018; Siti Rohani et al., 2018).

Implikasi dan Cadangan

Kajian ini memberi implikasi yang positif kepada murid dan guru dalam menilai pendekatan yang berkesan untuk menjalankan PdPc tatabahasa. Pendekatan gamifikasi yang digunakan ini menunjukkan terdapat perbezaan skor min yang dicatatkan antara kumpulan rawatan dan kumpulan kawalan. Perbezaan ini juga menunjukkan skor ujian kumpulan rawatan yang menjalani pendekatan gamifikasi lebih baik daripada kumpulan kawalan yang menggunakan pendekatan tradisional. Pemilihan pendekatan yang sesuai untuk sesi pengajaran tatabahasa adalah sangat penting kerana dapat meningkatkan lagi pencapaian murid selain dapat memperolehi elemen bermain dalam pembelajaran.

Selain itu, pemilihan ciri-ciri permainan yang sesuai dapat mempengaruhi tingkah laku atau sikap yang positif daripada murid. Murid lebih bermotivasi dan seronok untuk belajar dengan penyediaan bahan permainan yang mempunyai nilai estetika yang menarik dan kreatif. Selain dapat memahami topik pembelajaran dengan mudah, pendekatan pembelajaran yang baharu boleh menarik minat terhadap subjek tatabahasa Bahasa Melayu. Oleh itu, pendekatan ini memberi kelebihan kepada murid dan guru. Guru sebagai pemudahcara dalam proses pembelajaran lebih seronok apabila murid aktif dan mudah memahami topik pembelajaran. Walau bagaimanapun, pelaksanaan PdPc tatabahasa menggunakan pendekatan gamifikasi kurang dilaksanakan disebabkan oleh faktor kekangan masa dan proses penyediaan permainan.

Cadangan kajian lanjutan yang boleh dilakukan berpandukan kajian ini adalah dengan meneliti sama ada pendekatan ini berkesan untuk pengajaran topik penulisan karangan atau komponen sastera (KOMSAS). Selain itu, kajian yang lebih mendalam juga boleh dilakukan terhadap tahap pengetahuan murid. Kajian boleh dikaji sama ada pendekatan gamifikasi ini sesuai dengan murid pada tahap pencapaian lemah atau murid yang berprestasi cemerlang. Hal ini demikian kerana, faktor tahap pencapaian murid dilihat akan mempengaruhi keputusan penilaian ujian yang akan dijalankan.

KESIMPULAN

Kajian yang telah dijalankan ini menunjukkan bahawa murid dapat menerima pendekatan gamifikasi dalam sesi PdPc tatabahasa Bahasa Melayu dengan baik. Peningkatan ini menjadi penilaian kepada perubahan pendekatan pengajaran yang perlu dilakukan oleh guru bagi mencapai objektif pengajaran yang telah ditetapkan. Pendekatan ini juga memberi ruang kepada guru-guru dalam merangka dan melaksanakan aktiviti gamifikasi dalam sesi PdPc yang lebih berkesan. Selain itu, murid juga dapat merasai suasana pembelajaran yang berbeza dan menyeronokkan. Pengalaman bermain sambil belajar akan mempengaruhi tingkah laku atau sikap positif untuk memahami topik pembelajaran dengan mudah.

RUJUKAN

- Amanee Abdul Hai dan Ahmad Zaki Amiruddin (2018). Comixs: From creative application to interactive publication. Dalam *Proceedings of the International University Carnival on e-Learning (IUCEL) 2018*, 212-214.
- Awang Sariyan (2017). *Pemikiran Awang Sariyan dalam pemertabatan Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Awang Sariyan (2018). *Teras pendidikan Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Boby Haryanto (2016). *Penerapan gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran Musik*. Tesis Sarjana Teknik Informatika. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Diambil daripada <https://docplayer.info/47899786-Penerapan-gamifikasi-dalam-aplikasipembelajaran-musik.html>
- Dickey Rawendy, Yi Ying, Yulyani Arifin dan Kelly Rosalin. (2017). Design and development game Chinese Language learning with gamification and using mnemonic method. Dalam *2nd International Conference on Computer Science and Computational Intelligence 2017 (ICCSCI 2017)*, 61-67. Diambil daripada <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187705091732046X>
- Ding Ding, Chong Guan dan Yinghui Yu (2017). Game-based learning in tertiary education: A new learning experience for the Generation Z. *International Journal of Information and Education Technology*, 7(2), 148-152. Diambil daripada https://www.researchgate.net/publication/299371961_GameBased_Learning_in_Tertiary_Education_A_New_Learning_Experience_for_the_Generation_Z
- Farizah Hashim, Adenan Ayob & Mohd Rosli Saludin (2018). Pengaruh media sosial terhadap kesalahan tatabahasa dalam penulisan karangan bahasa Melayu murid Tahun Lima. *International Journal of Law, Government and Communication*, 3(7), 53-76. Diambil daripada <http://www.ijlgc.com/PDF/IJLGC-2018-07-03-04.pdf>
- Hasnah Mohamed (2016). Meningkatkan kemahiran menulis karangan melalui penggunaan *Track Changes*. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 13,135-159.
- Heni Jusuf (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal technology of Information and Communication*, 5(9), 1-6.
- Hishamudin Isam, Mashetoh Abd. Mutalib dan Faizah Ahmad (2016). Korpus ke bilik darjah: Tatacara pendendalian teknik pengajaran dan pembelajaran tatabahasa berbantu komputer. Dalam *Proceedings of ICECRS*,1, (619-630). Diambil daripada https://www.researchgate.net/publication/317081278_KORPUS_KE_BILIK_DARJAH_TATACARA_PENGENDALIAN_TEKNIK_PENGAJARAN_DAN_PEMBELAJARAN_TATABAHASA_BERBANTU_KOMPUTER
- Isnanto Adi Prasetyo, Senie Destya dan Rizky (2016). Penerapan konsep gamifikasi pada perancangan aplikasi pembelajaran Al-Qur'an. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi dan multimedia 2016*, 37-42. Diambil daripada <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1157/1109>

- Kapp, Karl M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer An Imprint of Wiley.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2016). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Tingkatan 1* (2016). Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752-768. Diambil daripada https://www.academia.edu/9474258/Developing_a_theory_of_gamified_learning_Linking_serious_games_and_gamification_of_learning
- Mohammad Aziz Shah Mohamed Arip et al. (2014). Faktor, kesan dan strategi menangani permasalahan kurang tumpuan pelajar sekolah menengah di dalam kelas: Suatu kajian kualitatif. Dalam *International Counseling Conference and Work*. Diambil daripada <http://digilib.unimed.ac.id/4781/1/Fulltext.pdf>.
- Muhammad Takdir (2017). KePoMath Go “Penerapan konsep gamifikasi dalam pembelajaran Matematika dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa”. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*. 20(6),1-6. Diambil daripada <http://ojs.unm.ac.id/Insani/article/view/4493/2583>
- Mohd Nazmi Jaafar dan Bushro Ali (2018). Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Bahasa Arab PAK21. Dalam *Proceedings of International Conference on the Future of Education IConFed*, (101-127). Diambil daripada <https://www.scribd.com/document/385195674/A75-Mohd-Nazmi-Bin-Jaafar-Et-Al>.
- Nasariah Mansor dan Nooriza Wahab (2015). Analisis kesalahan bahasa: Perbandingan antara pelajar kelas cemerlang dan pelajar kelas kurang cemerlang. Dalam *Proceedings International Seminar Language Maintenance and Shift V*, (328-331). Diambil daripada http://eprints.undip.ac.id/55421/1/Proceedings_LAMAS_5_2015_Edisi_Revisi_Nasariah_Mansor_peratus2C_Nooriza_Wahab.pdf
- Normaizam Hamid (2016). Penggunaan AKPA untuk meningkatkan kemahiran menukarkan ayat aktif kepada ayat pasif. Dalam *Prosiding Seminar Penyelidikan Tindakan Pendidik Guru 2016*, (29-34). Diambil daripada <http://ipgmksm.edu.my/haz/prosiding/e-prosiding3.pdf>
- Nor Azimah Ariffin dan Dahlia Janan (2017). Keberkesanan kaedah pengajaran bersama dalam meningkatkan pencapaian penulisan karangan murid Tingkatan 4. *Jurnal Bahasa dan Sastra Melayu*, 8, 59-65.
- Noor Habsah Ali & Yahya Othman (2018). Strategi pembelajaran kemahiran menulis Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua dalam kalangan pelajar Melanau daerah Daro. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8(5), 33-41. ISSN 2180-4842. Diambil daripada <http://spaj.ukm.my/jpbm/index.php/jpbm/article/view/164/142>
- Norzalina Noor, Rohaizah Ab. Karim dan Athira Najwa Zakaria. (2024). Motivasi, penerimaan dan minat pelajar terhadap penggunaan Pendeta LOCA dalam kemahiran membaca dalam pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu. *ASEAN Journal of Teaching and Learning in Higher Education (AJTLHE)*. 16 (2). <https://doi.org/10.17576/ajtlhe.1602.2024.07>
- Nur Syuhada Mat Husin, & Zamri Mahamod. (2023). Tahap Minat dan Persepsi Pelajar Sekolah Menengah Rendah Terhadap Penggunaan Bahan Pembelajaran Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu. *PENDETA*,14(2), 131–145. <https://doi.org/10.37134/pendeta.vol14.2.11.2023>
- Nurul Aisyah Abdullah, Zamri Mahamod dan Nor Azwa Hanum Nor Shaid (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi penulisan karangan Bahasa Melayu pelajar sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 6 (12), 1-9. ISSN: 2180-4842. [www.spaj.ukm.mu/jpbm\(berwasit\)](http://spaj.ukm.mu/jpbm(berwasit)). Diambil daripada <http://journalarticle.ukm.my/10189/1/112-220-1-SM.pdf>
- Permana, Y. A., Kusumo, D. S., & Nurjanah, D. (2018). Gamification for Learning Basic Algorithm. In *2018 6th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)* (pp. 402-408). IEEE. Diambil daripada https://www.researchgate.net/profile/Yadhi_Aditya/publication/328334423_Gamification_for_Learning_Basic_Algorithm/links/5bc6e954a6fdcc03c78989db/Gamification-for-Learning-Basic-Algorithm.pdf
- Rahimah Wahid (2019). Kaedah gamifikasi sebagai alternatif pengajaran dan pembelajaran dalam kursus berkaitan alam sekitar. *Jurnal Pendidikan dan Sains Sosial*, 12 (2), 50-53. Diambil daripada https://www.jesoc.com/wp-content/uploads/2019/04/KC12_040.pdf
- Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atika Jamilluddin. (Editor)., *Pembelajaran Abad Ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Rosli Ab Rahman (2016). Meningkatkan pemahaman pengajaran Bahasa Melayu Kontekstual dalam kalangan pelajar PPISMP PJK melalui kaedah Mainsa. Dalam *Prosiding Seminar Penyelidikan Tindakan Pendidik Guru 2016*, (19-28). Diambil daripada <http://ipgmksm.edu.my/haz/prosiding/e-prosiding3.pdf>
- Shirley Sian Jampong dan Ruhizan Mohammad Yasin. (2022). Keberkesanan Animasi Powtoon dalam Pembelajaran Tatabahasa Bahasa Iban dan Impaknya Terhadap Motivasi Pelajar Sekolah Menengah.

- Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH), 7(7), e001630.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i7.1630>.
- Siti Rosilawati Ramlan et al. (2018). Gamifikasi untuk pembelajaran bahasa: Satu tinjauan literatur sistematik. Dalam *Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam 2018*, (1257-1264). Diambil daripada https://www.unisza.edu.my/medc2018/images/12571264_SITI_ROSILAWATI_RAMLAN_et_al.pdf
- Suhaila Zailani et al. (2019). Improvement in Sarf (Morphology) competency through Gamification at Miri National Religious Secondary School (SMKAMi). *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 684-697. Diambil daripada [http://hrmars.com/hrmars_papers/Improvement_in_Sarf_\(Morphology\)_Competency_through_Gamification_at_Miri_National_Religious_Secondary_School_\(SMKAMi\).pdf](http://hrmars.com/hrmars_papers/Improvement_in_Sarf_(Morphology)_Competency_through_Gamification_at_Miri_National_Religious_Secondary_School_(SMKAMi).pdf)
- Tan Wee Hoe (2016). *Gamifikasi dalam pendidikan: Pembelajaran berasaskan permainan*. Tanjong Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Vijayaletchumy Subramaniam, Nadia Shuhada dan Amirra Shazreena (2018). Lajur Ampuh Membaca Bahasa Melayu (LAMB) in the teaching and learning process. *Advances in Social Sciences Research Journal*, 5(12), 501-518. Diambil daripada <https://journals.scholarpublishing.org/index.php/ASSRJ/article/view/5595/3554>
- Yan Liu, Daniel Holden dan Dongping Zheng. (2016). Analyzing students' language learning experience in an augmented reality mobile game: An exploration of an emergent learning environment. Dalam *2nd International Conference on Higher Education Advances (HEAd'16)*, 369-374. Diambil daripada <https://core.ac.uk/download/pdf/82342572.pdf>
- Zaliza Mohamad Nasir (2017). Kesalahan tatabahasa Bahasa Melayu dalam penulisan karangan pelajar. *Language for Specific Purposes International Journal*, Universiti Teknologi Malaysia, 4, 23-25. Diambil daripada <https://lspinternationaljournal.utm.my/index.php/lspij/article/view/44/39>
- Zichermann. G dan Cunningham. C (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. Diambil daripada http://storage.libre.life/Gamification_by_Design.pdf