

Penerimaan Murid Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran Bahasa Melayu di Sekolah Menengah Daerah Tumpat, Kelantan

Student's Acceptance Towards Game-Based Learning in Malay Language Teaching in a high school Tumpat, Kelantan

Nur Faratul Nisa Ab Rahman* & Mohamad Rozi Kasim

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

*email : faratulrahman0011@gmail.com

Diterima: 04 Okt 2024; **Disemak semula:** 24 Jun 2025 **Diterima:** 30 Jun 2025; **Diterbitkan:** 04 Julai 2025

To cite this article (APA): Ab Rahman, F. N., & Kasim, M. R. (2025). Penerimaan Murid Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran Bahasa Melayu di Sekolah Menengah Daerah Tumpat, Kelantan. *Perspektif Jurnal Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 17(2), 52-61. <https://doi.org/10.37134/perspektif.vol17.2.4.2025>

To link to this article: <https://doi.org/10.37134/perspektif.vol17.2.4.2025>

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu dan mengkaji kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu. Kajian ini melibatkan 30 orang responden yang terdiri daripada murid tingkatan 4 di sekolah menengah terpilih. Reka bentuk kajian yang digunakan adalah kaedah campuran iaitu kaedah kualitatif dan kuantitatif. Kajian ini menggunakan instrumen soal selidik dan temu bual telah dianalisis menggunakan SPSS. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid menunjukkan penerimaan yang baik terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu. Bukan itu sahaja, terdapat pelbagai kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu berdasarkan soal selidik dan temu bual yang dilaksanakan iaitu pembelajaran berasaskan permainan dapat menarik minat murid untuk belajar, meningkatkan pengetahuan murid terhadap pembelajaran, meningkatkan keyakinan diri murid, dapat mengasah bakat dan kebolehan murid di samping membantu murid menunjukkan kebolehan menyelesaikan masalah. Berdasarkan kajian penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu, didapati bahawa murid menunjukkan penerimaan yang baik terhadap pembelajaran berasaskan permainan kerana dengan adanya pembelajaran berasaskan permainan, sesi pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan, dapat menarik minat murid untuk belajar, meningkatkan tumpuan murid dan memberikan pengalaman baru kepada murid. Kesimpulannya, kajian menunjukkan maklum balas yang positif dalam kalangan murid mengenai pembelajaran berasaskan permainan kerana PBP banyak mendatangkan faedah kepada mereka.

Kata kunci: pembelajaran berasaskan permainan; murid; permainan bahasa; PAK-21; pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu.

Abstract

The aim of the research is to analyse students' acceptance towards game-based learning in Malay language teaching and also the effects of game-based learning in Malay language teaching. This study involved 30 respondents that consists of form 4 students selected high school. Method of study is using a mixed method which is a qualitative method and a quantitative method. This study is using questionnaire and interview instruments that will be analysed using the Statistical Package of Social Sciences (SPSS). The findings show high students' acceptance of game-based learning in Malay language. Besides that, many effects gained by them in game-based learning in Malay language based on questionnaire and interview which is game-based learning can attract students' interest in learning, increase students' knowledge of learning, increase students' talents and abilities,

as well as demonstrate their ability to solve problems. Based on students' acceptance towards game-based learning in Malay language research, the study shows that students showed good acceptance of games-based learning because of games-based learning, learning sessions became more enjoyable, could attract students' interest in learning, increase students' concentration and provide new experiences to students. In conclusion, finding shows positive feedback from students about game-based learning because PBP gives many benefits to them.

Keyword: Game-based learning; students; PAK-21; learning Malay.

PENDAHULUAN

Di Malaysia, bidang pendidikan semakin tertumpu ke arah penggunaan teknologi yang semakin canggih serta pembelajaran berasaskan permainan di kelas PAK-21. Pendidikan sememangnya memainkan peranan yang penting kerana pendidikan dapat membantu mengembangkan pemikiran dan pengetahuan kita dengan lebih baik. Sektor pendidikan di Malaysia dilihat semakin berlaku perubahan ke arah yang lebih baik pada abad ke-21 bagi mempersiapkan murid dengan kemahiran dan pengetahuan yang relevan dengan seiring era digital dan globalisasi. Keadaan ini disebabkan oleh pengajaran dan pembelajaran abad ke-21 lebih cenderung kepada penggunaan alat bantu mengajar yang dibina menggunakan teknologi terkini.

Abad ke-21 merupakan era yang melibatkan satu persaingan dari seluruh dunia untuk mencipta alat-alatan yang moden serta canggih untuk kegunaan dalam setiap bidang sama ada bidang perniagaan, pengangkutan, perubatan termasuk bidang pendidikan (Nurul Syadiyah Khairuddin & Ramlah Mailok, 2020: 10). Kaedah pembelajaran yang berfokuskan murid haruslah diterapkan sewaktu sewaktu PdP di dalam bilik darjah bagi membentuk pelajar yang aktif iaitu dengan mengaplikasi kemahiran PAK-21. Oleh hal yang demikian, PBP yang menghubungkan aktiviti permainan dalam pelajaran tergolong antara cara belajar yang aktif.

Dalam proses pembelajaran abad ke-21, pembelajaran berasaskan permainan dan gamifikasi sering dijadikan salah satu kaedah pengajaran guru (Rahimah Wahid, 2020: 9). Kaedah ini mampu menolong guru bagi menarik minat murid untuk belajar di samping mencungkil bakat yang ada pada pelajar. Bukan itu sahaja, pembelajaran berasaskan permainan juga menarik dan membentuk PdP yang lebih bersesuaian terutamanya dalam mata pelajaran bahasa Melayu. Kaedah PBP ini juga mampu menjadikan murid lebih ceria disebabkan oleh kaedahnya yang berpusatkan murid. Kenyataan ini disokong oleh Tifanny Lau Li Min & Siti Mistima Maat (2022: 3) PBP yang menggunakan aktiviti belajar dengan bermain menjadi satu aktiviti pembelajaran yang lebih baik.

Antara pendekatan sesuai yang dapat dilaksanakan dengan PAK-21 ialah kaedah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran berasaskan permainan dalam bilik darjah. Pengajaran berasaskan permainan dapat dijalankan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran di bilik darjah kerana semasa di bilik darjah, murid akan didedahkan bahawa pembelajaran boleh dilaksanakan dalam keadaan yang lebih menyeronokkan di luar bilik darjah dan tidak hanya berfokuskan pengajaran guru. Dengan ini murid akan mendapat pendedahan yang pelbagai semasa sesi pengajaran berlangsung. Oleh hal yang demikian, kajian ini tertumpu bagi melihat penerimaan murid dalam pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu, kesan daripada pelaksanaan pengajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu.

Kajian lepas oleh Rahimah Wahid (2020), membuktikan bahawa penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan dalam proses pembelajaran penting dalam menggalakkan lagi minat murid dan menarik tumpuan murid dalam kelas. Penggunaan kaedah pembelajaran ini dapat memberikan pelbagai kepentingan dan faedah terutamanya kepada murid-murid kerana PBP mampu mengilapkan kebolehan, serta meningkatkan minat murid terhadap pelajaran dan memberi tumpuan di dalam kelas. Penggunaan kaedah belajar yang menyeronokkan ini mampu memberi kesan kepada perkembangan sikap dan perubahan sikap murid kerana kaedah ini sememangnya mampu melegakan ketakutan, melatih mereka berinteraksi terutamanya pelajar pemalu serta kemahiran dalaman murid

(Siti Rohani Jasni et al. 2018). Hal ini disokong oleh kajian Alizah Lambri & Zamri Mahamod (2015), kebolehan semula jadi murid dalam bersosial dapat digalakkan dengan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam P&P Bahasa Melayu dan bukannya tertumpu kepada pelajaran sahaja.

OBJEKTIF KAJIAN

Terdapat dua objektif kajian yang hendak dicapai dalam kajian ini, iaitu:

1. Mengenal pasti penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu.
2. Menghuraikan kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pembelajaran bahasa Melayu terhadap murid.

KAJIAN LITERATUR

Rahimah Wahid (2020) dalam kajiannya menunjukkan bahawa pelajar-pelajar bersikap positif dengan menunjukkan penerimaan yang tinggi iaitu skor min sebanyak 4.64 terhadap keberkesanan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan antaranya ialah PBP mendatangkan kebaikan kepada murid, merangsang minat dan tumpuan murid, mendatangkan keseronokan, dan sebagainya. Mereka turut bersetuju bahawa penggunaan PBP dalam proses pengajaran dan pembelajaran banyak memberikan manfaat kepada mereka iaitu dapat menambah pengetahuan murid, meningkatkan keyakinan murid meningkatkan perkembangan kognitif murid, murid dapat menunjukkan bakat dan sebagainya walaupun pelbagai cabaran yang dihadapi. Keadaan ini jelas menunjukkan penerimaan yang baik dalam kalangan murid terhadap penggunaan permainan sewaktu pengajaran dan pembelajaran kerana murid dapat merangsang minat dan tumpuan dalam pembelajaran serta meningkatkan kemahiran dalam menyelesaikan masalah.

Maxwell Hartt et al. (2020) dalam kajiannya menunjukkan bahawa murid berminat dan sentiasa melibatkan diri dalam pelajaran berasaskan permainan berdasarkan kajian kesan gamifikasi terhadap perancangan persepsi pelajar terhadap pembelajaran, penglibatan dan kerja berpasukan. Berdasarkan temu bual yang dilakukan terhadap tiga tema iaitu memahami bahan menunjukkan bahawa pelajar memahami bahan yang dilakukan dalam kelas, manakala tema dua iaitu keseronokan semasa kuliah menunjukkan pelajar menikmati kuliah berasaskan permainan dan aktiviti permainan lebih mudah untuk diingati. Bagi tema tiga iaitu gaya pembelajaran pelajar, menunjukkan pelajar bersetuju dengan kuliah berasaskan gamifikasi memberi mereka lebih banyak peluang untuk saling bekerjasama. Melalui penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran, pelajar dapat saling bekerjasama antara satu sama lain bagi menjayakan aktiviti permainan. Jelas bahawa penggunaan gamifikasi dapat menggalakkan penglibatan murid dalam pembelajaran berasaskan permainan.

Kajian yang dilakukan oleh Abdul Fuad Mohamed Salim & Izani Daud (2022) dalam kajiannya menunjukkan keberkesanan penggunaan perisian Kursus Pendidikan (CDRI) dengan penggunaan elemen TMK. Murid mula menunjukkan minat yang mendadak terhadap P&P dalam tempoh minggu pertama menggunakan TMK. Penggunaan TMK secara optimum mampu memberikan kesan yang baik terutamanya dalam meningkatkan minat murid untuk belajar dan mendorong mereka untuk terlibat secara aktif sewaktu PdP berlangsung. Bukan itu sahaja, peningkatan markah ujian juga memberikan impak kepada kemahiran membaca kerana peningkatan ini menunjukkan bahawa berlaku penambahbaikan dalam kemahiran membaca murid. Keadaan ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi dalam pendidikan secara optimum sememangnya penting kerana dapat membantu guru memperbaiki dan meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran dengan lebih baik. Di samping itu juga dapat memberikan kesan terhadap pembelajaran murid dengan meningkatkan tahap pencapaian murid dalam pembelajaran ke arah yang lebih baik.

Kajian oleh Zi Yu Liu et al. (2020) iaitu kajian yang dilakukan di beberapa buah negara terhadap peningkatan dalam motivasi dan tarikan murid terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Dapatan menunjukkan hasil yang positif dalam penggunaan elemen permainan iaitu sebanyak 88.55% bersamaan 70.39% yang menilai pembelajaran berasaskan permainan sangat menarik dan 18.61% menilai agak menarik. Hal ini menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan daya tarikan murid terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. Manakala bagi penilaian pelajar terhadap minat latihan lanjutan dengan menggunakan pembelajaran berasaskan permainan pula menunjukkan nilai sebanyak 51.16% yang menyatakan lebih suka meneruskan pembelajaran berasaskan permainan. Keadaan ini menunjukkan bahawa penggunaan elemen permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran sememangnya dapat meningkatkan motivasi untuk belajar dengan lebih baik di samping dapat menarik minat murid terhadap pelajaran.

Dalam kajian yang dilakukan oleh Shaza Shahira Drani et al. (2023) menunjukkan terdapat pelbagai aspek yang dilihat oleh pengkaji seperti aspek penerimaan aplikasi e-gamifikasi dalam PdP, kemudahan teknikal, kemudahan aplikasi e-gamifikasi, aspek komunikasi sosial dan keberkesanan peningkatan prestasi menerusi penggunaan e-gamifikasi. Dapatan kajian yang dilakukan menunjukkan murid menerima aplikasi e-gamifikasi dalam PdP kerana aplikasi ini sesuai dengan reka pedagogi bahasa Melayu. E-gamifikasi turut diterima sebagai bahan PdP bahasa Melayu kerana mampu memupuk minat serta semangat pelajar. Dari segi keberkesanan peningkatan prestasi pula, didapati bahawa e-gamifikasi dapat membantu meningkatkan kemahiran kognitif dalam kalangan pelajar dan kemahiran berfikir secara kritis sesi PdP. Jelas bahawa, kajian yang dilakukan oleh Shaza Shahira Drani et al. (2023) ini sangat menarik dan bermanfaat kepada pengkaji kerana dapat memberikan idea kepada pengkaji untuk mencipta cara pembelajaran baharu. Kajian ini juga dapat membantu memberikan idea kepada untuk berfikir secara kreatif dalam menyiapkan kajian yang dilakukan.

Kajian oleh dalam kajian mereka menunjukkan bahawa pembelajaran bersifat dua hala iaitu berpusatkan murid menunjukkan kesan yang positif dalam PdP. Pembelajaran yang memfokuskan murid menjadikan mereka lebih berminat untuk belajar serta menggalakkan mereka memberikan maklum balas yang baik. Temu bual murid menunjukkan murid seronok apabila belajar sambil bermain yang menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan (PBP). Lima daripada responden menyatakan mereka seronok semasa bermain manakala enam daripada mereka memberi pendapat bermain mampu menggalakkan murid untuk belajar. Jelas bahawa pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu sememangnya memberikan implikasi terhadap bidang pendidikan bahasa Melayu kerana pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan menjadikan bahasa Melayu tidak lagi dilihat sebagai PdP yang membosankan.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah campuran iaitu gabungan antara kaedah kualitatif dan juga kuantitatif untuk memungut data berkaitan penerimaan murid terhadap PBP dalam pengajaran bahasa Melayu di sekolah. Menurut Martyn Denscombe (2010), reka bentuk penyelidikan yang menggabungkan kaedah kuantitatif dan kualitatif tidak semestinya berfokuskan kedua-duanya. Menurutnya lagi terdapat kemungkinan besar bahawa penyelidik akan cenderung menganggap satu kaedah sebagai 'utama' dan satu lagi sebagai imbang balas untuk mengukuhkan kajian yang dijalankan. Oleh hal yang demikian, kajian ini telah menggunakan pendekatan kaedah campuran yang lebih tertumpu kepada kaedah kuantitatif. Kaedah ini dipilih disebabkan oleh kaedah yang digunakan lebih berfokus kepada kuantitatif yang menggunakan borang soal selidik untuk memperoleh data. Data yang diperoleh kemudiannya dianalisis menggunakan SPSS.

30 item soalan soal selidik yang mengandungi dua bahagian telah disediakan dan diedarkan kepada murid tingkatan 4. Pemilihan responden daripada kalangan murid tingkatan 4 ini dipilih secara rawak. Kaedah temu bual turut digunakan untuk melihat penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu. Dalam kaedah temu bual, beberapa soalan

diajukan kepada responden. Kajian ini telah menemu bual lima orang murid untuk mengukuhkan dapatan kajian. Menurut Chua Yan Piaw (2014: 139) temu bual bermaksud percakapan antara dua pihak yang dilakukan bagi mendapatkan perincian daripada responden.

Kajian ini juga telah melakukan kesahan pakar dan kajian rintis terhadap soalan soal selidik tersebut sebelum melakukan kajian sebenar. Dapatan analisis kajian rintis mendapati nilai kepercayaan yang diperoleh berdasarkan nilai *alpha cronbach* adalah sebanyak 0.92. Kesahan pakar telah dilakukan oleh seorang pakar bidang yang merupakan seorang pensyarah yang berkemahiran dalam bidang ini. Kesahan ini dilakukan bagi memastikan item yang disediakan dapat digunakan dalam kajian rintis dan kajian sebenar. Kajian ini turut melakukan kajian rintis terhadap beberapa orang murid dengan mengedarkan instrumen borang soal selidik. Kajian rintis dilakukan bagi membolehkan pengkaji menguji keberkesanan alat kajian dalam kajian yang dijalankan. Hasil kajian rintis dianalisis menggunakan SPSS.

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Bahagian ini membincangkan hasil dapatan kajian penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dan kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan kepada murid.

Penerimaan Murid Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran Bahasa Melayu.

Hasil kajian berkenaan maklum balas penerimaan murid terhadap PBP dalam pengajaran bahasa Melayu ditunjukkan dalam jadual 1. Berdasarkan analisis data yang diperoleh mengenai penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan sewaktu PdP Bahasa Melayu dalam kalangan responden menunjukkan skor min keseluruhan yang tinggi iaitu sebanyak 4.34 dan sisihan piawai sebanyak 0.22. Dapatan kajian menunjukkan murid bersetuju dengan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran kini.

Jadual 1: Dapatan kajian bagi maklum balas murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu

Item	Perkara	Min	Mod	median	Sisihan piawan
1.	Pembelajaran berasaskan permainan banyak memberikan kebaikan kepada murid.	4.43	4	4.00	.504
2.	Aktiviti pembelajaran berasaskan permainan yang dijalankan sangat menyeronokkan.	4.63	5	5.00	.490
3.	aktiviti permainan dapat menarik minat murid untuk belajar.	4.67	5	5.00	.479
4.	Aktiviti permainan dapat meningkatkan tumpuan dalam pelajaran.	4.47	5	4.50	.571
5.	Aktiviti permainan mempunyai tahap yang mudah dan sukar.	4.23	4	4.00	.679
Jumlah keseluruhan		4.34	-	-	0.22

Jadual 1 menunjukkan dapatan kajian penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu berdasarkan beberapa item yang dikaji. Berdasarkan soal selidik dan temu bual yang dilakukan, didapati bahawa murid bersetuju dengan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu. Hal ini berdasarkan dapatan hasil analisis yang dilakukan menunjukkan nilai min yang tinggi bagi penerimaan murid terhadap

pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis soal selidik yang dilakukan menunjukkan skor min untuk ke semua item yang berkaitan penerimaan murid adalah tidak kurang daripada 4.0. Keadaan ini menunjukkan nilai min yang tinggi bagi objektif penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu.

Berdasarkan item 1, didapati bahawa murid bersetuju pembelajaran berasaskan permainan banyak memberikan kebaikan kepada murid. Hal ini dikatakan demikian kerana, pembelajaran berasaskan permainan dapat meningkatkan keseronokan dan minat murid bukan sahaja terhadap sesi pembelajaran yang berlangsung, malahan terhadap mata pelajaran yang diajar di bilik darjah. Bukan itu sahaja, penggunaan permainan juga dapat membantu meningkatkan pencapaian murid dalam pelajaran. Hal ini dikatakan demikian kerana, melalui aktiviti pembelajaran yang menerapkan elemen bermain, murid bukan hanya bermain semata-mata, malahan mereka juga dapat belajar di samping dapat meningkatkan pelbagai kemahiran yang boleh memberikan pelbagai manfaat kepada murid. Kenyataan ini disokong oleh Armadi Derus & Wan Muna Ruzzana (2021) yang menyatakan bahawa seiring dengan pembelajaran yang dilaksanakan dalam persekitaran permainan, persekitaran belajar sambil bermain dapat membangunkan kebolehan kognitif dan sosial murid. Keadaan ini jelas menunjukkan penggunaan PBP banyak memberikan manfaat kepada murid.

Selain itu, item 2 menunjukkan murid bersetuju aktiviti PBP yang dijalankan sangat menyeronokkan. Aktiviti pembelajaran yang menyeronokkan penting kerana dapat meningkatkan tumpuan murid semasa belajar. Murid juga tidak akan tertekan semasa belajar untuk memahami topik yang diajar, mereka dapat memahami konsep dengan lebih mudah sambil bermain. Persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan teknik pembelajaran yang dapat merangsang minat murid untuk belajar amat penting terutamanya bagi murid yang menghadapi kesukaran dalam pembelajaran. Hal ini dikatakan demikian kerana, murid dapat belajar sambil bermain dalam persekitaran yang menyeronokkan menggunakan kaedah yang sesuai seperti menurut Siti Rohani Jasni et al. (2018), suasana pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan dapat diwujudkan menggunakan teknik pembelajaran yang menarik. Murid juga tidak akan tertekan semasa belajar untuk memahami topik yang diajar, mereka dapat memahaminya dengan lebih mudah apabila guru menerapkan elemen permainan semasa pengajaran dan pembelajaran. Aktiviti pembelajaran yang menggunakan buku teks semata-mata kurang menarik minat murid untuk belajar menyebabkan mereka kurang seronok untuk belajar. Oleh hal yang demikian, melalui aktiviti pembelajaran berasaskan permainan yang dilaksanakan murid dapat belajar sambil bermain serta belajar tanpa tekanan yang boleh menjejaskan minat dan tumpuan mereka untuk belajar dengan lebih baik.

Seterusnya, berdasarkan item 3, aktiviti pembelajaran berasaskan permainan yang dijalankan dapat merangsang minat murid untuk belajar dengan jumlah min yang tinggi iaitu sebanyak 4.67. Hal ini dikatakan demikian kerana, aktiviti permainan yang pelbagai dapat menarik perhatian mereka semasa di dalam bilik darjah. Penggunaan permainan yang menarik dapat meningkatkan minat dan tumpuan murid untuk mencuba aktiviti yang dilakukan. Dengan ini mereka akan lebih tertarik untuk belajar. Penerapan elemen permainan dalam bahan PdP dapat menggalakkan murid lebih berminat untuk belajar kerana seronok semasa pembelajaran dijalankan di dalam kelas (Nur Shuhada Mat Husin & Zamri Mahamod, 2023). Gabungan elemen pembelajaran dalam permainan seperti kad atau paparan yang dapat membantu murid memahami konsep dengan lebih santai. Keadaan ini dapat merangsang minat mereka untuk belajar apabila murid seronok sewaktu belajar. Hal ini dikatakan demikian kerana, pembelajaran yang mudah difahami juga penting supaya murid dapat memahami konsep yang diajar oleh guru dengan lebih santai.

Item 4 pula menunjukkan bahawa aktiviti pembelajaran berasaskan permainan juga dapat meningkatkan tumpuan dalam pelajaran. Hal ini dikatakan demikian kerana pembelajaran berasaskan permainan dapat menggalakkan murid untuk berinteraksi, berimajinasi dan keinginan mereka untuk belajar melalui kaedah bermain. Penggunaan aktiviti permainan dengan menggunakan BBM yang menarik dapat membantu mereka menumpukan perhatian sepenuhnya kepada guru apabila guru menerangkan aktiviti permainan semasa mengajar. Menurut Rabaah Abdullah et al. (2021), guru dapat

menghasilkan pembelajaran yang interaktif yang mampu merangsang minat serta perasaan ingin tahu murid dengan pengaplikasian BBM yang pelbagai kerana persekitaran pembelajaran yang lebih aktif juga dapat dibentuk melalui penggunaan BBM yang pelbagai. Keadaan ini jelas menunjukkan dengan adanya pembelajaran berasaskan permainan mereka akan lebih fokus semasa belajar.

Di samping itu, berdasarkan item 5 murid bersetuju dengan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan kerana aktiviti permainan mempunyai tahap yang mudah dan sukar. Melalui aktiviti permainan murid dapat meningkatkan tumpuan dan pemahaman terhadap topik yang diajar berdasarkan tahap kesukaran aktiviti permainan. Penggunaan aktiviti yang mempunyai pelbagai tahap dapat membantu murid untuk lebih fokus terutamanya terhadap soalan yang sukar. Murid juga dapat keluar dari zon selesa iaitu untuk menjawab soalan mudah sahaja. Dengan adanya pelbagai tahap kesukaran soalan ini, murid tidak akan mengambil mudah terhadap sesuatu topik yang diajar kerana perlu melakukan aktiviti permainan yang terdiri daripada pelbagai tahap. Dengan ini mereka akan lebih berusaha dengan gigih bagi mereka memahami topik yang diajar di samping untuk menjawab soalan yang mempunyai pelbagai tahap.

Akhir sekali, kajian mengenai penerimaan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu ini mendapati bahawa murid dapat memperoleh pengalaman baru semasa belajar menggunakan permainan. Melalui aktiviti pembelajaran berasaskan permainan pelajar akan memperoleh pengalaman untuk mencuba aktiviti permainan baru yang mungkin mereka belum pernah menggunakan sebelum ini semasa belajar. Berdasarkan temu bual juga terhadap soalan yang dikemukakan iaitu 'Adakah terdapat pengalaman belajar sambil bermain bersama-sama guru?', M1: 'Ya ada, saya main macam-macam permainan', M2: Ada, cikgu buat aktiviti nak bagi kami faham', M3: Ada, cikgu bawa mainan dalam kelas'. Kesemua responden memberikan respon yang hampir sama terhadap soalan yang diajukan. Kajian ini mendapati bahawa murid pernah bermain pelbagai aktiviti permainan sewaktu belajar. Oleh hal yang demikian, seiring dengan perkembangan teknologi, guru dapat menyediakan lebih banyak permainan yang pelbagai yang dapat memberikan pengalaman bermain permainan baru kepada murid.

Kesan Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran Bahasa Melayu terhadap Murid.

Hasil kajian berkenaan kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu menunjukkan jumlah min keseluruhan yang tinggi. Berdasarkan analisis didapati bahawa jumlah min keseluruhan ialah sebanyak 4.33 bersamaan dengan jumlah sisihan piawai sebanyak 207. Berikut merupakan beberapa item kesan yang telah dianalisis dalam kajian ini:

Jadual 2: Dapatan kajian maklum balas murid mengenai kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu.

Item Piawai	Perkara	Min	Mod	Madian	Sisihan
1.	Pembelajaran berasaskan permainan dapat menarik minat murid untuk belajar.	4.80	5	5.00	.407
2.	Pembelajaran berasaskan permainan dapat meningkatkan pengetahuan murid terhadap pembelajaran semasa belajar.	4.53	5	5.00	.507
3.	Pembelajaran berasaskan permainan mampu meningkatkan keyakinan diri murid semasa proses pembelajaran dan pengajaran (PdP).	4.20	4	4.00	.610

bersambung

4. Pembelajaran berasaskan permainan dapat mengasah bakat dan kebolehan murid dalam aktiviti permainan yang disediakan.	4.20	4	4.00	.551
5. Pembelajaran berasaskan permainan membantu murid menunjukkan kebolehan dalam menyelesaikan masalah.	4.07	4	4.00	.691
Jumlah min keseluruhan	4.33	-	-	.207

Jadual 2 menunjukkan dapatan maklum balas murid mengenai kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan. Item 1 menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat menarik minat murid untuk belajar. Dalam usaha menarik minat murid dalam pembelajaran, penting bagi guru untuk melaksanakan pendekatan berbeza dan kreatif. Oleh hal yang demikian, aktiviti pembelajaran yang menerapkan penggunaan permainan dapat membantu guru menghasilkan pembelajaran yang lebih kreatif yang dapat menarik minat murid untuk belajar. Hal ini seiring dengan temu bual yang dilakukan terhadap beberapa orang murid, didapati bahawa murid bersetuju penggunaan pembelajaran berasaskan permainan mendatangkan kesan dalam pengajaran bahasa Melayu kerana PBP mampu menarik minat mereka untuk belajar kerana melalui pembelajaran berasaskan permainan murid lebih faham topik yang diajar oleh guru. Bukan itu sahaja, berdasarkan hasil temu bual juga murid menyatakan bahawa aktiviti pembelajaran berasaskan permainan dapat membantu mereka lebih fokus semasa guru mengajar di dalam bilik darjah dan rasa seronok semasa belajar sebagaimana menurut Rahimah Wahid (2020) PBP mampu meningkatkan pengetahuan serta mampu merangsang murid supaya kekal fokus semasa belajar di samping dapat meningkatkan keyakinan kepada pelajar dalam proses PdP.

Selain itu, berdasarkan item 2 pembelajaran berasaskan permainan juga dapat meningkatkan pengetahuan murid terhadap pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan elemen bermain seperti permainan bahasa dapat meningkatkan pengetahuan murid terhadap pembelajaran terutamanya tatabahasa di samping dapat membantu murid meningkatkan lagi kemahiran menulis ke arah yang lebih baik. Kenyataan ini disokong oleh Armdi Derus & Wan Muna Ruzzana (2021), persekitaran bermain yang dipenuhi dengan kemahiran literasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemahiran murid. Apabila bermain, murid akan lebih berdaya saing dan berusaha untuk meningkatkan pengetahuan mereka terhadap pembelajaran agar dapat bersaing dengan sihat dalam pembelajaran.

Hal ini seiring dengan temu bual sebilangan murid menyatakan bahawa melalui aktiviti pembelajaran berasaskan permainan, murid dapat meningkatkan lagi pengetahuan mereka terutamanya dalam aspek tatabahasa kerana beberapa ada yang berpendapat terdapat beberapa aspek tatabahasa yang agak sukar untuk diingati. Bukan itu sahaja, pembelajaran berasaskan permainan juga dapat meningkatkan perasaan ingin tahu terhadap permainan yang dilaksanakan serta menambahkan pengetahuan murid terhadap mata pelajaran yang diajar. Murid akan mendapat pendedahan terhadap subjek dengan aktiviti permainan yang menggunakan BBM yang menarik dan pelbagai.

Seterusnya, kesan pelaksanaan pembelajaran berasaskan dalam pengajaran bahasa Melayu berdasarkan item 3 ialah dapat meningkatkan keyakinan diri murid semasa proses pengajaran dan pembelajaran. Aktiviti pembelajaran berasaskan permainan dapat membantu guru menghasilkan pembelajaran yang berfokuskan pelajar. Melalui aktiviti bermain yang banyak menumpukan murid, dapat menggalakkan serta meningkatkan lagi keyakinan diri murid untuk melibatkan diri disamping mengasah kemahiran sosial murid untuk berinteraksi antara satu sama lain. Keadaan ini dapat menggalakkan kemahiran berkomunikasi dalam kalangan murid dan guru serta dapat membantu meningkatkan keyakinan diri murid untuk berinteraksi dengan lebih baik.

Hal ini seiring dengan temu bual yang dilaksanakan mendapati bahawa murid menyatakan melalui aktiviti permainan mereka tidak malu untuk cuba bermain bersama rakan-rakan. Bukan itu sahaja, mereka juga lebih berkeyakinan untuk menyertai aktiviti permainan yang dilaksanakan. Hal ini dikatakan demikian kerana, melalui aktiviti permainan dapat menggalakkan interaksi antara murid dan murid serta interaksi antara murid dan guru. Keadaan ini dapat meningkatkan kemahiran komunikasi mereka dengan lebih baik. Kenyataan ini disokong oleh Alizah Lambri dan Zamri Mahamod (2015) yang menyatakan bahawa pelaksanaan PBP dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu bukan hanya memberikan kesan positif terhadap pembelajaran murid, tetapi turut membantu menggalakkan perkembangan kemahiran insaniah murid, contohnya dari aspek komunikasi.

Bukan itu sahaja, berdasarkan item 4 didapati bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat mengasah bakat dan kebolehan murid dalam aktiviti yang disediakan. Penggunaan aktiviti permainan dapat menggalakkan murid untuk melibatkan diri mereka dalam aktiviti permainan yang disediakan. Dalam usaha menarik minat murid terutamanya murid yang agak lemah dalam pembelajaran, penting bagi seorang guru untuk mengamalkan pendekatan yang berbeza. Oleh hal yang demikian, guru memainkan peranan penting dalam merancang dan melaksanakan kaedah pembelajaran yang tidak hanya menumpukan murid yang lebih pintar sahaja dengan melibatkan semua murid agar murid dapat menunjukkan bakat dan kebolehan mereka.

Hal ini seiring dengan temu bual yang dilakukan terhadap responden yang menyatakan bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat mengasah kebolehan murid dalam aktiviti yang disediakan. Hal ini dikatakan demikian kerana, sebahagian murid menyatakan bahawa aktiviti permainan yang disediakan dapat membantu mereka untuk terlibat dalam permainan dengan lebih yakin kerana mereka dapat bermain bersama rakan-rakan. Dengan ini mereka terutamanya murid yang agak pemalu tidak segan untuk menunjukkan kebolehan mereka dalam aktiviti yang disediakan contohnya sewaktu aktiviti simulasi. Bukan itu sahaja, murid juga dapat mengasah kemahiran bersosial apabila bermain bersama rakan-rakan.

Item 5 menunjukkan pembelajaran berasaskan permainan juga membantu murid menunjukkan kebolehan dalam menyelesaikan masalah. Penggunaan PBP membantu pelajar menyelesaikan masalah terhadap topik yang diajar dalam pembelajaran berasaskan permainan. Menurut Kamarul Azmi Jasmi & Norhafizah Salleh (2013), melalui pendekatan bermain murid bukan sahaja tertumpu kepada guru malah mereka dapat mencari sendiri perancangan bagi menyelesaikan sesuatu masalah. Bukan itu sahaja, aktiviti permainan juga dapat menggalakkan mereka menyelesaikan masalah yang timbul dalam kumpulan dengan bekerjasama dan berbincang sesama mereka. Menurut Kamarul Azmi Jasmi & Norhafizah Salleh (2013) lagi, PdP yang berfokuskan pelajar menjadi pendekatan sekarang kerana berlakunya interaksi dua hala di antara guru dan murid. Keadaan ini dapat membantu murid meningkatkan kemahiran mereka untuk bekerjasama dan saling berinteraksi untuk menyelesaikan sesuatu masalah.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian yang dilakukan, pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran bahasa Melayu menunjukkan penerimaan yang baik dalam kalangan murid. Pembelajaran berasaskan permainan dapat menarik minat murid untuk belajar kerana melalui pembelajaran berasaskan permainan murid lebih seronok untuk belajar di samping mereka lebih mudah faham topik yang diajar oleh guru. Bukan itu sahaja, pembelajaran berasaskan permainan juga dapat mendatangkan kesan positif kepada murid kerana pembelajaran berasaskan permainan dapat merangsang perkembangan potensi murid di samping dapat membantu murid bekerjasama dalam kumpulan, saling berbincang dan berkongsi idea masing-masing dalam kumpulan.

PENGHARGAAN

Penulis merakamkan jutaan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam kajian ini secara langsung mahupun tidak langsung.

Konflik Kepentingan: Tiada konflik kepentingan dalam kajian ini.

RUJUKAN

- Alizah Lambri & Zamri Mahamod. (2015). "Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Berpusatkan Pelajar di Institusi Pengajian Tinggi: Pelaksanaan dan Penerimaan Pelajar". *Jurnal Personalia Pelajar*, 18(1), 1-9.
- Armadi Derus & Wan Muna Ruzzana Wan Mohammad. (2021). Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran Bahasa Melayu. *International Journal of Education and Pedagogy (IJEAP)*. 3(2), 53-66.
- Chua Yan Piaw. (2014). Kaedah Penyelidikan: Edisi Ketiga. McGraw-Hill Education (Malaysia) Sdn Bhd: Selangor, Malaysia.
- Kamarul Azmi Jasmi & Norhafizah Salleh. (2013). Pendekatan Pengajaran dan Pembelajaran Berpusatkan Pelajar dalam Kecemerlangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam dan guru di Sekolah Menengah: Satu Kajian Kes.
- M. Denscombe. (2010). *The Good Research Guide*. England: Open University Press.
- Maxwell Hartt, Hadi Hosseini & Mehrnaz Mostafapour. (2020). Games On: Exploring the Effectiveness of Game-Based Learning. *Planning, Practise & Research*, 3-13.
- Abdul Mohamed Salim, A., & Hj Daud, I. (2022). Keberkesanan Aplikasi TMK dalam meningkatkan Penguasaan Kemahiran Membaca Murid: Satu Kajian Kes. *Jurnal Bahasa*, 10(2), 223-241.
- Nurul Syadiyah Khairuddin & Ramlah Mailok. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 9-15.
- Rabaah Abdullah, Wan Noorlizawati Wan Mat Ali & Adnan Jusoh. (2021). Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Subjek Tema "Penjajahan di Asia Tenggara pada Abad ke-19. *Jurnal Perspektif* 13(1), 2462-2435.
- Rahimah Wahid. (2020). Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Kalangan Pelajar Institusi Pengajian Tinggi. *Journal of Education and Social Science*. 16(1). 9-12.
- Shaza Shahira Drani, Nurul Haniza Samsudin & Mardian Shah Omar. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap e-Gemifikasi dalam Pengajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 5(3). 16-31.
- Shuhada 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.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Jaslan & Hakim Zainal. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa*, 358-367.
- Tiffany Lau Li Min & Siti Mistima Binti Maat. (2022). Penerimaan Murid Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. *Malaysian Journal of Sciences and Humanities*. 7(12). 1-14.
- Zi-Yu Liu. (2020). *Using the Concept of Game-Based Learning in Education*. iJET, 15(14), 53-61.