

MOTIVASI, PENERIMAAN DAN MINAT PELAJAR TERHADAP PENGGUNAAN
PENDETA LOCA DALAM KEMAHIRAN MEMBACA DALAM PEMBELAJARAN
TATABAHASA BAHASA MELAYU

Norzalina Noor^{*}, Rohaizah Ab. Karim & Athira Najwa Zakaria

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong

Malim, Perak, Malaysia

(Corresponding author: norzalina@fbk.upsi.edu.my)

Abstrak

Penggunaan alat bantu mengajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) berupaya memberi keseronokan kepada pelajar untuk mempelajari tatabahasa Melayu yang sering dianggap sukar. Oleh itu, elemen permainan telah diintegrasikan untuk menghasilkan keseronokan yang dianggap sebagai suatu alat baharu dalam pembelajaran aktif untuk meningkatkan pengekalan pengetahuan. Inovasi Pendeta LOCA yang dibangunkan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran. Secara umumnya, elemen gamifikasi yang diintegrasikan dalam inovasi Pendeta LOCA ini dapat diklasifikasikan dalam dua kategori, iaitu 1) elemen sendiri (*Complete stage*) dan 2) elemen sosial (*Push Stage*). Matlamat kajian ini adalah untuk menentukan keberkesanan dan tahap sikap, motivasi dan penerimaan pelajar terhadap inovasi gamifikasi yang digelar Pendeta LOCA (Dunia Pendeta) daripada akronim, iaitu Label (*Label*), Organisasi (*Organize*), Cari (*Catch*) dan Analisis (*Analyse*). Dalam kajian ini, reka bentuk kajian tinjauan dilakukan menggunakan borang soal selidik berkaitan dengan tahap motivasi, penerimaan dan minat pelajar terhadap gamifikasi Pendeta LOCA melibatkan 79 orang pelajar. Dapatan kajian menunjukkan penerimaan signifikan yang sangat tinggi kerana gamifikasi ini memberikan keseronokan dan pengalaman kepada mereka. Manakala penerimaan dari aspek minat dan motivasi adalah agak tinggi dengan adanya penerapan elemen gamifikasi pendeta LOCA dalam proses PdP. Malahan hubungan antara pemboleh ubah menunjukkan jika penerimaan pelajar terhadap permainan diterima dengan baik, maka pelajar akan menunjukkan minat dan bermotivasi positif

terhadap PdP. Implikasi kajian ini diharap akan membuka ruang untuk mempelbagaikan kaedah inovasi dalam pembelajaran bahasa bagi memenuhi SDG (*Sustainable Developments Goal*) keempat, iaitu pendidikan berkualiti dengan bersandarkan amalan PdP terbaik dalam sistem pendidikan negara kepada dasar pendidikan negara.

Kata kunci: Gamifikasi; minat; motivasi; penerimaan; tatabahasa Melayu

Abstract

The use of appropriate teaching and learning materials (T&L) will attract students' interest in learning Malay grammar, which considered difficult. Therefore, game elements have been integrated to produce fun, which is considered as a new tool in active learning to improve knowledge retention. Pendeta LOCA innovation was developed using a gamification approach in learning. In general, the gamification elements integrated in the innovation of the Pendeta LOCA can be classified into two categories, namely 1) Complete stage and 2) Push Stage. The aim of this study was to determine the effectiveness and level of students' attitudes, motivation and acceptance towards the gamification innovation named Pendeta LOCA from the acronym, Label, Organize, Catch and Analyse. In this study, a survey research design was done using a questionnaire related to the level of motivation, acceptance and interest of students towards Pendeta LOCA involving 79 students. The findings of the study showed a very high level of acceptance because this gamification provides fun and experience to them. While the acceptance rate on the aspect of interest and motivation were quite high with the application of gamification elements of Pendeta LOCA in the T&L process. In fact, the relationship between the variables showed that if students' acceptance of the game is well received, then students will show an interest and be positively motivated with T&L. The implications of this study will hopefully open up space to diversify innovation methods in language learning to meet the fourth SDG (Sustainable Development Goal), which is quality education by relying on the best T&L practices in the national education system.

Keywords: Gamification; interest; motivation; acceptance; Malay grammar

1.0 PENGENALAN

Istilah gamifikasi berasal daripada perkataan bahasa Inggeris *gamification* (Rohaila & Fariza, 2017) yang merujuk kepada penggunaan elemen permainan dalam reka bentuk bukan permainan (Deterding et al., 2011; Durin et al., 2019) untuk penyelesaian masalah (Su & Cheng, 2014) dengan dorongan tingkah laku yang positif dalam pembelajaran (Khaleel, Ashaari, & Tengku Wook, 2020). Dalam konteks pendidikan, pendekatan gamifikasi yang diterapkan bukan bermaksud membangunkan sebuah permainan baharu atau aplikasi khusus

tetapi hanya mengaplikasikan proses gamifikasi ke dalam pembelajaran sedia ada (Prambayun & Farozi, 2016). Hal ini menjelaskan bahawa konsep gamifikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) sebagai penggabungan elemen permainan dalam kaedah pembelajaran untuk menjadikan sesi pembelajaran lebih interaktif dan formal (Cugelman, 2013). Pengintergrasian gamifikasi dalam pendidikan banyak memberikan impak yang positif yang mampu menyelesaikan pelbagai masalah dalam PdP yang dihadapi oleh pelajar di Malaysia (Shariful Hafizi et al., 2018).

Gamifikasi juga membawa perubahan kepada pencapaian pembelajaran dan psikologi serta tingkah laku pelajar (Kim et al., 2018). Bertitik tolak daripada itu, PdP tatabahasa bahasa Melayu telah menerapkan elemen gamifikasi bagi memastikan pelajar merasai keseronokan dalam pembelajaran. Keseronokan yang dirasai ini dapat meningkatkan penglibatan pelajar dan menarik minat mereka dengan tujuan utama adalah untuk meningkatkan pengekalan pengetahuan (Putz & Treiblmaier, 2019). Kenyataan ini disokong oleh Yildirim (2017) yang mendapati bahawa pendekatan pengajaran berasaskan gamifikasi memberi kesan positif kepada pencapaian dan sikap pelajar terhadap pembelajaran. Selain itu, melalui pendekatan ini, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan interaktif kerana aktiviti yang pada asalnya bukan permainan telah berubah kepada satu aktiviti bermain yang formal dan serius (Cugelman, 2013).

2.0 APLIKASI GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA

Aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa melibatkan penyertaan aktif pelajar dalam pembelajaran yang menyediakan pelantar kukuh untuk pelajar belajar tatabahasa secara berkesan dan positif (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Malahan, Rao et al. (2022) juga sependapat bahawa penggunaan teknologi memainkan peranan dalam gamifikasi. Penyepaduan gamifikasi dalam pengajaran dianggap berjaya memastikan pelajar komited dan dirangsang untuk memperoleh pengetahuan.

2.1 Pendekatan Gamifikasi dalam Pembangunan Pendeta LOCA

Inovasi Pendeta LOCA adalah berdasarkan gamifikasi. Gamifikasi ialah kaedah pembelajaran yang menggunakan elemen permainan untuk mengubah tingkah laku pelajar (Kapp, 2012). Kajian terdahulu telah banyak melaporkan tentang keberkesanan pendekatan gamifikasi. Keberkesanan pendekatan ini juga dapat dilihat dalam kajian lepas secara signifikan berkaitan penggunaan gamifikasi terhadap motivasi (Hong & Masood, 2014), penglibatan (Da Rocha

Seixas, Gomes, & De Melo Filho, 2016; Armier et al., 2016) dan pencapaian murid (Shanmugam, 2017) dalam pelbagai peringkat pengajian di dalam dan di luar negara.

Untuk memaksimumkan kesan gamifikasi kepada murid, pendeta LOCA mesti memilih elemen gamifikasi yang betul untuk melaksanakan pendekatan gamifikasi (Huang & Soman, 2013). Secara amnya, elemen gamifikasi pendeta LOCA termasuk dua kategori, iaitu elemen sosial dan elemen sendiri. Elemen sendiri membolehkan pelajar menilai dan bersaing sesama sendiri. Elemen sendiri adalah komponen yang digunakan supaya pelajar dapat melengkapkan tahap pembelajaran tertentu. Selain itu, elemen sosial meletakkan murid dalam komuniti interaktif yang membolehkan mereka bekerjasama dan bersaing. Pada akhirnya, pencapaian mereka diumumkan. Elemen sosial mendorong pelajar untuk maju dari tahap rendah ke tahap yang lebih tinggi. Jadual 1 menunjukkan elemen gamifikasi jenis sendiri dan sosial yang diaplikasikan dalam gamifikasi pendeta LOCA ini.

Jadual 1. Elemen Gamifikasi Kendiri dan Elemen Gamifikasi Sosial dalam Gamifikasi Pendeta LOCA

Jenis Elemen	Elemen	Pelaksanaan dalam Pendeta LOCA
Elemen sendiri (<i>Complete stage</i>)	Sistem mata	Pengiraan gula-gula
	Tahap	Terbahagi kepada tiga tahap
	Estetik	Penggunaan tatabahasa yang pelbagai
	Lencana	Gula-gula
	Avatar	Tiada
Elemen sosial (<i>Push stage</i>)	Batasan masa	Setiap permainan diumpuk masa selama 2 minit untuk dijawab secara individu
	Papan pendahulu	Berdasarkan gula-gula terbanyak yang diperolehi
	Kerjasama interaktif	Pelajar boleh menjawab secara berkumpulan sekiranya gagal menjawab secara individu tambahan masa 1 minit diberikan
	Jalan cerita	Pengembaraan mencari gula-gula

2.2 Model dan Teori Pembangunan Prototaip Pendeta LOCA

Proses kreatif yang menjadikan idea menjadi kenyataan dikenali sebagai reka bentuk. Reka bentuk ialah proses pemikiran, percubaan dan ujian yang menghasilkan produk yang diperlukan. Proses reka bentuk bermula dengan pemahaman bahawa setiap masalah mempunyai penyelesaian. Oleh itu, penyelidikan atau kajian diperlukan untuk memahami isu

secara menyeluruh. Selepas memahami pernyataan masalah, proses mencari idea dan mencipta idea rekaan bermula. Pada peringkat ini, pereka bentuk perlu menjadi lebih inovatif dan kreatif untuk menghasilkan idea yang berkualiti. Pemilihan idea dan pembangunan model atau prototaip adalah langkah seterusnya. Prototaip digunakan untuk menguji dan menilai kedua-dua keberkesanan dan kelemahan produk yang dibuat. Sekiranya keputusan ujian adalah baik dan lancar, produk boleh pergi ke fasa pemasaran.

Pendeta LOCA merupakan satu inovasi dalam pembelajaran tatabahasa bahasa Melayu dan masih pada peringkat prototaip. Inovasi pendeta LOCA juga menerapkan teknik *scaffolding*. Teknik *scaffolding* yang diperkenalkan oleh Vygotsky ialah bimbingan kepada pelajar yang memerlukan bagi menyelesaikan sesuatu masalah. Sebenarnya, sumbangan Vygotsky adalah penting selepas Piaget dan banyak mempengaruhi pemikiran semasa pada akhir tahun 1970-an dan 1980-an. Selain daripada teknik *scaffolding*, Vygotsky juga memperkenalkan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam teori Vygotsky (Belland, 2017). Vygotsky mengaitkan konsep ZPD dengan perbezaan antara pelajar yang boleh belajar tanpa bantuan dengan rakan sebaya atau guru. Teknik *scaffolding* pula bermaksud bahawa pelajar mendapat bantuan pada peringkat awal pembelajaran, tetapi ia akan dikurangkan apabila pelajar boleh menjawab soalan sendiri tanpa bantuan guru. Untuk memulakan, guru boleh memberi dorongan, peringatan, penyelesaian masalah, pernyataan contoh dan tindakan lain untuk membolehkan pelajar belajar sendiri. Sebagai contoh, guru boleh merangsang pelajar dengan memberi mereka peluang untuk bertindak balas dan menunjukkan kemahiran dan kebolehan yang mereka miliki sendiri. Teknik ini adalah sebahagian daripada konsep konstruktivisme yang lebih berpusatkan pelajar.

Melalui teknik *scaffolding*, inovasi pendeta LOCA telah membahagikan pelajar kepada beberapa kumpulan yang mengandungi antara empat hingga lima orang pelajar dalam setiap tahap permainan. Tujuannya adalah untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan, meningkatkan tahap penumpuan pelajar, meningkatkan pemahaman pelajar tentang subjek, meningkatkan pencapaian, dan memastikan objektif pembelajaran dicapai. Teknik *scaffolding* berkumpulan menunjukkan bahawa peserta bukan sahaja lebih aktif semasa pembelajaran, tetapi mereka juga dapat menjawab soalan dengan lebih baik tanpa melihat bahan rujukan. Kajian menunjukkan bahawa kaedah *scaffolding* berkumpulan ini berjaya menggalakkan pelajar bersaing untuk mengekalkan kedudukan mereka dalam permainan.

3.0 METODOLOGI

Kajian tinjauan ini direka bentuk dengan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan reka bentuk ini, data dan maklumat secara langsung dikumpul daripada responden mengenai minat, motivasi dan penerimaan murid terhadap gamifikasi Pendeta LOCA. Soalan tinjauan diedarkan menggunakan Google Form kepada 83 orang pelajar setelah selesai pelaksanaan permainan. Setelah dianalisis hanya 79 set soalan sahaja yang memenuhi syarat. Kaedah persampelan yang terdiri daripada pelajar lelaki dan perempuan yang mempunyai pelbagai latar belakang keluarga dan pelbagai aras pemikiran yang mengambil kursus yang sama.

Seterusnya, kajian rintis ditadbir kepada 30 orang pelajar yang mempunyai ciri-ciri homogen dengan responden sebenar. Tujuan utama kajian rintis adalah untuk memahami kesahan dan kebolehpercayaan soalan, iaitu kesesuaian soalan dan pemahaman. Pelajar didapati memahami soalan yang dikemukakan. Secara keseluruhan, Indeks Cronbach Alfa yang diperoleh bagi setiap konstruk berjulat antara 0.966. Indeks kebolehpercayaan didapati tinggi dan boleh digunakan (Mohd. Majid, 1990; Sekaran 1992; McMillan & Schumacher 2013). Instrumen tinjauan ini terdiri daripada empat bahagian, iaitu Bahagian A, B, C dan D. Bahagian A ialah data demografi responden, manakala Bahagian B ialah tinjauan berkaitan tahap minat, Bahagian C tahap motivasi pelajar dan Bahagian D berkaitan dengan penerimaan pelajar terhadap PdP yang menggunakan bahan berasaskan gamifikasi tatabahasa bahasa Melayu. Soal selidik ini menggunakan skala Likert lima-mata, iaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Tidak Pasti (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5).

Berdasarkan Jadual 2, nilai kebolehpercayaan untuk semua pemboleh ubah dianggap sebagai nilai kebolehpercayaan yang baik. Oleh itu, tiada pengguguran item pada soalan yang dibangunkan kerana telah mencapai nilai kebolehpercayaan yang tinggi.

Jadual 2. Nilai kebolehpercayaan Cronbach Alfa

Tahap	Bilangan Responden	Bilangan Item	Nilai Alfa
Minat	30	12	0.863
Motivasi	30	12	0.946
Penerimaan	30	12	0.953
Keseluruhan	30	36	0.966

Statistik deskriptif dan statistik inferensi digunakan untuk menganalisis data menggunakan program *Statistical Package for the Social Science (SPSS)* versi 26.0. Data latar belakang pelajar, minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi pendeta LOCA dianalisis menggunakan statistik deskriptif, iaitu frekuensi, kekerapan, sisihan piawai dan min digunakan untuk analisis taburan. Manakala, analisis inferensi, nilai kolerasi Spearman pula dijalankan untuk membuktikan wujud hubungan antara pemboleh ubah kajian. Interpretasi data yang berbeza bagi nilai purata yang digunakan oleh pakar dalam kajian ini telah diselaraskan berdasarkan tinjauan oleh Nyutu et al. (2021) seperti ditunjukkan dalam Jadual 3.

Jadual 3. Tafsiran interpretasi skor min

Skor Min Interpretasi (Tahap)	
4.60 – 5.00	Sangat tinggi
3.41 - 4.59	Tinggi
2.61 - 3.40	Sederhana
1.81 - 2.60	Rendah
1.0 - 1.80	Sangat rendah

4.0 DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Ujian kebolehpercayaan dan kesahan dijalankan berdasarkan korelasi item-konstruk. Ujian Cronbach Alfa digunakan untuk memperoleh set data yang boleh dipercayai, baik dan berkualiti. Satu kajian rintis telah dijalankan kepada responden yang mempunyai ciri-ciri yang homogen melibatkan 30 orang pelajar.

4.1 Minat, Motivasi dan Penerimaan Pelajar terhadap Gamifikasi Pendeta LOCA

Jadual 4 memaparkan analisis data min dan sisihan piawai terhadap motivasi murid yang secara keseluruhannya didapati bahawa tahap persetujuan responden berada pada tahap tinggi. Item kelima, iaitu “Saya seronok menjalankan aktiviti gamifikasi Pendeta LOCA yang diberikan oleh guru”, mendapat skor min yang paling tinggi dengan nilai min dan sisihan piawai masing-masing adalah 4.75 dan 0.43. Hal ini selari dengan pandangan sarjana bahawa gamifikasi banyak membantu menarik minat murid terhadap PdP (Buckley et al., 2017; Yildirim, 2017).

Berdasarkan Jadual 5, analisis data min dan sisihan piawai terhadap motivasi pelajar secara keseluruhannya berada pada tahap tinggi. Dapatan ini menyokong pandangan da Rocha Seixas, Gomes dan De Melo Filho (2016) bahawa pendekatan gamifikasi telah

merangsang dan memberikan kesan positif dalam kalangan pelajar terhadap sesuatu mata pelajaran. Dengan yang demikian, gamifikasi menyebabkan pelajar bermotivasi tinggi untuk terlibat aktif dalam PdP (Cheong et al., 2013; Flores, 2015; Li et al., 2013; Nevin et al., 2014).

Jadual 4. Nilai min dan sisihan piawai bagi minat

Bil.	Item	Min	Sisihan Piawai	Interprestasi
M1	Saya berasa gembira sepanjang pembelajaran menggunakan gamifikasi Pendeta LOCA ini.	4.6835	.51997	Sangat tinggi
M2	Saya tidak jemu untuk menjawab setiap soalan dalam gamifikasi Pendeta LOCA.	4.1392	1.25814	Tinggi
M3	Saya meminati pengajaran dengan menggunakan kaedah gamifikasi Pendeta LOCA.	4.6456	.55558	Sangat tinggi
M4	Saya berasa mudah memahami konsep pembelajaran menggunakan gamifikasi Pendeta LOCA.	4.5190	.69542	Tinggi
M5	Saya seronok menjalankan aktiviti gamifikasi Pendeta LOCA yang diberikan oleh guru.	4.7595	.43012	Sangat tinggi
M6	Saya tidak bimbang untuk bertutur semasa bermain.	4.4557	.65628	Tinggi
M7	Saya jadi lebih kreatif dalam melaksanakan tugas yang mencabar.	4.5190	.61729	Tinggi
M8	Saya dapat meningkatkan penguasaan tatabahasa Bahasa Melayu saya jika menggunakan gamifikasi ini.	4.4684	.57368	Tinggi
M9	Saya lebih aktif dalam kerja berkumpulan apabila menggunakan kaedah gamifikasi saya PdP tatabahasa Bahasa Melayu.	4.6709	.54823	Sangat tinggi
M10	Saya suka kaedah gamifikasi Pendeta LOCA dalam proses pembelajaran dan pengajaran.	4.6456	.55558	Sangat tinggi
M11	Saya berasa bersemangat untuk terlibat dengan aktiviti baharu yang diperkenalkan.	4.5949	.61015	Tinggi
M12	Saya lebih aktif untuk berinteraksi dengan rakan sepasukan semasa aktiviti gamifikasi ini dijalankan.	4.6203	.56168	Sangat tinggi
Jumlah Keseluruhan		4.5601	.40119	Tinggi

Jadual 5. Nilai min dan sisihan Piawai bagi motivasi

Bil.	Item	Min	Sisihan Piawai	Interprestasi
MV1	Saya bermotivasi untuk belajar tatabahasa Bahasa Melayu dengan pengaplikasian gamifikasi dalam PdP.	4.5949	.63081	Tinggi
MV2	Pengetahuan saya mengenai tatabahasa Bahasa Melayu semakin baik.	4.5190	.55147	Tinggi
MV3	Aktiviti permainan dalam Pendeta LOCA membantu saya memahami aspek tatabahasa dengan lebih baik.	4.5823	.61201	Tinggi
MV4	Saya belajar lebih banyak perkara tentang tatabahasa melalui permainan ini berbanding dengan kaedah tradisional (<i>Chalk & Talk</i>).	4.3924	.68720	Tinggi
MV5	Elemen permainan yang ditonjolkan dalam permainan Pendeta LOCA ini mendorong saya untuk menjalankan aktiviti tersebut.	4.5696	.57028	Tinggi
MV6	Saya berusaha bersungguh-sungguh melakukan aktiviti ini untuk bersaing dengan rakan-rakan lain.	4.5823	.61201	Tinggi
MV7	Pujian guru untuk saya melakukan aktiviti permainan ini mendorong saya terus berusaha.	4.6709	.57113	Sangat tinggi
MV8	Pujian rakan-rakan sepasukan ketika melakukan aktiviti permainan ini mendorong saya untuk melakukannya dengan lebih baik.	4.6329	.55878	Sangat tinggi
MV9	Kaedah persaingan dalam gamifikasi ini dapat meningkatkan keyakinan saya dalam berbahasa.	4.5696	.57028	Tinggi
MV10	Saya boleh melakukan aktiviti ini secara berulang-ulang demi mencapai matlamat dalam permainan.	4.4684	.65702	Tinggi
MV11	Saya berusaha untuk mengumpul mata yang banyak dalam pasukan saya bagi mencapai kemenangan dalam permainan.	4.6835	.46806	Sangat tinggi
MV12	Saya bersemangat selepas mengikuti pelajaran menggunakan gamifikasi Pendeta LOCA.	4.7215	.47869	Sangat tinggi
Jumlah keseluruhan		4.5823	.47787	Tinggi

Jadual 6 memaparkan analisis data min dan sisihan piawai terhadap penerimaan pelajar yang secara keseluruhannya. Keputusan mendapati bahawa tahap persetujuan responden berada pada yang tahap sangat tinggi. Dapatan ini disokong oleh Zainuddin et al. (2020) yang menyatakan bahawa dengan pendekatan gamifikasi, penyertaan pelajar terhadap PdP itu tinggi kerana gamifikasi memberikan pengalaman dan keseronokan kepada mereka. Dengan ini jelas menunjukkan bahawa pelajar menerima dengan baik jika PdP menerapkan elemen gamifikasi dalam pembelajaran (Butgereit, 2015; Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014; Zainuddin et al., 2020). Ketiga-tiga dapatan kajian di atas dapat dirujuk dalam Jadual 4 - 6.

Jadual 6. Nilai min dan sisihan piawai bagi penerimaan

Bil.	Item	min	Sisihan Piawai	Interprestasi
P1	Soalan gamifikasi Pendeta LOCA dapat meningkatkan tumpuan saya dalam PdP tatabahasa bahasa Melayu.	4.5190	.71362	Tinggi
P2	Kaedah aplikasi gamifikasi Pendeta LOCA ini merupakan pilihan utama saya sebagai salah satu cara saya belajar.	4.3797	.68508	Tinggi
P3	Bahan gamifikasi Pendeta LOCA merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menarik.	4.6962	.46283	Sangat tinggi
P4	Gamifikasi Pendeta LOCA dapat membantu menyiapkan latihan dengan lebih berkesan.	4.4557	.61597	Tinggi
P5	Menguasai tatabahasa bahasa Melayu dapat membantu saya bermain dengan lebih cekap.	4.6835	.46806	Sangat tinggi
P6	Gamifikasi Pendeta LOCA memberi keselesaan untuk bergaul dengan rakan-rakan yang lain.	4.5949	.54347	Tinggi
P7	Bahan gamifikasi Pendeta LOCA dapat membantu saya berkongsi maklumat secara kumpulan.	4.6203	.58406	Sangat tinggi
P8	Bahan gamifikasi Pendeta LOCA dapat meningkatkan kemahiran berfikir.	4.7089	.45719	Sangat tinggi
P9	Interaksi dengan guru lebih menyeronokkan apabila menggunakan bahan gamifikasi Pendeta LOCA.	4.6709	.54823	Sangat tinggi
P10	Saya bersetuju kaedah gamifikasi Pendeta LOCA digunakan dalam proses pembelajaran.	4.7215	.50476	Sangat tinggi

Bil.	Item	min	Sisihan Piawai	Interprestasi
P11	Aturan cara bermain permainan ini mudah dan senang untuk difahami.	4.6456	.57819	Sangat tinggi
P12	Aktiviti yang melibatkan kaedah gamifikasi semasa pembelajaran membuat topik yang sukar dipelajari menjadi lebih mudah.	4.6456	.55558	Sangat tinggi
Jumlah Keseluruhan		4.6118	.44275	Sangat tinggi

4.2 Hubungan antara Minat, Motivasi dan Penerimaan Pelajar terhadap Penggunaan Gamifikasi Pendeta LOCA

Berdasarkan Jadual 7, terdapat bukti-bukti kukuh bahawa terdapat korelasi yang positif bagi ketiga-tiga konstruk yang diuji dengan nilai signifikan yang tinggi. Hal ini dibuktikan dalam jadual yang menyatakan nilai korelasi Spearman yang tinggi, iaitu:

1. Korelasi antara minat dengan motivasi dengan nilai $r = 0.857$
2. Korelasi antara minat dengan penerimaan pelajar dengan nilai $r = 0.821$
3. Korelasi antara motivasi dengan penerimaan dengan nilai $r = 0.920$.

Kesemua nilai yang ditunjukkan mempunyai nilai korelasi Spearman yang tinggi yang hampir kepada +1, manakala nilai signifikan, p adalah lebih kecil daripada 0.01, iaitu 0.000. Maka, analisis keputusan ujian statistik dapat diinterpretasikan bahawa jika pelajar mempunyai minat terhadap pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi Pendeta LOCA, maka mereka juga menunjukkan motivasi dan penerimaan yang baik. Malahan pelajar yang bermotivasi dalam pembelajaran lebih mudah menerima penggunaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu. Dapatan ini dapat dirujuk dalam Jadual 7.

Jadual 7. Hubungan antara minat, motivasi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan gamifikasi Pendeta LOCA

Konstruk		Motivasi	Penerimaan	Minat
Motivasi	Korelasi Pearson	1	.920**	.857**
	Tahap signifikan		.000	.000
	N	79	79	79
Penerimaan	Korelasi Pearson	.920**	1	.821**
	Tahap signifikan	.000		.000
	N	79	79	79
Minat	Korelasi Pearson	.857**	.821**	1
	Tahap signifikan	.000	.000	
	N	79	79	79

5.0 KESIMPULAN

Secara ringkasnya, ketiga-tiga konstruk, iaitu minat, motivasi dan penerimaan pelajar saling menyokong bagi menjayakan penggunaan gamifikasi Pendeta LOCA ini secara maksimum dengan nilai signifikan yang tinggi. Biarpun kajian ini mempunyai batasan tertentu, iaitu melibatkan kajian tinjauan bertujuan dengan ciri-ciri pelajar prasiswazah dan kekangan untuk mengaplikasikan gamifikasi ini dalam proses PdP secara menyeluruh hingga dapatannya tidak dapat digeneralisasikan. Namun secara praktikal dan teorinya, dapatan kajian ini dapat menyokong kajian pada masa akan datang untuk menggalakkan pembangunan gamifikasi sebagai pengajaran alternatif kepada guru dan garis panduan kepada pembuat dasar agar kurikulum pada masa hadapan selari dengan gelombang teknologi yang semakin berkembang dan pelbagai. Implikasi kajian ini kepada pendidik pula dapat memotivasikan para pendidik dalam menghasilkan bahan pengajaran dan pentaksiran yang inovatif dalam mendepani pelajar yang semakin aktif dengan pembangunan gamifikasi yang dapat menangani masalah prestasi pelajar.

Saranan agar kajian ini dapat digeneralisasikan dengan menggunakan gamifikasi yang sama dan diubah suai kepada khalayak yang lebih menyeluruh terutama kepada pelajar sekolah rendah dan sekolah menengah dengan menurunkan aras pentaksiran yang digunakan dalam gamifikasi tersebut. Secara tidak langsung, kajian ini memberikan dimensi baharu terhadap kesan budaya pengajaran tradisional yang membosankan kepada satu alternatif yang dapat menarik minat, motivasi dan penerimaan pelajar. Dari aspek konteks sosial pula, elemen sosial dalam model elemen gamifikasi dapat memberikan semangat bersaing dan dalam masa yang sama bekerjasama antara kumpulan untuk memastikan kedudukan mereka dalam papan markah.

6.0 PENGHARGAAN

Penghargaan diberikan kepada Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sulan Idris kerana memberikan sokongan dan dukungan sepanjang menjalankan kajian ini.

7.0 RUJUKAN

- Armier, D. D., Shepherd, C. E., & Skrabut, S. (2016). Using game elements to increase student engagement in course assignments. *College Teaching*, 64(2), 64–72. <https://doi.org/10.1080/87567555.2015.1094439>.
- Belland, B. (2017). *Instructional Scaffolding in STEM Education*. New York, London: Springer Cham.
- Buckley, P., Doyle, E. & Doyle, S. (2017). Game on students' perceptions of gamified learning. *Educational Technology and Society*, 20(3), 1-10.
- Butgereit, L. (2015). *An Exploration into Mobile Gamification in an Information Technology Classroom*. Routledge. Retrieved from <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315745831-20/exploration-mobile-gamification-information-technology-classroom-laurie-butgereit>
- Cheong, C., Cheong, F., & Filippou, J. (2013). Quick quiz: A gamified approach for enhancing learning. *Proceedings of the Pacific Asia Conference on Information System (PACIS 2013)*.(pp.1-14). https://www.researchgate.net/publication/247152720_Quick_Quiz_A_Gamified_Approach_for_Enhancing_Learning
- Cugelman, B. (2013). Gamifications: What it is and why it matters to digital health behavior change developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), 1-6.
- Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & De Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments - MindTrek '11*, (pp. 9-11). ACM Digital Library: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

- Durin, F., Lee, R., Bade, A., On, C.K. & Hamzah, N (2019). Impact of implementing game elements in gamifying educational environment: A Study. *Journal of Physics: Conference Series*, 1358, 1-7. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1358/1/012064>
- Flores, J.F.F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32-54.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work? — A literature review of empirical studies on gamification*. [Pembentangan kertas kerja]. 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, USA.
- Hong, G. Y., & Masood, M. (2014). Effects of gamification on lower secondary school students' motivation and engagement. World Academy of Science, Engineering and Technology, *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 8(12), 3733-3740.
- Huang, W.H.-Y. and Soman, D. (2013) *Gamification of Education*. [Research Report Series: Behavioural Economics in Action]. Rotman School of Management, University of Toronto.
- Li, C., Dong, Z., Untch, R. H., & Chasteen, M. (2013). Engaging computer science students through gamification in an online social network based collaborative learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(1), 72-77. <https://www.ijiet.org/show-35-187-1.html>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons.
- Kim, S.; Song, K.; Lockee, B.; Burton, J. (2018). Gamification Cases in Education. In *Gamification in Learning and Education* (pp. 117–123). Berlin, Germany: Springer
- Khaleel, F.L., Ashaari, N. & Tengku Wook, T. S. M. (2020). The impact of gamification on students' learning engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10 (5), 4965-4972. <https://ijece.iaescore.com/index.php/IJECE/article/view/17073/14213>

- McMillan, J.H. & Schumacher, S. (2013) *Research in Education: Evidence-Based Inquiry* (7th Eds). London, United Kingdom: Pearson
- Mohd Majid Konteng. (1998). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nevin, C. R., Westfall, A. O., Rodriguez, J. M., Dempsey, D. M., Cherrington, A., Roy, B., Patel, M. & Willig, J. H. (2014). Gamification as a tool for enhancing graduate medical education. *Postgraduate Medical Journal*, 685-693. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25352673/>
- Nyutu, E.N., Cobern W.W., & Pleasants, B.A-S. (2021) Correlational study of student perceptions of their undergraduate laboratory environment with respect to gender and major. *International Journal Education Mathematics, Science and Technology (IJEMST)*. 9(1), 83–102. <https://ijemst.net/index.php/ijemst/article/view/1182/0>
- Prambayun A, M. Suyanto M.M.S, & Sunyoto, A. (2016). Model gamifikasi untuk sistem manajemen pembelajaran. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2-6. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1276>
- Putz, L.M. & Treiblmaier, H. (2019). Increasing Knowledge Retention through Gamified Workshops: Findings from a Longitudinal Study and Identification of Moderating Variables (pp.1456-1465). Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences. SSRN.<https://ssrn.com/abstract=3319857>
- Rao, Y.S, Khatipah Abd Ghani & Wong, R.M.M. (2022). Analogue Gamification Concept in Motivating Pupils for English Language Learning Engagemen. *St. Theresa Journal of Humanities and Social Sciences*, 8, (1). 47-63
- Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. Dalam M. R. Rohaila, R. Nabila Atika, & J. Nur Atikah (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, (pp. 144–154) Banggi: Fakulti Pendidikan UKM. Retrieved From https://www.academia.edu/31631557/Gamifikasi_Konsep_dan_Implikasi_dalam_Pendidikan

- Sekaran, U. (2003) *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach* (4th Ed.). New York, London: John Wiley & Sons.
- Shanmugam, K., & Balakrishnan, B. (2017). Kerangka Panduan Efektif Pengajaran Dan Pemudahcaraan (PdPc) Sains Menggunakan Information Communication Technology (ICT) di Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil (SJK) (TAML). *Sains Humanika*, 10(1), 25-35. <https://doi.org/10.11113/sh.v10n1.1322>
- Shariful Hafizi, M. H., Kamarul Shukri, M. T., & Norzehan, A. K. (2018). Implementasi model gamifikasi pembelajaran ARCS + G dalam aplikasi FrogPlay. Dalam Seminar Pedagogi dan Pengurusan Pendidikan Kebangsaan: Amalan Terbaik dalam Pedagogi dan Pengurusan Pendidikan (pp.128-140). Institut Pendidikan Guru Kampus Sultan Mizan. Researchgate. https://www.researchgate.net/publication/325514875_Implementasi_model_gamifikasi_pembelajaran_ARCSG_dalam_aplikasi_FrogPlay
- Su, C-H., & Cheng, C-H. (2014). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements: A mobile gamification learning system. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31, 10.1111/jcal.12088.
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86-92. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>
- Zainuddin, Z., Chu, S., Shujahat, M., & Perera, C. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30,1-23. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>