

# Pencapaian Kata Ganda Berentak Murid Tahun Lima Melalui Pengaplikasian Gamifikasi 'Angry Bird'

Princessca Anak Pek dan Sulastri Abdullah

**Abstract** – Pembelajaran tatabahasa sering menjadi isu dalam kalangan murid sekolah rendah khususnya topik kata ganda berentak. Justeru itu, kaedah gamifikasi dilihat sebagai satu pendekatan yang sesuai digunakan oleh guru sejajar dengan peredaran zaman. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti tahap keberkesanan gamifikasi 'Angry Bird' terhadap pencapaian kata ganda berentak murid tahun lima. Kajian ini berbentuk kuasi-eksperimen dan melibatkan 44 orang murid dari dua kelas sedia ada di sebuah sekolah kebangsaan di kawasan sekitar daerah Kuching sebagai kumpulan kawalan (KK) dan kumpulan rawatan (KR). Seramai 22 orang murid dalam kumpulan kawalan yang diajar menggunakan kaedah konvensional sementara 22 orang murid lagi menjalankan pembelajaran kata ganda berentak menggunakan gamifikasi 'Angry Bird'. Bagi pengumpulan data, pengkaji telah menggunakan kaedah campuran yang merangkumi kaedah kuantitatif dan kualitatif. Hasil daripada analisis data menunjukkan bahawa perbezaan min skor bagi ujian pra dan pasca bagi KR adalah lebih besar, iaitu sebanyak 4.55 berbanding dengan KK yang hanya 1.24. Ini menunjukkan bahawa KR yang mengaplikasikan gamifikasi 'Angry Bird' mempunyai peningkatan skor ujian pra-pasca yang lebih ketara berbanding dengan KK. Hasil analisis pemerhatian terhadap KR dan temu bual yang dijalankan bersama dengan murid KR dan guru juga membuktikan bahawa tahap minat murid KR lebih meningkat apabila gamifikasi 'Angry Bird' digunakan dalam pembelajaran kata ganda berentak. Kesimpulannya, murid-murid berupaya meningkatkan tahap pencapaian dalam topik kata ganda berentak dengan menggunakan gamifikasi 'Angry Bird' sebagai bahan pengajaran berbanding dengan pembelajaran yang menggunakan kaedah konvensional.

**Keywords** – keberkesanan, gamifikasi, kata ganda berentak, tatabahasa

## I. PENGENALAN

Dunia pendidikan dahulu jauh berbeza dengan dunia pendidikan yang sekarang. Kini, alam pendidikan lebih berfokuskan kepada pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). Nason dan Hanapi (2019) menyatakan bahawa pembelajaran abad ke-21 merupakan dimensi baru yang diperkenalkan dalam pendidikan. Di Malaysia, PAK-21 telah bermula pada tahun 2014 (Radin & Yasin, 2018) sebagai satu usaha untuk meningkatkan prestasi murid. Menurut Idriki dan Piang (2022), PAK-21 ialah proses pembelajaran berpusatkan murid yang berteraskan kepada beberapa elemen, iaitu komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis dan kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika. Oleh itu, terdapat perubahan kepada kaedah pengajaran

Princessca Anak Pek, Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Malaysia (Email address: princesscapek01@gmail.com ).

Sulastri Abdullah, Institut Pendidikan Guru Kampus Batu Lintang, Malaysia (Email address: cgsue70@gmail.com ).

dan pembelajaran (PdP) di dalam bilik darjah (Awi & Zulkifli, 2021) yang mana guru perlu melaksanakan PdP yang berpusatkan murid dan menekankan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT).

Di Malaysia, Bahasa Melayu merupakan bahasa rasmi negara dan bahasa pengantar dalam sistem pendidikan (Chelliah & Othman, 2022). Oleh itu, Bahasa Melayu telah menjadi subjek wajib bagi semua murid. Namun, tidak dinafikan bahawa subjek Bahasa Melayu merupakan subjek yang sukar dikuasai. Isu ini berpunca daripada pelbagai faktor, antaranya ialah faktor PdP yang kurang berkesan. Sehubungan dengan itu, PAK-21 dijadikan inisiatif untuk meningkatkan pencapaian murid dalam Bahasa Melayu.

Antara pendekatan PAK-21 yang dapat digunakan dalam PdP ialah pembelajaran melalui gamifikasi atau *game-based learning*. Dalam kajian De-Marcos et al. (2016), beliau menyatakan bahawa gamifikasi dapat memberikan impak yang positif terhadap prestasi akademik pelajar. Hal ini demikian kerana kaedah gamifikasi atau permainan digital berupaya menarik perhatian murid seterusnya membolehkan objektif pembelajaran dicapai (Wiggins, 2016). Di samping itu, pendekatan gamifikasi ini juga bertepatan dengan jiwa kanak-kanak yang gemar bermain, maka kaedah belajar sambil bermain ini berupaya membantu murid untuk mengasah kemampuan memproses pengetahuan dan kemahiran baru. Jelaslah bahawa pengaplikasian gamifikasi berupaya untuk merangsang minat murid untuk belajar sekaligus meningkatkan penguasaan mereka dalam kemahiran Bahasa Melayu dengan efektif.

## II. PERNYATAAN MASALAH

Aspek tatabahasa merupakan aspek yang sukar dikuasai oleh murid. Banyak kajian menunjukkan masalah penguasaan Bahasa Melayu berpunca daripada kelemahan murid dalam menguasai aspek morfologi dalam tatabahasa. Antara kesalahan tatabahasa yang sering dilakukan oleh pelajar ialah bentuk kata ganda. Bentuk kata ganda sering mengelirukan pengguna terutamanya bagi mereka yang kurang membaca. Ini disokong oleh Tajudeen dan Zulkifli (2017) yang mengkaji tahap penguasaan murid terhadap kata ganda berentak. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid cenderung menghadapi kesukaran untuk memahami maksud kata ganda berentak kerana mempunyai kosa kata yang terhad.

Rentetan daripada itu, guru perlu mengaplikasikan kaedah pengajaran yang menarik, antaranya ialah melalui gamifikasi atau permainan digital. Kaedah pengajaran tradisional cenderung menyebabkan murid menjadi bosan (Skala, 2019) kerana lebih berpusatkan guru. Dalam konteks ini, komunikasi dua hala

tidak berlaku kerana hanya guru yang mengajar secara lisan sehinggakan murid menjadi kurang berminat dalam pembelajaran. Justeru, guru perlu bersikap inovatif dalam merancang kaedah pembelajaran yang menyeronokkan. Tambahan itu, pengaplikasian permainan juga dapat meningkatkan perbendaharaan kata (Akdogan, 2017), maka murid dapat mempelajari kosa kata baharu dengan lebih efektif. Oleh yang demikian, kajian ini bertujuan untuk menguji keberkesanan pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' terhadap pencapaian kata ganda berentak bagi murid tahun lima.

### III. TINJAUAN LITERATUR

#### Keberkesanan gamifikasi dalam pembelajaran

Terdapat beberapa kajian yang membuktikan keberkesanan gamifikasi dalam pembelajaran. Antaranya, kajian Ali et al. (2021) menggunakan kaedah kuasi-eksperimen untuk menguji gamifikasi terhadap pencapaian topik nombor kompleks. Gamifikasi tersebut dibina melalui model ADDIE menggunakan perisian *Microsoft PowerPoint*. Sampel yang terlibat dibahagikan kepada kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan yang terdiri daripada 60 orang pelajar. Hasil dapatan telah menunjukkan perbezaan yang signifikan dalam skor pencapaian antara dua kumpulan. Malah, minat dan tahap pemahaman murid juga didapati meningkat.

Selain itu, Chong (2021) dalam kajiannya mendapati pembelajaran berasaskan permainan digital berupaya meningkatkan pencapaian subjek Sejarah bagi murid sekolah kebangsaan (SK). Pengkaji telah membina ujian pra dan pasca yang mengandungi 20 item aneka pilihan berdasarkan tajuk-tajuk yang diajar. Hasil kajian beliau hanya menunjukkan perbezaan yang signifikan melalui min skor antara ujian pra dan pasca bagi kumpulan rawatan.

Di luar negara, Hursen dan Bas (2019) telah menjalankan penyelidikan terhadap kesan gamifikasi dalam subjek Sains. Kaedah campuran yang melibatkan data kuantitatif dan kualitatif telah digunakan dan seramai 16 orang pelajar telah terlibat. Melalui kajian ini juga, pengkaji telah membincangkan pandangan murid dan ibu bapa terhadap penggunaan kaedah gamifikasi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa aplikasi gamifikasi memberikan impak positif terhadap tahap motivasi pelajar. Dari aspek pandangan, ibu bapa dan pelajar memberikan persepsi yang positif tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Sains.

#### Tahap minat murid terhadap pengaplikasian gamifikasi

Hushaini et al. (2022) mengkaji minat dan penerimaan murid terhadap penggunaan gamifikasi dalam PdP Bahasa Melayu. Kajian tersebut menggunakan kaedah kuantitatif untuk mengumpul data. Sampel kajian yang terlibat ialah 120 orang murid SK tahun lima. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi sebagai bahan PdP telah mendapat respons positif dan merangsang tahap minat yang tinggi daripada murid.

### IV. METODOLOGI

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi-eksperimen kerana sampel yang digunakan tidak dapat diagihkan secara rawak. Oleh itu, pengkaji telah menggunakan dua kelas sedia ada yang terdiri daripada jumlah murid yang sama, iaitu seramai 22 orang murid setiap kelas. Pengkaji telah menetapkan kelas pertama sebagai kumpulan kawalan (KK) manakala kelas kedua sebagai kumpulan rawatan (KR). Rasional pemilihan KK dan KR adalah berdasarkan kelas yang terdiri daripada murid majoriti dengan tahap penguasaan (TP) 1-4 bagi mata pelajaran Bahasa Melayu dalam Pentaksiran Bilik Darjah (PBD). Untuk kajian ini, guru A ditugaskan untuk mengajar KK menggunakan kaedah konvensional manakala guru B mengajar KR dengan menggunakan gamifikasi 'Angry Bird' yang telah disediakan oleh pengkaji. Kedua-dua guru tersebut memfokuskan kepada topik kata ganda berentak tahun lima sepanjang tempoh kajian.

Untuk instrumen kajian, pengkaji telah menggunakan kaedah campuran (*mixed method*) yang melibatkan kaedah kuantitatif dan kaedah kualitatif untuk mengumpul data. Oleh itu, instrumen utama yang akan digunakan oleh pengkaji bagi memperoleh data kuantitatif ialah ujian pra-pasca manakala data kualitatif dikumpul menggunakan kaedah temu bual dan pemerhatian. Ujian pra-pasca digunakan untuk menilai perbezaan skor pencapaian murid KK dan KR selepas pengaplikasian kaedah pengajaran masing-masing. Ujian pra akan dilaksanakan terlebih dahulu untuk menguji kesetaraan antara kumpulan (Mohmed, 2021), iaitu pengetahuan sedia ada murid terhadap topik kata ganda berentak. Seterusnya, ujian pasca akan dijalankan setelah KK dan KR mengikuti kaedah pembelajaran masing-masing. Dalam kajian ini, data kuantitatif yang diperoleh daripada ujian pra-pasca akan dianalisis menggunakan Perisian *Microsoft Excel Worksheet* dan akan dipaparkan dalam bentuk *line graph*. Reka bentuk kuasi-eksperimen dalam kajian ini dapat diringkaskan seperti Jadual 1 di bawah.

JADUAL 1: REKA BENTUK KAJIAN KUASI-EKSPERIMEN

Kumpulan	Ujian pra	Pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird'	Ujian pasca
Kumpulan kawalan (KK)	√	-	√
Kumpulan rawatan (KR)	√	√	√

Seterusnya, untuk menganalisis kesan pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' terhadap minat murid, kaedah pemerhatian telah dijalankan terhadap kumpulan kawalan (KK) dan kumpulan rawatan (KR). Seterusnya, kaedah temu bual turut digunakan untuk menguji dan memperoleh data mengenai tahap minat murid KR terhadap pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird'. Temu bual ini melibatkan dua orang murid daripada kumpulan rawatan (KR) dan guru B, iaitu guru yang mengajar KR sebagai responden. Pengkaji telah

menggunakan kaedah temu bual separa berstruktur, yang mana soalan tambahan boleh diajukan kepada responden sekiranya pengkaji ingin mendapatkan penjelasan lanjut.

## V. DAPATAN

### Persoalan kajian 1:

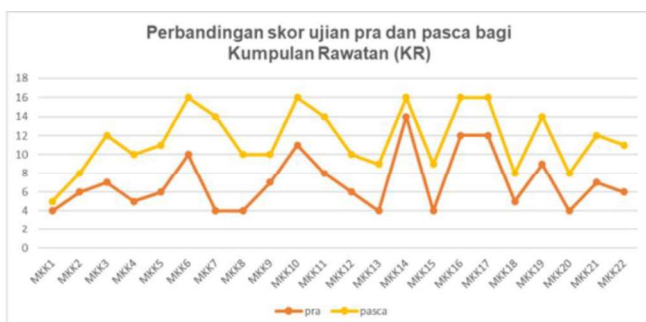
*Apakah tahap keberkesanan pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' terhadap pencapaian murid dalam pembelajaran kata ganda berentak?*

Persoalan 1 adalah untuk menguji keberkesanan gamifikasi 'Angry Bird' dengan melihat kepada perbezaan yang signifikan antara skor pencapaian bagi kumpulan kawalan (KK) dan kumpulan rawatan (KR) dalam topik kata ganda berentak. Skor ujian tersebut direkod dan dianalisis untuk melihat perbandingan antara dua kumpulan selepas kaedah konvensional dan pendekatan gamifikasi dilaksanakan. Rajah 1 di bawah merupakan perbandingan antara skor ujian pra dan pasca bagi 22 orang murid dalam KK. Hasil dapatan menunjukkan bahawa skor ujian pra yang minimum ialah 3 manakala skor maksimum ialah 14. Bagi ujian pasca pula, skor paling minimum yang diperolehi oleh KK ialah 5 dan skor maksimum ialah 14. Tiada seorang pun murid dalam KK yang memperoleh markah penuh dalam ujian pra dan pasca.



Rajah 1: Perbandingan Skor Ujian Pra Dan Pasca Bagi Kumpulan Kawalan (Kk)

Rajah 2-pula menunjukkan perbandingan skor ujian pra dan pasca bagi 22 orang murid dalam KR. Nilai minimum yang diperolehi dalam ujian pra ialah 4 manakala nilai maksimum ialah 14. Untuk ujian pasca pula, nilai minimum KR ialah 5 manakala nilai maksimum ialah markah penuh, iaitu 16.



Rajah 2: Perbandingan Skor Ujian Pra Dan Pasca Bagi Kumpulan Rawatan (Kr)

Setiap skor ujian pra dan pasca bagi KK dan KR telah dianalisis dan dikategorikan mengikut tahap pencapaian yang telah ditetapkan. Bagi ujian pra KK, terdapat 3 orang murid (7%) yang memperoleh tahap cemerlang, 12 orang murid (27%) pada tahap sederhana dan 7 orang murid (16%) pada aras lemah. Selepas pelaksanaan kaedah konvensional, ujian pasca bagi KK menunjukkan bahawa jumlah murid yang berada pada tahap cemerlang tidak berubah, iaitu masih 3 orang murid (7%), namun jumlah murid pada tahap sederhana telah meningkat kepada 16 orang murid (36%) dan begitu juga dengan jumlah murid aras lemah yang telah menurun kepada 3 orang murid (7%) sahaja. Untuk ujian pra bagi KR pula, bilangan murid yang mencapai tahap lemah adalah seramai 8 orang (18%), tahap sederhana seramai 11 orang (25%) dan tahap cemerlang ialah 3 orang (7%). Selepas pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird', keputusan ujian pasca menunjukkan bahawa terdapat seorang sahaja murid (2%) pada tahap lemah, 11 orang murid (25%) pada tahap sederhana dan 10 orang murid (23%) memperoleh skor tahap cemerlang.

**JADUAL II: TAHAP PENCAPAIAN KK DAN KR BERDASARKAN UJIAN PRA DAN PASCA**

Kumpulan	Ujian	Skor (Tahap pencapaian)	Bilangan responden	Peratus (%)
Kawalan	Ujian pra	0 – 5 (lemah)	7	16
		6 – 11 (sederhana)	12	27
		12 – 16 (cemerlang)	3	7
	Ujian pasca	0 – 5 (lemah)	3	7
		6 – 11 (sederhana)	16	36
		12 – 16 (cemerlang)	3	7
Rawatan	Ujian pra	0 – 5 (lemah)	8	18
		6 – 11 (sederhana)	11	25
		12 – 16 (cemerlang)	3	7
	Ujian pasca	0 – 5 (lemah)	1	2
		6 – 11 (sederhana)	11	25
		12 – 16 (cemerlang)	10	23

### Persoalan kajian 2:

*Apakah kesan pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' terhadap minat murid dalam pembelajaran kata ganda berentak?*

### Analisis dapatan pemerhatian

**JADUAL III: SENARAI SEMAK KR SELEPAS PELAKSANAAN GAMIFIKASI 'ANGRY BIRD'**

Bil.	Perkara	Pemerhatian	
		Ya	Tidak
	Murid berminat untuk belajar kata ganda berentak.	/	
	Murid berasa teruja untuk belajar kata ganda berentak.	/	
	Gamifikasi 'Angry Bird' menjadikan suasana pembelajaran menyenangkan dan tidak bosan.	/	

Murid bertingkah laku dengan aktif / sepanjang pelaksanaan aktiviti menggunakan gamifikasi 'Angry Bird'.
Murid melibatkan diri dalam aktiviti / pembelajaran secara sukarela.
Murid memberikan kerjasama yang baik / sepanjang pelaksanaan aktiviti.
Murid memberikan respons yang baik / sepanjang proses pembelajaran.
Murid memberi perhatian sepenuhnya / sepanjang pelaksanaan aktiviti.
Murid berusaha menjawab soalan yang / disediakan dalam gamifikasi 'Angry Bird'.
Murid memahami penggunaan kata ganda / berentak dengan lebih mudah.

Jadual 3 merupakan senarai semak yang difokuskan oleh pengkaji dalam pengumpulan data bagi kaedah pemerhatian terhadap KR. Pengkaji mengenal pasti tahap penglibatan murid yang aktif dari segi memberi respons dan bertingkah laku serta menunjukkan tahap minat yang tinggi sepanjang PdP.

### Analisis dapatan temu bual

Dapatan temu bual menunjukkan bahawa kedua-dua responden, iaitu murid KR 1 (MKR1) dan murid KR 2 (MKR2) berasa teruja dan tertarik apabila guru mengajar menggunakan gamifikasi tersebut. Berikut merupakan antara respons yang diberikan oleh kedua-dua murid semasa sesi temu bual.

*"Best cikgu, sebab ada kartun-kartun."* (T/MKR1/06)

*"Ya, saya boleh faham kata ganda berentak dengan lebih senang sebab game tu ada nota, lepas tu boleh main kuiz dengan kawan."*

(T/MKR1/10)

*"Saya berasa gembira sebab game tu seronok dan saya boleh jawab kuiz bersama-sama dengan kawan-kawan."*

(T/MKR2/17)

*"Ya, saya boleh faham dan senang ingat sebab game tu ada nota-nota dan kartun."*

(T/MKR2/23)

Di samping itu, guru B (GB) yang ditemu bual, iaitu guru yang mengajar KR juga berpendapat bahawa murid bertingkah laku dengan sangat aktif apabila gamifikasi 'Angry Bird' diaplikasikan. Ini dapat dibuktikan apabila murid bersukarela untuk menjawab kuiz dan sikap mereka yang bersemangat dan seronok (Danniels & Pyle, 2018). Kaedah gamifikasi juga berpusatkan murid yang mana murid melibatkan diri secara langsung manakala guru hanya berperanan sebagai fasilitator. Dalam konteks ini, penglibatan murid untuk belajar dapat dijalankan samada secara individu atau berkumpulan. Selain itu, pengkaji telah mengenal pasti bahawa penggunaan elemen multimedia dan pendekatan belajar sambil bermain yang diterapkan dalam gamifikasi 'Angry Bird' ini turut menjadi faktor mempengaruhi tahap minat murid. Hal ini disokong oleh Ali dan Sahal (2016) yang menyatakan bahawa kaedah bermain dapat menggalakkan murid untuk bersosial dengan individu di sekitarnya sekaligus meningkatkan tahap pencapaian mereka. Berikut merupakan sebahagian daripada maklum

balas yang diberikan oleh guru B sepanjang temu bual yang dijalankan.

*"...mereka sangat aktif dan seronok dalam kelas hari ini. Kebanyakan mereka sukarela untuk menjawab soalan-soalan dalam game 'Angry Bird' tersebut."* (T/GB/28)

*"...gamifikasi 'Angry Bird' ini mempunyai pelbagai grafik yang menarik dan murid boleh belajar sambil bermain, jadi murid sememangnya tertarik untuk belajar kata ganda berentak. Antara faktor yang menarik minat murid juga adalah kerana kaedah belajar sambil bermain ini melibatkan murid secara langsung, jadi murid menjadi lebih bersemangat dan seronok."*

(T/GB/30)

*"...murid itu sendiri untuk terlibat bermain dalam aktiviti pembelajaran sama ada secara individu atau berkumpulan, maka dari situ wujudnya interaksi dan nilai kerjasama."*

(T/GB/32)

*"...murid menjadi lebih fokus di dalam kelas. Selain itu, game tersebut juga membantu murid untuk memahami dan mengingati isi pembelajaran dengan lebih mudah. Di samping itu, gamifikasi 'Angry Bird' ini juga melibatkan pembelajaran terbeza, jadi ini sememangnya dapat membantu meningkatkan tahap pencapaian murid dengan lebih berkesan."*

(T/GB/34)

## VI. PERBINCANGAN

Secara keseluruhan, tahap pengetahuan murid sedia ada terhadap topik kata ganda berentak adalah hampir setara kerana ujian pra bagi kedua-dua kumpulan tersebut membuktikan bahawa kebanyakan murid dari KK dan KR berada pada tahap lemah dan sederhana. Selain itu, selepas pelaksanaan kaedah pengajaran masing-masing, kedua-dua kumpulan menunjukkan peningkatan skor dari ujian pra ke ujian pasca. Misalnya, terdapat peningkatan dalam KK yang mana seramai 4 orang murid lemah berjaya memperoleh skor tahap sederhana. Tambahan itu, merujuk kepada rajah 1, bilangan murid yang memperoleh tahap cemerlang masih kekal dan tiada seorang pun murid KK yang mendapat markah penuh dalam ujian pasca. Walaupun KK menunjukkan peningkatan namun peningkatan tersebut tidak begitu ketara berbanding dengan KR. Hal ini demikian kerana jika diteliti, peningkatan skor bagi KR dapat dilihat pada jumlah murid tahap lemah yang menurun dan hanya seorang murid KR sahaja yang masih berada pada tahap lemah selepas ujian pasca. Ini menunjukkan bahawa kebanyakan murid aras lemah berjaya meningkatkan prestasi dalam topik kata ganda berentak selepas pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' sehingga dapat mencapai tahap sederhana. Selain itu, murid tahap cemerlang juga meningkat, iaitu dari 3 orang kepada 10 orang murid. Malahan itu, rajah 2 menunjukkan bahawa terdapat 5 orang murid KR yang berjaya memperoleh markah penuh dalam ujian pasca.

Seterusnya, jadual 4 di bawah pula merupakan perbezaan nilai min dan sisihan piawai bagi KK dan KR. Dapat dilihat bahawa nilai min ujian pra bagi KK dan KR adalah hampir seimbang dan ini turut menyokong kepada kesetaraan antara kedua-dua kumpulan tersebut. Selain itu, jadual tersebut juga menunjukkan bahawa perbezaan nilai ujian pra dan ujian pasca bagi KR adalah lebih tinggi berbanding dengan KK. Hal ini demikian kerana min ujian

pra bagi KR ialah 7.04 dan min ujian pasca ialah 11.59 dengan perbezaan 4.55. Namun, bagi KK perbezaan antara min ujian pra, iaitu 7.40 dan min ujian pasca 8.64 hanyalah 1.24. Maka, jelaslah bahawa KR yang mengaplikasikan gamifikasi 'Angry Bird' mempunyai peningkatan prestasi yang lebih signifikan berbanding dengan KK.

**JADUAL IV: PERBEZAAN NILAI MIN DAN SISIHAN PIAWAI BAGI UJIAN PRA-PASCA KK DAN KR**

Kumpulan	Ujian	Min	Sisihan piawai
Kawalan	Ujian pra	7.40	3.10
	Ujian pasca	8.64	2.66
Rawatan	Ujian pra	7.04	3.05
	Ujian pasca	11.59	3.25

Berdasarkan dapatan pemerhatian secara keseluruhan pula, murid KR lebih berminat dan teruja untuk mempelajari kata ganda berentak menggunakan gamifikasi 'Angry Bird' dan suasana pembelajaran juga menjadi lebih menyeronokkan berbanding dengan kaedah konvensional yang kurang kondusif dan membosankan (Ismail & Khalib, 2020). Dapatan ini turut disokong oleh Jasni et al. (2020) yang menyatakan bahawa pendekatan belajar sambil bermain seperti menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menjadikan suasana PdP lebih menarik dan berpusatkan murid. Dari aspek tingkah laku pula, murid KR menunjukkan penglibatan yang aktif dari segi memberi respons dan tumpuan sepanjang pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' tersebut berbanding dengan KK yang kurang fokus dan kerap bercakap semasa guru mengajar. Justeru itu, mereka dapat memahami penggunaan kata ganda berentak dengan lebih mudah berbanding dengan KK.

Menurut Shapii et al. (2020), kanak-kanak cenderung untuk tertarik dan fokus kepada objek yang bergerak, unsur-unsur animasi, penggunaan audio serta warna yang baik. Tambahan itu, dapatan temu bual juga menunjukkan penggunaan gamifikasi 'Angry Bird' dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan. Hal ini kerana murid dapat belajar menggunakan kaedah belajar sambil bermain berbanding dengan cara pengajaran guru yang hanya menggunakan buku teks. Melalui temu bual ini, responden berpendapat bahawa gamifikasi 'Angry Bird' tersebut memudahkan mereka untuk memahami topik kata ganda berentak kerana mempunyai nota-nota ringkas yang mengandungi grafik dan warna yang pelbagai. Sesuai menurut pendapat Talib et al. (2019) yang menyatakan bahawa murid dapat mengingat kandungan pembelajaran dengan lebih mudah apabila bahan pembelajaran melibatkan unsur multimedia seperti warna, grafik, audio dan sebagainya. Di samping itu, guru B juga berpendapat bahawa pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' ini dapat meningkatkan tahap pencapaian murid khususnya dalam kata ganda berentak kerana ia mampu berpusatkan kepada murid dan dapat merangsang kefahaman serta daya ingatan murid (Md Yunus & Azman, 2019) dengan lebih berkesan. Seterusnya, penerapan pembelajaran terbeza dalam gamifikasi ini membolehkan setiap murid belajar secara optimum mengikut tahap kognitif masing-masing. Kesimpulannya, keseluruhan dapatan pemerhatian dan

temu bual menunjukkan bahawa gamifikasi 'Angry Bird' tersebut sememangnya memberikan kesan positif terhadap tahap minat murid dalam mempelajari kata ganda berentak.

## VII. KESIMPULAN

Kajian ini berjaya menunjukkan perbezaan signifikan antara ujian pra dan pasca bagi kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Ini dapat dilihat pada min skor dan peningkatan skor ujian pra-pasca KR yang lebih ketara berbanding dengan KK yang menggunakan kaedah pengajaran konvensional. Seterusnya, dapatan pemerhatian menunjukkan bahawa KR lebih tertarik dan menunjukkan penglibatan yang aktif sepanjang proses pembelajaran. Keseluruhan analisis temu bual pengkaji bersama dengan murid KR juga membuktikan bahawa mereka lebih seronok dan mudah memahami kata ganda berentak kerana adanya unsur belajar sambil bermain dan elemen multimedia yang diterapkan dalam gamifikasi tersebut. Guru B juga berpendapat bahawa murid memberikan kerjasama dan sikap yang positif sepanjang pelaksanaan gamifikasi 'Angry Bird' tersebut.

Oleh itu, dapatan kajian ini dapat memberi kesedaran kepada guru tentang kepentingan dalam mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran (Norok & Khairuddin, 2022) supaya isi pembelajaran yang ingin disampaikan dapat diterima dan difahami oleh murid dengan lebih mudah. Menurut Tar dan Mahmud (2021), guru harus peka terhadap gaya pembelajaran dan latar belakang murid-murid kerana dari situ guru akan dapat merancang sesi PdP yang efektif mengikut kaedah pengajaran yang sesuai berdasarkan tahap keupayaan murid. Dengan mempraktikkan kepada pelbagai teknik pengajaran yang berbeza, guru akan dapat meningkatkan kemahiran dan prestasi akademik murid-murid dengan lebih baik.

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi turut menjadi penyumbang kepada pengintegrasian bahan digital dalam pendidikan (Rahmawati & Suharyati, 2022). Oleh yang demikian, menjadi tanggungjawab guru untuk melengkapkan diri dengan pengetahuan dan kemahiran abad ke-21 bagi mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hasil dapatan daripada kajian ini secara tidak langsung membantu memberikan pendedahan kepada guru tentang keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan atau *game-based learning* dalam meningkatkan pencapaian murid dalam pengajaran tatabahasa bagi mata pelajaran Bahasa Melayu. Pengkaji ingin mendedahkan kepada guru bahawa gamifikasi melalui bahan digital ini merupakan antara bahan bantu belajar yang bukan sahaja relevan dengan keperluan semasa (Sallehin & Ab Hali, 2018), malah juga dapat memupuk kemahiran dan nilai yang diperlukan oleh murid pada era globalisasi.

Pengkaji mengharapkan agar pengkaji-pengkaji seterusnya yang menjalankan kajian lanjutan dapat meluaskan skop kajian. Hal ini demikian kerana kajian ini hanya khusus kepada keberkesanan pengaplikasian gamifikasi 'Angry Bird' terhadap pencapaian murid dalam topik tatabahasa, iaitu kata ganda berentak. Oleh itu, diharapkan agar kajian seterusnya dapat memfokuskan

kepada kemahiran bahasa yang lain dalam mata pelajaran Bahasa Melayu bagi menguji kemampuan pendekatan belajar sambil bermain ini dalam meningkatkan prestasi murid. Selain itu, cadangan seterusnya adalah untuk mengkaji keberkesanan pendekatan belajar sambil bermain di peringkat pengajian tinggi seperti di IPTA atau IPTS. Hal ini demikian kerana peringkat institusi atau universiti juga tidak terkecuali daripada menerapkan perubahan dan pendekatan PAK-21 dalam pembelajaran.

#### RUJUKAN

- Akdogan, E. (2017). Developing vocabulary in game activities and game materials. *Journal of Teaching and Education*, 7(1), 31-66.
- Ali, M. M., & Sahal, N. (2016). Intervensi meningkatkan tumpuan dalam pembelajaran murid bermasalah pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 41(1), 1-6.
- Ali, A., Abbas, L. N., & Sabiri, A. M. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik nombor kompleks: Effectiveness of gamification learning in student's achievement for complex number topic. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108-122.
- Awi, N. A. L., & Zulkifli, H. (2021). Amalan kreativiti guru pendidikan Islam dalam pembelajaran abad ke-21. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (Acer-J)*, 4(1), 40-54.
- Chelliah, S., & Othman, N. (2022). Tahap penguasaan Bahasa Melayu dengan pencapaian prestasi mata pelajaran perniagaan murid bukan Melayu. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(5).
- Chong, C. Y. (2021). Keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan digital (PBPD) terhadap pencapaian mata pelajaran Sejarah murid sekolah rendah. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 5(1), 49-53.
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). Defining play-based learning. *Encyclopedia on early childhood development*, 1-5.
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95, 99-113.
- Hursen, C., & Bas, C. (2019). Use of gamification applications in science education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (Online)*, 14(1), 4.
- Hushaini, N. H., Osman, Z., Sarudin, A., & Redzwan, H. F. M. (2022). Tahap minat dan penerimaan murid terhadap bahan pengajaran dan pembelajaran gamifikasi dalam subjek bahasa Melayu sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 12(2), 72-81.
- Idriki, N. A. M., & Tan, B. P. (2022). Aplikasi pembelajaran abad ke-21 dalam talian: Cabaran guru Pendidikan Moral. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(1), 16-35.
- Ismail, F. M., & Khalib, T. N. T. (2020). Penggunaan ICT dalam pembelajaran interaksi lisan. *Muallim Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(2), 137-149.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2018). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab: Gamification approach in learning Arabic language. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358-367.
- Md Yunus, M., & Azman, M. A. (2019). Memory Stay or Stray?: Irregular Verbs Learning Using Kahoot!. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL*, (5).
- Mohmed, S. (2021). Keberkesanan Model PLTP dalam pembelajaran kursus Matematik di Kolej Komuniti Kuala Terengganu. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 2(2), 82-87.
- Nason, A. M., & Hanapi, M. S. (2019). Penerapan pendekatan pendidikan berasaskan Qalbu dalam pembelajaran abad ke-21: Cabaran dan harapan. *AL-ABQARI: Journal of Islamic Social Sciences and Humanities*, 20(1), 33-48.
- Norok, N. B. M., & Khairuddin, K. F. (2022). Tahap kesediaan guru terhadap penggunaan kaedah bermain sambil belajar bagi Murid Berkeperluan Khas Pembelajaran. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(1), 132-144.
- Radin, M., & Yasin, M. A. M. Z. (2018). Pelaksanaan pendidikan abad ke-21 di Malaysia: Satu tinjauan awal. *Sains Humanika*, 10:3-2, 1-6.
- Rahmawati, Y., & Suharyati, H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembuatan Bahan Ajar Multimedia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 977-984.
- Sallehin, S. A., & Ab Halim, F. (2018). Penggunaan alat bahan bantu mengajar berasaskan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Menengah Zon Benut. *Online Journal for TVET Practitioners*. <https://penerbit.uthm.edu.my/ojs/index.php/oj-tp/article/view/4814>
- Shapii, A., Mahayuddin, Z. R., & Othman, S. (2020). Jom Jawi: Meningkatkan penguasaan bahasa Jawi di kalangan murid sekolah rendah menggunakan media interaktif. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(3), 212-230.
- Skala, J. L. (2019). *The effects of digital games on engagement and motivation. Masters of arts in education action research papers*. St. Catherine University.
- Tajudeen, N., & Zulkifli, N. U. M. (2017). Keberkesanan Nearpod dalam merangsang minat pelajar mempelajari kata ganda. *Seminar Bahasa Melayu*. <https://academyofsingaporeteachers.moe.edu.sg/docs/librariesprovider6/ml-poetry-sg50/seminar-bahasa-melayu-2017/kertas-kerja-sesi-sidang-selari/ml-seminar-2017---paper---03.pdf>
- Talib, N. S. A., Awang, M. M., Ghani, K. A., & Yusuff, N. A. (2019). Penggunaan multimedia dalam mata pelajaran sejarah. *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2), 86-98.
- Tar, D. J. A., & Mahmud, M. I. (2021). Minat, tingkah laku disruptif dan gaya pembelajaran murid bermasalah

pembelajaran di sekolah rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 49-64.

Wiggins, B. E. (2016). An overview and study on the use of games, simulations, and gamification in higher education. *International Journal of game-based learning*, 6(1), 18-