

Turn278@share4u.my Turn278@share4u.my
norzalina

 Class24

 Class24

 Accounting Department

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3070028509

Submission Date

Nov 7, 2024, 10:06 AM GMT+7

Download Date

Nov 7, 2024, 10:13 AM GMT+7

File Name

AJTLHE_edit_20.9_1_.docx

File Size

2.9 MB

17 Pages

3,373 Words

21,902 Characters

25% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 24%  Internet sources
 - 4%  Publications
 - 9%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 24% Internet sources
- 4% Publications
- 9% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	journalarticle.ukm.my	7%
2	Internet	www.jossr.com	4%
3	Internet	www.ijepc.com	3%
4	Internet	eprints.uthm.edu.my	1%
5	Internet	zeckry.net	1%
6	Internet	ucc.unisri.ac.id	1%
7	Internet	www.scribd.com	1%
8	Internet	fsmt.upsi.edu.my	1%
9	Student papers	Universiti Malaysia Sabah	1%
10	Internet	www.mypolycc.edu.my	1%
11	Internet	www.moe.gov.my	0%

12	Student papers	Universiti Sains Malaysia	0%
13	Internet	ejournal.upsi.edu.my	0%
14	Internet	es.scribd.com	0%
15	Internet	bitarajournal.com	0%
16	Internet	mypolycc.edu.my	0%
17	Student papers	Jabatan Pendidikan Politeknik Dan Kolej Komuniti	0%
18	Internet	anzdoc.com	0%
19	Internet	polikk.mypolycc.edu.my	0%
20	Internet	www.masree.info	0%
21	Internet	zh.scribd.com	0%
22	Internet	ejournal.um.edu.my	0%
23	Internet	idoc.pub	0%
24	Internet	jurnalbahasa.dbp.my	0%
25	Internet	spaj.ukm.my	0%

26	Internet	track-fakulti.blogspot.com	0%
27	Internet	www.coursehero.com	0%
28	Internet	zombiedoc.com	0%

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

Norzalina Noor^{1*}, Rohaizah Ab. Karim¹ & Athira Najwa Zakaria¹

¹Fakulti 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) akan dapat 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 dinamakan sebagai Pendeta LOCA (Dunia Pendeta) daripada akronim, iaitu Label (*Label*), Organisasi (*Organize*), Cari (*Catch*) dan Analisis (*Analyse*). Dalam kajian ini, penyelidik memilih reka bentuk kajian tinjauan bertujuan dengan menggunakan borang soal selidik berkaitan dengan tahap motivasi, penerimaan dan minat pelajar terhadap gamifikasi Pendeta LOCA dengan melibatkan 79 orang pelajar. Dapatan kajian menunjukkan signifikan penerimaan yang sangat tinggi kerana gamifikasi ini memberikan keseronokan dan pengalaman kepada mereka manakala dari

aspek minat dan motivasi agak tinggi dengan adanya penerapan elemen gamifikasi pendeta LOCA dalam proses PdP. Malahan hubungan antara ketiganya menunjukkan jika penerimaan pelajar terhadap permainan diterima dengan baik, maka pelajar akan menunjukkan minat dan bermotivatif positif dengan PdP. Implikasi kajian ini diharap akan membuka ruang untuk mempelbagaikan kaedah inovasi dalam pembelajaran bahasa bagi memenuhi SDG (*Sustainable Developments Goal*) yang keempat, iaitu Pendidikan yang berkualiti dengan mengandalkan amalan PdP terbaik dalam sistem pendidikan negara kepada dasar pendidikan negara, guru dan pelajar.

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 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 is to determine the effectiveness and level of students' attitudes, motivation and acceptance of the gamification innovation named as Pendeta LOCA from the acronym, which is Label, Organize, Catch and Analyse. In this study, the researcher chose a survey research design by using a questionnaire related to the level of motivation, acceptance and interest of students towards Pendeta LOCA innovative materials by involving 79 students. The findings of the study show a very high level of acceptance because this gamification provides fun and experience to them, while from the aspect of interest and motivation it is quite high with the application of gamification elements of Pendeta LOCA in the T&L process. In fact, the relationship between the three shows that if students' acceptance of the game are well received, then students will show 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: acceptance; gamification; interest; Malay grammar; motivation

1.0 PENGENALAN

Istilah "gamification" berasal daripada perkataan bahasa Inggeris "gamification" (Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid, 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, 2015) dengan dorongan tingkah laku yang positif dalam pembelajaran (Layth Khaleel et al., 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 yang sedia ada (Arif Prambayun & Mohamad Farozi, 2015). 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). Pengintegrasian gamifikasi dalam pendidikan banyak memberikan impak yang positif yang mampu menyelesaikan pelbagai masalah dalam PdP yang dihadapi oleh pelajar di Malaysia (Shariful Hafizi Md Hanafiah, 2019).

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 platform kukuh untuk pelajar belajar tatabahasa secara berkesan dan positif (Hamari et al. 2014). Malahan, Rao (2014) juga sependapat bahawa pelajar memperoleh banyak perkataan dan belajar struktur bahasa yang betul semasa menggunakan kaedah gamifikasi.

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-kajian lepas secara signifikan berkaitan penggunaan gamifikasi terhadap motivasi (Hong & Masood, 2014), penglibatan (Da Rocha, 2016; Armier et. al. (2016) dan pencapaian murid (Shanmugam, 2016) pada pelbagai peringkat pengajian di dalam dan di luar negara.

Untuk memaksimumkan kesan gamifikasi kepada murid, pendeta LOCA mesti memilih elemen gamifikasi yang betul untuk menjalankan pendekatan gamifikasi (Huang & Soman, 2013). Secara amnya, elemen gamifikasi pendeta LOCA termasuk dalam dua kategori: 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 yang interaktif di mana mereka bekerjasama dan bersaing. Pada akhirnya, pencapaian mereka diumumkan. Element sosial mendorong pelajar untuk maju dari tahap rendah ke tahap yang lebih tinggi. Untuk itu, Jadual 3 di bawah menunjukkan elemen gamifikasi jenis sendiri dan sosial yang diaplikasikan dalam gamifikasi pendeta LOCA ini.

Jadual 3: *Elemen Gamifikasi Kendiri dan Elemen Gamifikasi Sosial dalam Gamifikasi Pendeta LOCA*

Jenis Elemen	Elemen	Pelaksanaan dalam Pendeta LOCA
Elemen sendiri (complete stage)	Sistem mata	Pengiraan gula-gula
	Tahap	Terbahagi kepada tiga tahap
	Estetik	Penggunaan tatabahasa yang pelbagai
	Lencana	Gula-gula
	Avatar	Tiada
	Batasan masa	Setiap permainan diberikan masa selama 2 minit untuk dijawab secara individu untuk menjawab
Elemen sosial (push stage)	Papan pendahulu	Berdasarkan gula-gula terbanyak yang diperoleh
	Kerjasama interaktif	Pelajar boleh menjawab secara berkumpulan sekiranya gagal menjawab secara individu tambahan 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 Zone of Proximal Development (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 dengan membahagikan beberapa

4 kumpulan yang mengandungi antara empat hingga lima orang pelajar dalam satu-satu tahap permainan. Tujuannya adalah untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang lebih menyeronokkan, meningkatkan tahap penumpuan pelajar, meningkatkan pemahaman pelajar tentang subjek, meningkatkan pencapaian mereka, 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

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

20 Seterusnya, kajian rintis ditadbir kepada 30 orang pelajar yang mempunyai ciri-ciri homogeneous dengan responden sebenar. Tujuan utama kajian rintis adalah untuk Memahami kesahan dan kebolehpercayaan soalan, iaitu kesesuaian soalan dan pemahaman Pelajar memahami soalan yang dikemukakan. Secara keseluruhan, Alpha Cronbach Indeks yang diperolehi bagi setiap konstruk berjulat antara 0.966. indeks Kebolehpercayaan jenis ini tinggi dan boleh digunakan (Mohd. Majid Konting, 1990; Sekaran 1992; McMillan & 1

Schumacher 2006). Instrumen tinjauan ini terdiri daripada dua bahagian, iaitu Bahagian A, B, C dan D. Bahagian A ialah data asas 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 tahap, iaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Tidak Pasti (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5).

Jadual 1: Nilai kebolehpercayaan dalaman Cronbach Alfa

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

Jadual 1 telah menunjukkan nilai kebolehpercayaan untuk semua pemboleh ubah yang dianggap sebagai nilai kebolehpercayaan yang baik. Oleh itu, tiada pengguguran item pada soalan dibangunkan kerana telah mencapai nilai kebolehpercayaan dalaman yang tinggi.

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 akan 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 eujud 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

2.

Jadual 2: *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 *Alpha Cronbach* 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 yang kelima, iaitu “Saya seronok menjalankan aktiviti gamifikasi Pendeta LOCA yang diberikan oleh guru.”, mendapat skor min yang paling tinggi, (min 4.75; sisihan piawai 0.43). Hal ini selari dengan pandangan sarjana bahawa gamifikasi banyak membantu menarik minat murid terhadap PdPc (Buckley dan Doyle, 2017; Yildirim, 2017).

Jadual 5 memaparkan analisis data min dan sisihan piawai terhadap motivasi pelajar yang secara keseluruhannya berada pada tahap tinggi sahaja. Dapatan ini menyokong pandangan da Rocha Seixas et al. (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 PdPc (Cheong et al., 2013; Figueroa Flores, 2015; Li et al., 2013; Nevin et al., 2014).

Jadual 6 memaparkan analisis data min dan sisihan piawai terhadap penerimaan pelajar yang secara keseluruhannya didapati bahawa tahap persetujuan responden berada pada yang tahap sangat tinggi. Dapatan ini disokong oleh Zamzani Zainuddin et al. (2020) yang menyatakan bahawa dengan pendekatan gamifikasi, penyertaan pelajar terhadap PdPc itu tinggi kerana gamifikasi memberikan pengalaman dan keseronokan kepada mereka. Dengan ini jelas menunjukkan bahawa pelajar menerima dengan baik jika PdPc menerapkan elemen gamifikasi dalam pembelajaran (Butgereit, 2017; Hamari et al., 2014; Zamzani Zainuddin et al., 2020). Ketiga-tiga dapatan kajian di atas dapat dirujuk dalam jadual 4, jadual 5 dan jadual 6.

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

Bil.	Item	Min	Sisihan Piawai	Interprestasi
5	Pujian rakan-rakan sepasukan ketika melakukan aktiviti permainan ini mendorong saya untuk melakukannya dengan lebih baik.	4.6329	.55878	Sangat tinggi
MV8	Kaedah persaingan dalam gamifikasi ini dapat meningkatkan keyakinan saya dalam berbahasa.	4.5696	.57028	Tinggi
MV9	Saya boleh melakukan aktiviti ini secara berulang-ulang demi mencapai matlamat dalam permainan.	4.4684	.65702	Tinggi
MV10	Saya berusaha untuk mengumpul mata yang banyak dalam pasukan saya bagi mencapai kemenangan dalam permainan.	4.6835	.46806	Sangat tinggi
MV11	Saya bersemangat selepas mengikuti pelajaran menggunakan gamifikasi Pendeta LOCA.	4.7215	.47869	Sangat tinggi
MV12	Jumlah keseluruhan	4.5823	.47787	Tinggi

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

Bil.	Item	min	Sisihan Piawai	Interprestasi
	Kaedah aplikasi gamifikasi Pendeta			
P2	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	4.7215	.50476	Sangat tinggi

Bil.	Item	min	Sisihan Piawai	Interprestasi
	proses pembelajaran.			
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	Pearson-Correlation	1	.920**	.857**
	Sig. (2 tailed)		.000	.000
	N	79	79	79
Penerimaan	Pearson-Correlation	.920**	1	.821**
	Sig. (2 tailed)	.000		.000
	N	79	79	79
Minat	Pearson-Correlation	.857**	.821**	1
	Sig. (2 tailed)	.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 signifikan yang tinggi. Biarpun kajian ini hanya batasan tertentu kerana hanya melibatkan kajian tinjauan bertujuan dengan ciri-ciri pelajar Ijazah Sarjana Muda ketana kekangan mengaplikasikan gamifikasi ini dalam proses PdP dan tidak dapat digeneralisasikan secara menyeluruh, 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 bahawa pembangunan gamifikasi dapat menangani masalah prestasi pelajar.

24 Saranan agar kajian ini lebih 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 dalam memastikan kedudukan mereka dalam papan pendahulu.

6.0 PENGHARGAAN

26 Kajian ini tidak mendapat mana-mana tajaan atau geran. Penghargaan diberikan kepada Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris kerana memberikan sokongan dan dukungan sepanjang menjalankan kajian ini.