

KEBERKESANAN PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT! DALAM
PENGAJARAN KOSA KATA TERHADAP MOTIVASI
INTRINSIK, PERSEPSI DAN PENCAPAIAN MURID
PEMULIHAN KHAS

TAN SHIH MIN

Laporan projek ini dikemukakan sebagai memenuhi sebahagian
syarat penganugerahan ijazah
Sarjana Pendidikan (Psikologi Pendidikan)

Sekolah Pendidikan
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Teknologi Malaysia

OGOS 2021

DEDIKASI

Laporan projek ini didedikasikan khas buat...

keluarga yang disayangi,

rakan seperjuangan yang dihormati

dan

semua yang terlibat secara langsung

mahupun tidak langsung...

Jutaan terima kasih

atas segala kasih sayang, sokongan dan bimbingan

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi kesyukuran kepada Tuhan kerana akhirnya saya berjaya menyempurnakan penulisan laporan kajian ini sungguhpun laluannya penuh dugaan dan cabaran.

Sekalung penghargaan ingin saya ucapkan kepada penyelia saya, Dr. Mohd Rustam bin Mohd Rameli yang tidak pernah jemu membimbing tanpa mengira waktu. Segala bantuan, tunjuk ajar dan bimbingan yang diberikan amat dihargai bagi memantapkan lagi penulisan tesis ini.

Pada kesempatan ini juga saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada guru-guru dan murid-murid pemulihan khas yang terlibat dalam kajian ini. Kerjasama yang baik daripada pihak sekolah telah menyebabkan proses penyelidikan dapat dilaksanakan dengan lancar.

Tidak lupa juga, ucapan penghargaan ini saya tujukan kepada rakan-rakan yang sentiasa berkongsi buah fikiran dan sebagai pemudahcara. Mereka membantu saya dengan menjawab setiap kemusykilan umum yang saya utarakan.

Akhir kata, saya ucapkan terima kasih kepada semua yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam menghasilkan kajian ini. Semoga segala ilmu yang diperoleh dapat dimanfaatkan sebaik mungkin.

ABSTRAK

Masalah pembelajaran merupakan masalah yang biasa dihadapi oleh murid pemulihan khas. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu kaedah pembelajaran berasaskan permainan yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk menggalakkan penglibatan aktif dan menarik minat murid. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi, persepsi dan pencapaian bagi pengajaran kosa kata dalam kalangan murid pemulihan khas. Kajian ini menggunakan kaedah penyelidikan kuantitatif kuasi-eksperimen dengan reka bentuk ujian pra-pasca yang melibatkan satu kumpulan sampel. Responden yang terlibat dalam kajian ini ialah 10 orang murid pemulihan khas daripada sebuah sekolah jenis kebangsaan Cina di daerah Kluang. Instrumen kajian menggunakan instrumen Inventori Motivasi Intrinsik dan Instrumen Persepsi di mana kedua-duanya telah diubahsuai oleh pengkaji. Sementara itu, ujian kosa kata dibangunkan sendiri oleh pengkaji. Data dianalisis secara deskriptif dan inferensi dengan menggunakan ujian *Wilcoxon Signed-rank*. Hasil analisis deskriptif motivasi intrinsik menunjukkan peningkatan antara skor median ujian pra-pasca dalam aspek kompetensi dan autonomi manakala tiada perubahan bagi aspek hubungan. Walau bagaimanapun, analisis soal selidik persepsi menunjukkan peningkatan skor median ujian pra-pasca dalam kedua-dua aspek iaitu interaksi dan pengetahuan. Hasil analisis terhadap pencapaian murid dalam ujian kosa kata menunjukkan peningkatan antara skor min ujian pra-pasca. Hasil analisis inferensi Ujian *Wilcoxon* menunjukkan bahawa kesan signifikan ditunjukkan oleh ketiga-tiga pemboleh ubah iaitu motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian selepas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap murid pemulihan khas. Secara amnya, keputusan kajian menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata berjaya meningkatkan motivasi intrinsik dan persepsi murid pemulihan khas justeru meningkatkan pencapaian kosa kata mereka. Oleh yang demikian, aplikasi Kahoot ini disyorkan sebagai alat pengajaran alternatif kepada guru-guru dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan.

ABSTRACT

Learning disability is a common problem facing by *murid pemulihan khas*. The Kahoot application is one of the game -based learning methods used in the teaching and learning process to encourage active involvement and interest of students. This study aimed to examine the effectiveness of the use of Kahoot application on motivation, perception and achievement for vocabulary teaching among *murid pemulihan khas*. This study used a quasi-experimental quantitative research method with one group sample of pre-posttest design. The respondents who involved in this study were 10 *murid pemulihan khas* from a primary Chinese school in Kluang. The instruments of the study used the Intrinsic Motivation Inventory (IMI) instrument and the Perception Instrument which both have been adopted by the researcher. Meanwhile, the vocabulary test was self-developed by the researcher. Data were analyzed descriptively and inferentially using the Wilcoxon Signed-rank test. The results of descriptive analysis of intrinsic motivation showed an increment between the median scores of the pre-posttest in the aspects of competence and autonomy while there was no change for the aspects of relationship. However, the analysis of the perception questionnaire showed an increment between the median scores of the pre-posttest in both aspects of interaction and knowledge. The results of the analysis of student achievement in the vocabulary test showed an increment between the mean scores of the pre-posttest. The results of the inferential analysis of the Wilcoxon Test showed that a significant effect sowed by all the three variables which are intrinsic motivation, perception and achievement after the use of Kahoot application in vocabulary teaching towards *murid pemulihan khas*. In general, the results of the study indicate that the use of Kahoot application in vocabulary teaching successfully increases the intrinsic motivation and perception of *murid pemulihan khas* thus improving their vocabulary achievement. Therefore, this Kahoot application is recommended as an alternative teaching tool to teachers in the teaching and learning process by using game-based learning methods.

SENARAI KANDUNGAN

	TAJUK	MUKA SURAT
	PENGAKUAN	iii
	DEDIKASI	iv
	PENGHARGAAN	v
	ABSTRAK	vi
	ABSTRACT	vii
	ISI KANDUNGAN	viii
	SENARAI JADUAL	xii
	SENARAI RAJAH	xiv
	SENARAI SINGKATAN	xv
	SENARAI LAMPIRAN	xvi
BAB 1	Pengenalan	1
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	4
	1.3 Penyataan Masalah	10
	1.4 Objektif Kajian	12
	1.5 Persoalan Kajian	12
	1.6 Hipotesis Kajian	13
	1.7 Kerangka Teori Kajian	13
	1.8 Kerangka Konsep Kajian	17
	1.9 Skop dan Batasan Kajian	20
	1.10 Kepentingan Kajian	21
	1.11 Definisi Operasional	22
	1.11.1 Motivasi Intrinsik	22
	1.11.2 Persepsi	23
	1.11.3 Pencapaian	23
	1.11.4 Murid Pemulihan Khas	24

1.12	Rumusan	24
BAB 2	TINJAUAN LITERATUR	27
2.1	Pengenalan	27
2.2	Pengajaran dan Pembelajaran Kosa Kata	27
2.3	Pencapaian Murid dalam Kosa Kata	29
2.4	Motivasi Intrinsik dalam Pembelajaran Kosa Kata	31
2.5	Kesan Motivasi Intrinsik Terhadap Pembelajaran	33
2.6	Persepsi Terhadap Pembelajaran Kosa Kata	34
2.7	Kesan Persepsi Terhadap Pembelajaran	35
2.8	Teori-teori Kajian	36
2.8.1	Teori Konstruktivisme	37
2.8.2	Teori Motivasi Intrinsik	37
2.8.3	Teori Persepsi	39
2.8.4	Teori Kognitif	40
2.9	Kajian-kajian Lepas	41
2.9.1	Kajian Lepas Berkaitan Motivasi Intrinsik	41
2.9.2	Kajian Lepas Berkaitan Persepsi	43
2.9.3	Kajian Lepas Berkaitan Pencapaian	45
2.9.4	Kajian Lepas Berkaitan Kaedah Pengajaran	46
2.10	Penutup	48
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	49
3.1	Pengenalan	49
3.2	Reka Bentuk Kajian	49
3.3	Lokasi Kajian	51
3.4	Populasi dan Sampel Kajian	52
3.5	Instrumen	52
3.5.1	Instrumen Pengukuran Motivasi Intrinsik	53
3.5.2	Instrumen Pengukuran Persepsi	55
3.5.3	Instrumen Pengukuran Pencapaian Murid	56
3.5.4	Intervensi Eksperimen: Kahoot	57
3.6	Kajian Rintis	60

3.6.1	Kesahan Kandungan Instrumen Soal Selidik	60
3.6.2	Kesahan Kandungan Ujian Kosa Kata	62
3.6.3	Kebolehpercayaan Instrumen	63
3.7	Prosedur Kajian	65
3.8	Analisis Data	66
3.8.1	Analisis Deskriptif	67
3.8.2	Analisis Inferensi	67
3.9	Penutup	69
BAB 4	ANALISIS DATA	71
4.1	Pengenalan	71
4.2	Analisis Kajian	71
4.2.1	Analisis Demografi Responden	71
4.2.2	Analisis Objektif Kajian 1	72
4.2.3	Analisis Objektif Kajian 2	78
4.2.4	Analisis Objektif Kajian 3	83
4.3	Kesimpulan	85
BAB 5	PERBINCANGAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN KAJIAN	87
5.1	Pengenalan	87
5.2	Rumusan Dapatan Kajian	87
5.3	Perbincangan Dapatan Kajian	89
5.3.1	Kesan Langsung Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Kosa Kata Terhadap Motivasi Intrinsik Murid Pemulihan Khas	89
5.3.2	Kesan Langsung Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Kosa Kata Terhadap Persepsi Murid Pemulihan Khas	92
5.3.3	Kesan Langsung Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Kosa Kata	94

Terhadap Pencapaian Murid Pemulihan
Khas

5.4 Implikasi Teori	96
5.5 Implikasi Praktikal	98
5.6 Cadangan Kajian	99
5.7 Cadangan Kajian Lanjutan	100
5.8 Penutup	102
RUJUKAN	103
LAMPIRAN A-F	127

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
Jadual 3.1	Sub kontrak dalam soal selidik Inventori Motivasi Intrinsik McAuley <i>et al.</i> (1989)	54
Jadual 3.2	Sub kontrak dalam soal selidik persepsi Huseyin <i>et.al.</i> (2018)	56
Jadual 3.3	Contoh item soalan kosa kata	57
Jadual 3.4	Penambahbaikan kandungan soal selidik IMI	61
Jadual 3.5	Penambahbaikan kandungan soal selidik persepsi murid terhadap kahoot	62
Jadual 3.6	Penambahbaikan kandungan ujian kosa kata	63
Jadual 3.7	Nilai kebolehpercayaan instrument IMI bagi setiap sub konstruk	64
Jadual 3.8	Nilai kebolehpercayaan instrument persepsi bagi setiap sub konstruk	65
Jadual 3.9	Penerangan ringkas analisis data berdasarkan objektif kajian	68
Jadual 4.1	Analisis deskriptif maklumat diri responden	72
Jadual 4.2a	Analisis median motivasi intrinsik bagi subkonstruk kecekapan/kompetensi	73
Jadual 4.2b	Analisis median motivasi intrinsik bagi subkonstruk autonomi/pilihan	74
Jadual 4.2c	Analisis median motivasi intrinsik bagi subkonstruk hubungan	75
Jadual 4.3	Statistik deskriptif motivasi intrinsik	77

Jadual 4.4	Statistik inferensi ujian <i>Wilcoxon Signed Ranks</i> untuk motivasi intrinsik	77
Jadual 4.5a	Analisis median motivasi intrinsik bagi subkonstruk interaksi/penglibatan	79
Jadual 4.5b	Analisis median motivasi intrinsik bagi subkonstruk pembelajaran/pengetahuan	80
Jadual 4.6	Statistik deskriptif persepsi murid pemulihan	82
Jadual 4.7	Statistik inferensi ujian <i>Wilcoxon Signed Ranks</i> untuk persepsi murid pemulihan	82
Jadual 4.8	Analisis ujian pra dan ujian pos tahap pencapaian murid dalam ujian kosa kata	83
Jadual 4.9	Taburan min dan sisihan piawai bagi ujian pra dan pasca	84
Jadual 4.10	Statistik inferensi ujian <i>Wilcoxon Signed Ranks</i> untuk pencapaian murid pemulihan	84

SENARAI RAJAH

NO. RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
Rajah 1.1	Kerangka Teoritikal Kajian	14
Rajah 1.2	Kerangka Konsep Kajian	17
Rajah 3.1	Reka bentuk kajian	51
Rajah 3.2	Pemilihan <i>Template</i> dalam Kahoot	59
Rajah 3.3	Pemilihan cara penyampaian soalan dalam aplikasi Kahoot	59
Rajah 3.4	Penganalisis pencapaian murid	59
Rajah 3.5	Carta aliran prosedur kajian	66

SENARAI SINGKATAN

PdPc	-	Pengajaran dan Pemudahcaraan
3M	-	Membaca, Menulis dan Mengira
KPM	-	Kementerian Pendidikan Malaysia
PAK21	-	Pembelajaran Abad Ke-21
KBAT	-	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
ICT	-	Teknologi Maklumat dan Komunikasi
LINUS	-	Program Literasi dan Numerasi
PROBIM	-	Program Bimbingan Membaca dan Menulis
SDT	-	Teori Penentuan Diri
SPT	-	Teori Persepsi Kendiri
PBP	-	Pembelajaran Berasaskan Permainan
KMO	-	<i>Kaiser-Meyer-Olkin</i>
DSKP	-	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
KSSR	-	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
IMI	-	<i>Intrinsic Motivation Inventory</i>
SPSS	-	<i>Statistical Packages for Social Science</i>
UTM	-	Universiti Teknologi Malaysia
AMTB	-	<i>Gardner's Attitude and Motivation Test Battery</i>

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
Lampiran A	Panduan Penggunaan Aplikasi Kahoot	127
Lampiran B	Pengesahan Pakar Terhadap Motivasi Intrinsik Dan Persepsi Murid	135
Lampiran C	Instrumen Soal Selidik Kajian	137
Lampiran D	Ujian Kosa Kata	142
Lampiran E	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian (KPM)	148
Lampiran F	Surat Kebenaran Menjalankan Kajian (UTM)	149

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Pembelajaran berasaskan permainan semakin menjadi trend semasa dalam pendidikan. Terdapat guru-guru di sekolah memilih untuk melaksanakan pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) berasaskan permainan kerana kaedah pembelajaran ini berupaya menjadikan murid lebih kreatif, lebih fokus, menggalakkan kolaboratif dalam aktiviti kumpulan, meningkatkan interaksi dengan rakan dan menarik minat murid secara berterusan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Boyle, 2011, Liu, Rosenblum, Horton & Kang, 2014, Wu, Richards & Saw, 2014, Hsiao, Chang, Lin & Hu, 2014). Hal ini selari dengan dapatan kajian yang menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan mempunyai kesan positif berbanding pembelajaran tradisional (Wang & Lieberoth, 2016, Yien, Hung, Hwang & Lin, 2011).

Kahoot merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (*gamed-based learning*) yang digunakan dalam proses pembelajaran abad ke-21. Aplikasi Kahoot merupakan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang mementingkan penglibatan murid secara aktif dan membolehkan murid-murid berinteraksi secara individu ataupun secara berkumpulan dengan gurunya (Norhamizah & Jamaludin, 2019). Aplikasi Kahoot mampu menarik minat murid untuk belajar disamping menekankan perhatian, pengekalan dan tujuan murid belajar (Nurul Ain, Razzatul Iza Zurita & Norazila, 2018).

Motivasi merupakan elemen yang sangat penting dalam PdPc termasuklah dalam proses pembelajaran berasaskan permainan. Tahap motivasi murid yang baik dalam konteks pembelajaran berasaskan permainan boleh menjadikan proses PdPc menjadi lebih berkesan dan menarik. Berdasarkan pendapat Azizi dan Jaafar (2006), motivasi adalah elemen yang membolehkan murid melibatkan diri secara aktif ketika

proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Motivasi melibatkan proses membangkit, mengekal dan mengawal minat dalam mempelajari sesuatu (Kamaruddin, 1993). Di samping itu, motivasi menjadikan proses pembelajaran berlaku dalam situasi yang bermakna, berfaedah dan menyeronokkan (Azizi *et al.*, 2006, Mohd Uzir, Rohaidah & Shahril Nizam, 2018).

Bagi murid yang menghadapi masalah pembelajaran atau pencapaian yang rendah seperti murid pemulihan khas, motivasi adalah elemen yang penting untuk menggalakkan pembelajaran mereka. Motivasi memerlukan rangsangan untuk diwujudkan. Selari dengan itu, penggunaan aplikasi Kahoot dalam PdPc berpotensi untuk memotivasikan murid. Aplikasi Kahoot yang mempunyai ciri-ciri permainan seperti skor, ganjaran dan interaksi mewujudkan sebuah pembelajaran yang aktif dan lebih menyeronokkan berupaya mewujudkan motivasi kepada murid untuk belajar melalui permainan (Nasir & Hamzah, 2014). Minat murid untuk belajar akan dipengaruhi oleh motivasi ekstrinsik dengan pemberian gred dan peneguhan positif (Nurul Ain & Azizi Yahya, 2012). Selain itu, kaedah pembelajaran berasaskan permainan ini akan membawa pengaruh terhadap motivasi intrinsik murid. Hal ini bermakna murid-murid yang mempunyai motivasi intrinsik yang tinggi secara tidak langsung akan berusaha untuk mendapat pencapaian yang lebih tinggi dalam pembelajaran (Ismail *et al.*, 2018).

Kejayaan pelaksanaan proses PdPc berkait rapat dengan persepsi murid terhadap kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru (Masyuniza, 2015). Guru yang kreatif dan berinovasi mampu mewujudkan persepsi yang positif dalam kalangan murid untuk mempelajari sesuatu bahasa (Md Noor, Adnan, Hamdi, Nor Efendy, Zulhazmi, Ideri & Umi Zakiah, 2017). Persepsi ialah proses minda membaca alam, mentaksir alam dan memahami alam. Persepsi adalah elemen yang penting dalam proses kognitif atau berfikir. Berfikir diertikan sebagai proses yang berlaku dalam dua fasa iaitu fasa pertama ialah persepsi dan fasa kedua ialah logik. Persepsi murid terhadap sesuatu bahasa adalah sangat penting bagi meningkatkan motivasi untuk belajar (Nurul Nashrah, Noor Hasimah & Nur Aida, 2015).

Kamarulzaman dan Nordin (2002) menyatakan bahawa persepsi negatif akan menyebabkan mereka tidak memberi peluang kepada diri menerima mata pelajaran itu sebagai suatu yang mudah untuk difahami. Kesannya, murid akan berasa mata pelajaran tersebut susah dan enggan menerima pengajaran guru semasa di dalam kelas. Menurut Abdul Rasid dan Hasmah (2013), bagi mengubah persepsi murid dalam pembelajaran, guru perlu menggunakan kaedah atau strategi pengajaran yang dapat menarik minat murid bagi mewujudkan suasana riang dan merangsang pembelajaran. Aplikasi Kahoot yang mempunyai unsur didik hibur dapat membantu guru menjadikan PdPc berlangsung dalam suasana yang menyeronokkan, ceria dan berkesan. Pengajaran guru akan lebih mudah dihayati dan difahami oleh murid. Justeru, penggunaan aplikasi Kahoot berpotensi mengubah persepsi murid terhadap pembelajaran akan menjadi positif.

Murid pemulihan khas ialah murid yang menghadapi kesukaran dalam penguasaan kemahiran asas iaitu kemahiran membaca, menulis dan mengira (3M) disebabkan oleh faktor persekitaran dan bukan kognitif (Jabatan Pendidikan Khas, KPM, 2008). Banyak kajian yang pernah dijalankan telah membuktikan bahawa murid-murid yang bermasalah dalam kemahiran membaca dan memahami biasanya akan turut bermasalah dalam bidang akademik (Chatterji, 2006). Menurut Jamilah (1999), murid pemulihan khas tidak berminat untuk mengikuti proses PdPc dan lemah dari segi pengamatan, pendengaran dan penglihatan. Bagi membantu murid pemulihan, pendekatan atau kaedah pengajaran yang berkesan hendak dilaksanakan untuk meningkatkan pencapaian mereka.

Kaedah pembelajaran berasaskan permainan merupakan salah satu kaedah yang sesuai dan berpotensi memberikan kebaikan kepada murid pemulihan khas. Aktiviti bermain adalah sebahagian daripada dunia kanak-kanak. Kanak-kanak berasa seronok belajar sesuatu perkara melalui bermain dan seterusnya meningkatkan minat untuk melibatkan diri dalam pembelajaran (Sharifah & Aliza, 2011). Dengan ini, tumpuan kanak-kanak kepada sesuatu perkara menjadi semakin tinggi dan membawa kepada pencapaian yang baik (Nailul & Zaleha, 2017). Oleh itu, aplikasi Kahoot adalah sesuai diaplikasikan dalam pengajaran murid pemulihan khas.

Komponen-komponen yang terdapat di dalam aplikasi Kahoot mampu menarik minat, tumpuan dan perhatian murid terhadap proses pembelajaran. Bagi mengimplementasikan komponen ini beberapa elemen penting dalam Kahoot diterapkan seperti penglibatan, keseronokan, kegembiraan, visual, auditori, psikomotor, ganjaran, tahap (*level*) dan cabaran (Nur Rahmah Zulkifli *et al.*, 2017). Selari dengan itu, kajian Faridah dan Afham Zulhusmi (2019) menunjukkan terdapat peningkatan dalam pencapaian pelajar setelah kaedah pengajaran yang menggunakan aplikasi Kahoot yang diminati oleh pelajar digunakan dalam PdPc.

Kesimpulannya, penggunaan aplikasi Kahoot mempunyai manfaat dan berpotensi membantu pembelajaran murid dan pengajaran guru dalam PdPc bilik darjah. Atas dasar itu, kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi, persepsi dan pencapaian bagi pengajaran kosa kata dalam kalangan murid pemulihan khas.

1.2 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran berasaskan permainan merupakan salah satu kaedah pedagogi Abad ke-21 yang kini dititikberatkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Menurut KPM (2016) pembelajaran abad ke-21 (PAK21) didefinisi sebagai satu proses pembelajaran yang berpusatkan murid berteraskan elemen komunikasi kolaboratif, pemikiran kritis dan kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika. Tujuan pelaksanaan PAK21 adalah untuk melahirkan murid-murid yang produktif, mahir dalam berkolaboratif dan komunikasi, mempunyai kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) serta mahir dalam penggunaan teknologi maklumat dan komunikasi (ICT). Selari dengan itu, pembelajaran berasaskan permainan merupakan medium yang selari dengan keperluan pengajaran dan pembelajaran masa kini iaitu membangunkan generasi yang mempunyai kemahiran abad 21 (Qian & Clark, 2016; Boyle, MacArthur, Connolly, Hainey, Manea, Kärki & Van Rosmalen, 2014).

Pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan aktiviti bermain berpotensi menghasilkan pembelajaran berkesan memandangkan bermain adalah fitrah kanak-

kanak. Melalui aktiviti bermain, kanak-kanak berasa gembira untuk mempelajari isu-isu yang berlaku di sekeliling mereka dan menganggap pembelajaran lebih bermakna kepada mereka (Puteh, 2010). Kajian Liu *et al.* (2014) menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat memberi keseronokan apabila murid belajar sambil bermain. Pengetahuan dan keseronokan dengan penggunaan aplikasi Kahoot telah menarik minat murid untuk mempelajari kata kerja secara tidak langsung meningkatkan motivasi murid untuk pelajari aspek tatabahasa (Azizah & Jamaludin, 2018). Keseronokan dalam bermain menyebabkan murid tidak merasakan mereka sedang belajar. Situasi ini telah meningkatkan kemahiran dan motivasi intrinsik murid di mana bermain dapat menarik minat murid-murid dan menjadikan sesuatu pembelajaran itu lebih bermakna dan berkesan (Perrotta, Featherstone, Aston & Houghton, 2013).

Berdasarkan Villagrasa, Fonseca, Redondo dan Duran (2014), tujuan utama elemen gamifikasi dalam pembelajaran berasaskan permainan adalah untuk menambah komitmen dan motivasi. Dalam pendidikan, teknik gamifikasi memindahkan mekanik permainan ke persekitaran pendidikan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dalam proses PdPc (Lee & Hammer, 2011; De-Marcos, Garcia-Cabot & Garcia-Lopez, 2017). Hasil kajian lepas mendapati bahawa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran telah menunjukkan murid bermotivasi untuk belajar dan berpuas hati dengan cara pembelajaran ini dan hasil pembelajaran mereka juga telah tercapai (Fuster-Guilló, Pertegal-Felices, Jimeno-Morenilla, Azorín-López, Rico-Soliveres & Restrepo-Calle, 2019). Kajian lepas juga menunjukkan bahawa penggunaan Kahoot dalam kelas telah meningkatkan penglibatan murid dengan menjadikan murid bermotivasi secara intrinsik dalam perbincangan kelas (Wang, 2015; Wichadee & Pattanapichet, 2018; Licorish, Owen, Daniel & George, 2018).

Kahoot merupakan aplikasi pertama yang menggunakan Sistem Maklum Balas (*Student response systems*) yang direka untuk memberikan pengalaman bermain dengan menggunakan prinsip reka bentuk permainan dari perspektif motivasi intrinsik (Thomas, 1981). Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai penyertaan untuk keseronokan atau berkepuasan melakukan sesuatu. Apabila seseorang memiliki tahap

motivasi intrinsik yang tinggi, individu tersebut dilihat lebih cenderung untuk berusaha bagi memenuhi kepuasan diri dalam melakukan aktiviti berdasarkan kepada dorongan naluri semula jadi dalaman yang kuat (Mohd HazliYah & Maimun, 2018). Motivasi intrinsik dapat dijelaskan melalui Teori Penentuan Diri (*Self-determination theory*) (Przybylski, Rigby & Ryan, 2010) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (1985). Teori penentuan diri menunjukkan bahawa orang dimotivasi untuk berkembang dan berubah dengan keperluan psikologi semula jadi. Teori ini mengenal pasti tiga keperluan psikologi utama iaitu keperluan untuk kompetensi, hubungkait dan autonomi (Ryan & Deci, 2000).

Motivasi intrinsik merupakan proses intervensi atau keadaan dalaman seseorang yang mendorong individu untuk bertindak (Reber, 1985). Seseorang bermotivasi intrinsik tinggi sekiranya satu keadaan psikologi yang mendorong membuat sesuatu disebabkan minatnya (Azizi, 2005). Sehubungan itu, Ahmad dan Jingga (2015) pula menyatakan guru seharusnya menggunakan teknik yang sesuai untuk membangkitkan minat murid untuk meningkatkan motivasi murid dalam PdPc. Malahan, isu berkaitan dengan motivasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran murid terutamanya bagi murid pemulihan khas masih sentiasa dibincangkan (Tan, 2017; Norazli & Jamil, 2014; Muhamad *et al.*, 2015). Berdasarkan kajian Hassan dan Murni (2018) didapati motivasi murid pemulihan khas adalah rendah. Murid-murid menunjukkan kebosanan, tidak menumpu perhatian semasa PdPc dijalankan disebabkan oleh pengajaran guru masih menggunakan keadah tradisional seperti papan hitam, kad imbasan dan poster carta. Penggunaan teknologi dan unsur permainan dalam PdPc juga amat terhad. Oleh itu, kaedah pengajaran yang digunakan bagi murid pemulihan khas perlu ditambahbaikkan dan diberi penumpuan bagi meningkatkan motivasi murid di dalam kelas.

Persepsi adalah elemen penting dalam menentukan kejayaan murid. Kebanyakan murid mempunyai persepsi negatif terhadap subjek yang sukar dan abstrak yang menyebabkan kepada tingkah laku yang negatif semasa belajar (Larkin & Jorgensen, 2016). Kajian Yilmaz (2017) menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan telah mengurangkan perasaan murid yang takut belajar dan meningkatkan rasa minat belajar. Sebaliknya, jika persepsi murid positif terhadap

sesuatu subjek, secara tidak langsung akan meningkatkan penglibatan mereka semasa belajar dan meningkatkan pencapaian subjek tersebut. Hal ini menunjukkan bahawa persepsi murid terhadap sesuatu subjek adalah amat penting dan guru-guru harus sentiasa bersikap proaktif dan mengambil inisiatif untuk meningkatkan kemahiran dan menghasilkan teknik pengajaran berkesan demi mewujudkan persepsi positif dan menarik minat murid supaya mereka lebih menumpukan perhatian dalam PdPc (Masyuniza Yunos, 2015).

Menurut Abdul Rasid dan Zulkafli (2008), murid yang menghadapi masalah dalam menguasai kemahiran membaca dan menulis menjadikan mereka lemah dan tidak berminat dalam mata pelajaran Bahasa Melayu. Murid pemulihan khas sebagai contoh, kebiasanya mempunyai persepsi negatif terhadap Bahasa Melayu termasuklah dalam pembelajaran kosa kata. Persepsi negatif pada murid menyebabkan mereka berasa Bahasa Melayu adalah satu mata pelajaran yang sangat sukar dan enggan untuk mempelajarinya terutamanya murid bukan bangsa Melayu (Abdul Rasid, 2010; Nurhijrah, Zuria & Mohd Mahzan 2019). Oleh itu, guru hendaklah menggunakan kaedah pengajaran yang dapat merangsang minat murid pemulihan khas supaya mereka minat dan mempunyai persepsi positif pada Bahasa Melayu khususnya dalam penguasaan kosa kata.

Sharifah dan Aliza (2011) menyokong bahawa pengajaran berasaskan permainan amat berkesan berbanding dengan kaedah tradisional kerana persepsi murid terhadap sesuatu mata pelajaran dapat diubah. Dapatan kajian lepas memberi gambaran bahawa penggunaan Kahoot berpotensi untuk membantu murid pemulihan khas dalam mengubah persepsi mereka terhadap pengajaran kosa kata Bahasa Melayu. Sebagai contoh, kajian Rajendran, Nor dan Melor (2019) mendapati minat pelajar mempelajari kelas ESL meningkat. Hal ini kerana pelajar berpendapat bahawa penggunaan aplikasi Kahoot dalam PdPc telah memberi keseronokan semasa mempelajari Bahasa Inggeris.

Penggunaan Kahoot dalam PdPc juga berpotensi meningkatkan pencapaian murid. Elemen Kahoot yang bukan sahaja melibatkan visual, auditori dan psikomotor malahan terdapat elemen ganjaran dan cabaran mampu melibatkan murid secara

langsung dalam pembelajaran dan memotivasikan murid untuk menguasai pencapaian yang baik berbanding media yang lain (Nur Rahmah, Rosadah & Yuzita, 2017). Dapatan kajian Nailul *et al.* (2017) menunjukkan pencapaian murid dalam peperiksaan meningkat dengan penggunaan Kahoot yang berbentuk latihan tubi, ulang kaji dan tugas dalam talian. Murid semakin terangsang dan teruja untuk mempelajari Bahasa Melayu dan memperluas kosa kata mereka. Dapatan kajian telah menunjukkan aplikasi Kahoot dalam kelas telah memberi kesan positif dalam membantu meningkatkan pencapaian murid. Penggunaan aplikasi Kahoot menjadi pengaruh dan penyumbang besar dalam meningkatkan pencapaian Bahasa Melayu dalam aspek tatabahasa berbanding dengan kaedah konvensional (Norhamizah *et al.*, 2014).

Terdapat beberapa ciri tertentu bagi murid pemulihan khas dari aspek pengamatan, emosi dan tingkah laku, sosial, kesediaan belajar dan kesihatan (Jabatan Pendidikan Khas, 2009). Dalam aspek pengamatan, skema murid pemulihan khas adalah lebih lemah dan lambat. Mereka tidak mampu mengaitkan pembelajaran lama dengan pembelajaran baru. Murid pemulihan khas ini kerap lupa akan maklumat yang disampaikan tanpa diulangi dan tidak dapat mengingati perkara yang telah diajari (Mohd Zuri & Aznan, 2011). Justeru itu, keupayaan murid pemulihan khas dalam pembelajaran tidak setaraf dengan rakan-rakan lain dalam aspek emosi dan tingkah laku. Hal ini menyebabkan mereka mudah berasa risau dan rendah diri. Dari segi kesediaan belajar pula, kebanyakan daripada mereka akan cepat rasa bosan dan letih jika waktu belajar terlalu lama dan kerap tidak hadir ke sekolah. Elemen-elemen yang terdapat dalam aplikasi Kahoot dapat membantu murid pemulihan khas ini. Kahoot yang berbentuk latihan tubi dan ulang kaji membantu murid mengingati kembali apa yang dipelajari dan murid juga dapat mengesan tahap penguasaan dan kemajuan sendiri yang berkaitan dengan sesuatu topik dengan segera (Sherlock, Jade, Helen & Ben, 2017).

Sistem maklum balas dalam Kahoot bukan sahaja meningkatkan interaksi antara murid malah juga meningkatkan keyakinan diri murid yang lemah dalam pembelajaran dengan menunjukkan kemajuan yang mereka capai sebelum dan selepas (Wang & Tahir, 2020). Murid dengan sukarela belajar untuk mencapai peringkat yang lebih tinggi dalam Kahoot. Kahoot yang berbentuk kuiz tidak memerlukan masa yang

panjang untuk menjawab dalam satu topik yang dipelajari (Sherlock *et al.*, 2017). Kuiz yang mempamerkan imej dan visual berwarna-warni dengan tambahan audio dapat merangsang dan menarik minat murid pemulihan khas yang cepat bosan semasa pembelajaran (Kapp, Blair & Mesch, 2014). Kepelbagaian elemen dalam aplikasi Kahoot secara tidak langsung membantu meningkatkan pencapaian murid pemulihan khas.

Pengajaran dan pembelajaran yang berkesan dengan penggunaan aplikasi Kahoot dibuktikan oleh hasil dapatan yang didapati oleh pengkaji. Kajian lepas yang melibatkan aplikasi Kahoot telah banyak dijalankan dalam mata pelajaran Bahasa English (Abdul Halim, Hashim & Yunus, 2020; Idris, Mohd Said & Tan, 2020; Ismiyani, 2020; Wichadee *et al.*, 2018), Matematik (Muhamad, Harun, Salleh Shahrudin & Megat Zakaria, 2015; Siti Norhaida, 2017) dan Bahasa Arab (Saiful, Shahrizal & Luqman, 2019; Ahmad Fadilah & Imron, 2020; Aulia Karima & Dudung Hamdun, 2020). Namun begitu, tidak banyak kajian yang dilakukan dalam konteks Bahasa Melayu. Kajian dalam Bahasa Melayu seperti kajian oleh Mohd Uzir *et al.* (2018) dan Norhamizah *et al.* (2014) dijalankan terhadap murid perdana yang merupakan murid sekolah menengah. Kajian keberkesanan Kahoot terhadap pembolehubah lain seperti motivasi Mohd Uzir *et al.* (2018), persepsi Bicen & Kocakoyun (2018) dan pencapaian Nurul Ain *et al.* (2012) juga telah ada dijalankan namun kurang kajian yang melihat keberkesanan pengguna Kahoot pada ketiga-tiga pembolehubah motivasi, persepsi dan pencapaian secara serentak.

Berasaskan kepada isu dan jurang kajian yang dinyatakan, kajian ini ingin dijalankan bagi menentukan keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot terhadap motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian kosa kata murid pemulihan khas. Kajian ini diharapkan membantu murid pemulihan khas dalam menghadapi cabaran dan masalah semasa pembelajaran kosa kata dengan penggunaan kaedah pengajaran yang berkesan.

1.3 Pernyataan Masalah

Kementerian Pendidikan Malaysia telah memperkenalkan Program Pemulihan Khas seawal tahun 60-an untuk membantu menyelesaikan masalah murid yang belum menguasai 3M (membaca, menulis dan mengira) bagi memastikan 100% celik huruf dalam sistem pendidikan negara. (Laporan Keciciran Murad, 1972; KPM, 2012). Walaupun banyak program pemulihan telah dan sedang dilaksanakan seperti Kelas Intervensi Awalan Membaca dan Menulis (KIA2M), Program Literasi dan Numerasi (LINUS), dan Program Bimbingan Membaca dan Menulis (PROBIM), hakikatnya masih terdapat sebilangan murid menghadapi masalah kegagalan menguasai 3M (NKRA Pendidikan, 2010; Pelan Hala Tuju Program Transformasi Kerajaan, 2010; PADU, 2015). Kini, KPM masih berusaha mencari jalan penyelesaian bagi mengatasi masalah pengajaran dan pembelajaran murid pemulihan khas dalam menguasai kemahiran asas. Antara cabaran yang dihadapi adalah kekurangan kosa kata Bahasa Melayu dalam kalangan murid pemulihan khas. Penguasaan kosa kata yang terhad menyebabkan murid lemah dalam menulis ayat (Zahratulnadirah Ibrahim, 2012).

Motivasi adalah komponen penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran. (Salih, Mai & Al Shibli, 2018). Masalah motivasi intrinsik yang rendah terhadap murid pemulihan khas menjadikan murid berasa rendah diri dan tidak bermotivasi untuk belajar di dalam kelas (Azizzeanna *et al.*, 2018). Kajian lepas di Malaysia telah melaporkan bahawa masih ramai guru menggunakan keadah pengajaran tradisional yang berpusatkan guru yang menjadikan murid tidak bermotivasi untuk belajar dan tidak menumpukan perhatian semasa PdPc dijalankan (Saleh, 2018; Azmi & Nurzatulshima, 2017; Nurul Azmi & Nurzatulshima, 2017; Nik Ahmad, 2015). Hal ini menyebabkan proses penyampaian pengetahuan berlaku secara pasif dan akibatnya penglibatan murid dalam aktiviti pembelajaran menjadi terbantut.

Persepsi murid terhadap sesuatu mata pelajaran bergantung kepada kaedah dan strategik pengajaran dalam PdPc. (Masyuniza Yunos, 2015; Salehudin, Hassan & Hamid, 2015). Kajian lepas mendapati murid mempunyai persepsi negatif terhadap mata pelajaran Bahasa Melayu. Murid-murid memberi pandangan bahawa Bahasa

Melayu adalah satu mata pelajaran yang sangat sukar dan enggan untuk mempelajarinya (Abdul Rasid, 2010; Nurhijrah, Zuria *et al.*, 2019).

Tahap pengamatan dan kognitif murid pemulihan khas yang rendah, keupayaan dalam pembelajaran yang tidak setaraf dengan rakan-rakan lain, cepat bosan dan berasa letih sewaktu pembelajaran merupakan penyumbang kepada masalah penguasaan kemahiran membaca dan menulis bagi murid pemulihan khas dan menyebabkan pencapaian mereka pada tahap di bawah paras yang sepatutnya (Mohd Zuri Ghani *et al.*, 2011). Pencapaian rendah dalam bahasa mengakibatkan keupayaan berbahasa dan daya kefahaman murid pemulihan terhad. Murid yang berprestasi rendah akan berasa rendah diri, tidak dapat menunjukkan kesungguhan dan keminatan untuk terus belajar.

Kaedah pengajaran dan bahan bantu pengajaran yang digunakan oleh guru amat penting menentukan keberkesanan PdPc. Guru yang kurang memberikan suntikan situasi yang menarik untuk meningkatkan motivasi terhadap murid, mengakibatkan ramai murid kurang memberikan tumpuan dan minat dalam mengikuti PdPc yang dijalankan oleh guru di dalam kelas terutamanya bagi murid pemulihan khas yang sukar memberi tumpuan dalam sesuatu perkara dalam satu masa. Pembelajaran berasaskan permainan yang menggunakan permainan digital untuk pendidikan ini berpotensi membolehkan pelajar-pelajar membina maksud dan pemahaman dalam setiap fasa pembelajaran. (Zaffwan, Yusoff & Tan, 2013). Pernyataan ini selaras dengan pendapat Connolly dan Stansfield (2017) yang menyatakan penggunaan komputer berasaskan pendekatan permainan yang bertujuan untuk menyampaikan, menyokong dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran, pentaksiran dan penilaian. Menurut Giang (2013), penggunaan mekanisme permainan ini dapat meningkatkan sebanyak 40% kebolehan seseorang pelajar untuk mempelajari kemahiran baru.

Hasil dapatan yang diperoleh oleh pengkaji telah membuktikan keberkesanan PdPc dengan menggunakan aplikasi Kahoot (Abdul Halim *et al.*, 2020; Mohd Uzir *et al.* 2018, Bicen *et al.* 2018). Namun tidak banyak kajian lepas yang dilakukan dalam konteks kosa kata Bahasa Melayu. Tambahan lagi, kajian lepas dijalankan terhadap

murid perdana yang merupakan murid sekolah menengah. (Mohd Uzir *et al.*, 2018; Norhamizah *et al.*, 2014). Kajian keberkesanan Kahoot terhadap pembolehubah lain seperti motivasi, persepsi dan pencapaian juga telah ada dijalankan tetapi keberkesanan pengguna Kahoot pada ketiga-tiga pembolehubah secara serentak kurang dilihat. (Mohd Uzir *et al.* ; 2018, Bicen *et al.* , 2018; Nurul Ain *et al.*, 2012).

Justeru itu, kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan pengguna aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap motivasi, persepsi dan pencapaian murid pemulihan khas secara serentak. Penggunaan aplikasi Kahoot ini merupakan salah satu pilihan yang terbaik menggunakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan yang dapat memberi keseronokan dan menarik minat murid. Dalam masa yang sama, aplikasi Kahoot juga menekankan kandungan pelajaran yang ingin dipelajari dan tidak tersasar dari tujuan pembelajaran utama.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian ini adalah untuk:

- i Menentukan keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap motivasi intrinsik murid pemulihan khas.
- ii Menentukan keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap persepsi murid pemulihan khas.
- iii Menentukan keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap pencapaian murid pemulihan khas.

1.5 Persoalan Kajian

Kajian ini direka untuk mengkaji persoalan-persoalan yang berikut:

- i Adakah terdapat kesan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap motivasi intrinsik murid pemulihan khas.
- ii Adakah terdapat kesan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap persepsi murid pemulihan khas.
- iii Adakah terdapat kesan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap pencapaian murid pemulihan khas.

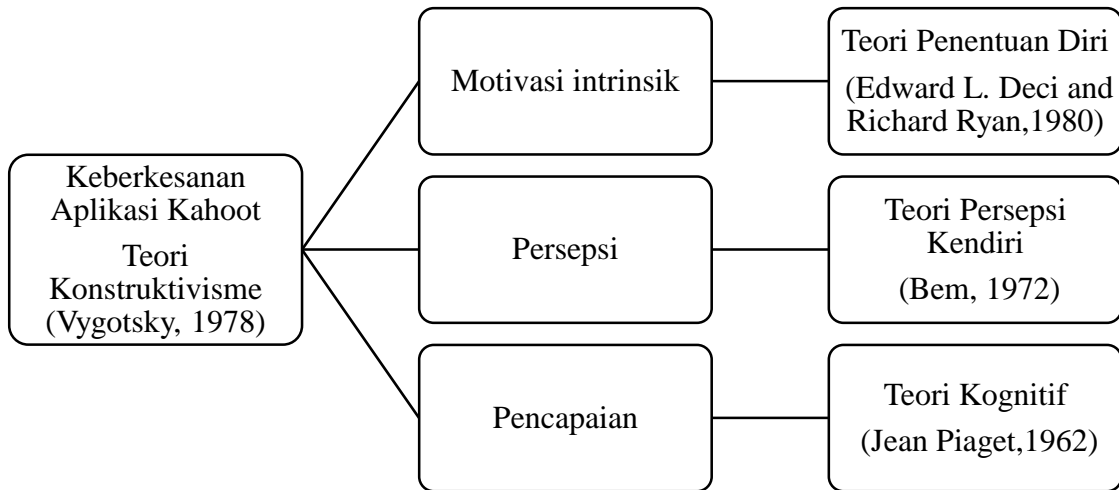
1.6 Hipotesis Kajian

Hipotesis yang sepadan bagi kajian ini ialah:

- i Ho: Tidak terdapat kesan yang signifikan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap motivasi intrinsik murid pemulihan khas.
- ii Ho: Tidak terdapat kesan yang signifikan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap persepsi murid pemulihan khas.
- iii Ho: Tidak terdapat kesan yang signifikan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap pencapaian murid pemulihan.

1.7 Kerangka Teori

Kerangka teoretikal kajian ini dibina dengan menggabungkan tiga teori utama iaitu teori penentuan diri (*Self-determination theory*) oleh Deci dan Ryan (1980), teori persepsi sendiri (*Self-perception theory*) oleh Bem (1972) dan (*Cognitive Theory*) oleh Jean Piaget (1962) seperti yang diperlihatkan pada Rajah 1.1.



Rajah 1.1 Kerangka Teoritikal Kajian

Ahli Psikologi Edward Deci dan Richard Ryan (1980) memperkenalkan teori penentuan diri (SDT) yang menunjukkan bahawa seseorang cenderung didorong oleh keperluan untuk berkembang dan mendapat kepuasan. SDT adalah salah satu cara untuk membentuk dan mewujudkan motivasi intrinsik. Menurut Deci dan Ryan, motivasi intrinsik ditakrifkan sebagai keinginan seseorang individu untuk melakukan sesuatu tugas yang dapat menarik, mencabar dan memuaskannya. Oleh itu, tidak dapat dinafikan bahawa motivasi intrinsik memainkan peranan yang penting dalam meningkatkan penglibatan murid pemulihan khas dalam aktiviti PdPc. Dalam teori ini, terdapat tiga elemen utama iaitu kompetensi, autonomi dan hubungan (Deci *et al.*, 1985).

Kompetensi didefinisikan sebagai kepercayaan diri iaitu kemampuan untuk menunjukkan prestasi terbaik dalam melakukan sesuatu aktiviti. Sementara itu, autonomi adalah seseorang mempunyai kawalan dan pengurusan ke atas tingkah laku dan matlamat yang hendak dicapai oleh mereka sendiri. Akhir sekali, hubungan adalah perasaan kekitaan dan perapatan kepada orang lain yang dialami oleh seseorang individu. Deci dan Ryan (1971) berpendapat bahawa individu mampu menjadi penentu kepada tindakan diri sendiri dan juga menjadi sumber motivasi intrinsik untuk mendapatkan perkara yang menarik minat mereka apabila ketiga-tiga elemen dalam teori penentuan diri dipenuhi oleh seseorang. Ini bermaksud murid pemulihan khas yang mempunyai kompetensi tinggi, autonomi diri dan hubungan baik dengan rakan,

mereka akan dapat menentukan kehendak diri dan bersungguh-sungguh untuk mencapai matlamat yang diinginkan tanpa kawalan lain.

Dalam konteks kajian ini, aplikasi Kahoot dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid pemulihan melalui pembelajaran berasaskan permainan. Apabila murid pemulihan khas ini menjawab setiap soalan dalam Kahoot, skor mereka secara automatik akan dipaparkan. Markah bonus akan ditambah jika menjawab dengan pantas dan tepat. Dengan ini mereka akan berasa kompeten untuk mempelajari ilmu dengan berusaha mencari jawapan. Murid pemulihan khas ini juga akan berasa kompeten dengan mempercepatkan masa menjawab untuk mendapat skor yang baik.

Penggunaan aplikasi Kahoot juga dapat meningkatkan autonomi murid pemulihan khas. Melalui aplikasi Kahoot, murid pemulihan khas berasa gembira semasa belajar secara sukarela dan tanpa tekanan oleh orang lain. Autonomi yang tinggi secara langsung meningkatkan motivasi murid pemulihan khas ini untuk belajar. Melalui penggunaan Kahoot juga, hubungan antara rakan bermain menjadi lebih baik. (Ryan, Rigby & Przybys, 2006). Apabila rakan bersama menuju ke matlamat yang sama, hubungan rakan menjadi lebih mantap dan erat. Hubungan sesama rakan juga akan meningkat apabila mereka bersama menyelesaikan masalah semasa menjawab soalan di Kahoot (Perrotta *et al.*, 2013; Wang, 2015).

Teori persepsi sendiri (*Self-perception theory*) (SPT) dicadangkan oleh Daryl Bem (1967, 1972) mengandaikan bahawa persepsi diri adalah suatu kemampuan yang dimiliki individu untuk mengenal, mengidentifikasi dan menyatakan sikap, emosi dan berbagai keadaan lain dalam dirinya sendiri. Teori ini menyatakan bahwa sikap menentukan perilaku. Teori ini mencadangkan bahawa manusia sentiasa membuat kesimpulan berkaitan kepercayaannya berdasarkan kelakuannya. Seseorang akan memerhati kelakuan orang lain yang sama dan berdasarkan pemerhatian itu, dia membuat kesimpulan berkaitan kepercayaannya. (Arkus & Garske, 1982). SPT berhubung kait dengan kajian ini di mana kajian ini hendak menguji persepsi murid pemulihan khas terhadap aplikasi Kahoot dalam pengajaran merujuk kepada tanggapan murid pemulihan khas tentang Kahoot yang meliputi minat dan harapan terhadap aplikasi Kahoot dalam PdPc.

Bagi menerangkan pencapaian murid, Teori Perkembangan Kognitif (*Cognitive theory*) yang diperkenalkan oleh Jean Piaget (1962) digunakan sebagai asas perbincangan. Teori ini menekankan keupayaan kanak-kanak adalah berbeza pada tahap yang berlainan mengikut perkembangan mereka. Perkembangan ini dapat diasah dan ditingkatkan mengikut keperluan kanak-kanak. Berdasarkan Ornstein dan Hunkins (2004), pembelajaran tidak boleh dipisahkan dengan kehidupan seharian kanak-kanak, malah pembelajaran mestilah berdasarkan keperluan dan minat kanak-kanak. Beliau telah membahagikan perkembangan intelek kanak-kanak kepada empat peringkat iaitu tahap sensorimotor (kelahiran hingga 2 tahun), peringkat praoperasi (umur 2 hingga 7), peringkat operasi konkrit (usia 7 hingga 11) dan tahap operasi formal (usia 12 dan ke atas). Sasaran kajian ini adalah tergolong dalam peringkat operasi konkrit iaitu penglibatan murid pemulihan khas yang terdiri daripada umur 7-12 tahun.

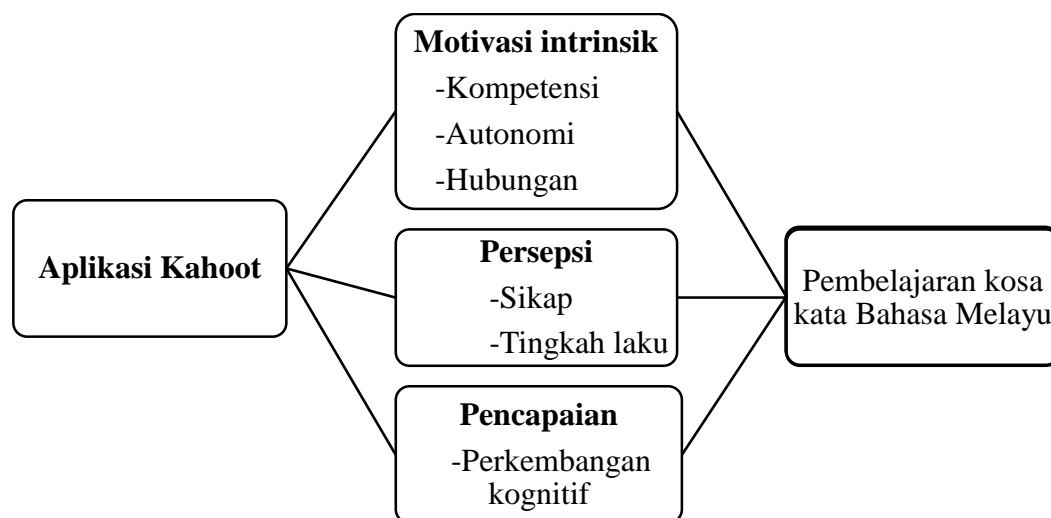
Menurut Piaget (1952), kanak-kanak dalam peringkat operasi konkrit (7-12 tahun) perlu mengalami persekitaran pembelajaran yang berunsurkan kepada '*hands-on*', penglibatan dan eksperimental untuk memperkukuhkan pemahaman mereka tentang sesuatu perkara yang dipelajari. Memandangkan pengalaman langsung yang paling asas dan semula jadi ialah bermain, maka Kahoot yang merupakan salah satu kaedah pembelajaran berasaskan permainan adalah sesuai sebagai pendekatan utama perkembangan pembelajaran murid pemulihan khas.

Piaget mengatakan kanak-kanak mempunyai corak perkembangan mereka yang bersendirian. Oleh itu, kanak-kanak yang sama darjah bukan sahaja mempunyai peringkat kebolehan yang berbeza tetapi kecepatan perkembangan kognitif mereka juga berbeza (Azizi, Noordin & Zurihanmi, 2005). Teori kognitif ini berhubung rapat dalam pembelajaran dan juga penting dalam kemahiran berfikir. Berdasarkan kepada teori perkembangan kognitif, guru yang menyediakan soalan kuiz Kahoot mengikut tahap penguasaan murid pemuliharaan khas dapat meningkatkan tahap pemikiran murid pemulihan khas dan memastikan keberkesanan dalam proses PdPc. Siti Norhaida (2017) dalam kajiannya menyatakan bahawa kognitif ini amat diperlukan untuk meningkatkan tahap pemikiran murid bagi menyelesaikan masalah dalam pembelajaran.

Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dilihat lebih tertumpu kepada teori konstruktivisme iaitu teori yang menyokong amalan pembelajaran melalui pemusatan murid, proses pembinaan pengetahuan melibatkan aspek sosial dan guru merupakan fasilitator dalam pembinaan pengetahuan murid (Vygotsky, 1978). Kahoot merupakan salah satu kaedah pengajaran yang berasaskan PBP di mana kaedah ini selari dengan teori konstruktivisme yang menekankan amalan pembelajaran berpusatkan murid. Penggunaan aplikasi Kahoot menarik minat murid pemulihan khas dalam proses pembelajaran sendiri dan cepat menguasai pengetahuan baharu. Secara langsung penglibatan aktif dalam pembelajaran meningkat dan murid pemulihan khas ini boleh membina pengetahuan dengan menggunakan minda secara aktif untuk membandingkan maklumat baharu dengan pengalaman sedia ada (Abdul Jalil & Bahtiar, 2005).

1.8 Kerangka Konsep

Kerangka konseptual kajian ini dibangunkan sebagai garis panduan kepada pengkaji untuk menjalankan penyelidikan ini. Kajian ini untuk mengetahui kesan penggunaan aplikasi Kahoot dalam kosa kata terhadap motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian murid pemulihan khas. Maka kerangka konsep dicadangkan adalah seperti Rajah 1.2.



Rajah 1.2 Kerangka konsep kajian

Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) merupakan satu platform untuk merangsang dan menggalakkan murid agar lebih aktif dalam mengambil bahagian dalam PdPc serta menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan (Rula, Fatma & Mazin, 2016). PBP juga merupakan satu permainan maya gabungan permainan dan pembelajaran diterapkan dalam kalangan murid agar PdPc lebih menyeronokkan berbanding Pdpc tradisional yang membosankan (Rula *et al.*, 2016; Muhamad *et al.*, 2017). Permainan boleh dibahagikan kepada dua, iaitu permainan digital dan bukan digital. Kahoot adalah salah satu permainan digital yang berasaskan pembelajaran.

Spesifiknya, kajian ini ingin menggunakan aplikasi Kahoot sebagai kaedah PBP untuk mengkaji keberkesanan aplikasi PBP dalam kosa kata terhadap aspek motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian murid pemulihan. Kajian ini akan menggunakan cara permainan kuiz dalam Kahoot untuk mendapatkan hasil kajian. Permainan kuiz ini memenuhi elemen PBP di mana melalui permainan Kahoot, proses pembelajaran menjadi seronok dan ini meningkatkan penglibatan murid dalam pembelajaran.

Permainan kuiz dalam Kahoot berbentuk pertanyaan oleh guru dan murid diminta memilih jawapan yang betul. Pilihan jawapan diwakili oleh gambar dan warna, oleh itu murid hendak memilih warna atau gambar yang mewakili jawapan yang tepat. Gambar visual dan warna yang menarik dalam kuiz permainan telah merangsang skema murid untuk membina pengetahuan dengan menggunakan skema secara aktif. Bagi murid pemulihan khas yang pengamatan dan kognitif yang rendah memerlukan rangsangan luar untuk menarik perhatian mereka, PBP ini berupaya meningkatkan tumpuan mereka dalam pembelajaran dan meningkatkan minat mereka dalam mata pelajaran yang mereka rasa susah dan bosan.

Kerangka konsep bagi kajian ini berdasarkan kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan (Kahoot) terhadap tiga aspek utama dalam pembelajaran kosa kata iaitu motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian murid pemulihan khas. Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai sebagai kecenderungan untuk melakukan tugas kerana individu tersebut mendapati tugas tersebut menarik, mencabar, melibatkan dan memuaskan. (Deci *et al.*, 1985). Berdasarkan Lily, Maimun, Ashinida dan Musab

(2018) motivasi intrinsik merupakan tanda aras keinginan dalaman terhadap tahap pelajar melihat dirinya terlibat dengan sesuatu aktiviti seperti minat, kepuasan dan rasa ingin tahu.

Terdapat tiga komponen utama motivasi intrinsik iaitu kompetensi, autonomi dan hubungan (Deci *et al.*, 1985). Kompetensi didefinisikan sebagai gabungan pengetahuan, kemahiran dan sikap yang diperlukan untuk melaksanakan kerja yang cekap dan unggul (Sutton, 2004). Di dalam kajian ini, kompetensi murid bermaksud keupayaan dalam menguasai ilmu pengetahuan, kemahiran untuk mempercepatkan masa menjawab soalan kuiz di Kahoot demi mencapai matlamat diri dalam pengajaran kosa kata. Autonomi pula ditakrifkan sebagai kebebasan yang dimiliki oleh seseorang yang membolehkannya melakukan tindakan dan cara yang dilakukannya. Seseorang yang berautonomi mampu mengatur motivasi, menjalani keputusannya dengan sepenuh hati, dan memahami kepentingan sosial dari tindakan sendiri (Ryan & Deci, 2006; Deci & Ryan, 2000a). Dalam kajian ini, murid belajar secara sendiri dengan menentukan kemajuan mereka sendiri. Kaedah PBP yang menyeronokkan murid memotivasikan murid untuk belajar sendiri tanpa paksaan orang lain maka autonomi murid dijangkakan meningkat. Akhir sekali, hubungan bererti daya usaha diri sendiri untuk mempunyai hubungan dengan orang persekitarannya dan memainkan peranan dalam komuniti tersebut (Deci *et al.*, 1985). Dalam kajian ini, hubungan bererti murid berinisiatif untuk berinteraksi dengan guru dan rakan lain. Apabila murid bermain sambil belajar bersama dalam aplikasi Kahoot, mereka lebih bermotivasi menyelesaikan masalah semasa proses menjawab soalan di Kahoot bersama kawan demi menuju ke matlamat yang sama. Dengan ini komunikasi dan interaksi murid akan meningkat dan hubungan sesama rakan juga akan lebih rapat. Dalam kajian ini motivasi intrinsik dilihat melalui ujian pra dan pos penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata Bahasa Melayu terhadap murid pemulihan khas sama ada menunjukkan peningkatan atau sebaliknya.

Persepsi merupakan elemen yang penting dalam proses berfikir. Berdasarkan Bimo Walgito (1969), persepsi merupakan proses yang terjadi di dalam diri individu. Proses ini bermula dengan menerima rangsangan seterusnya individu menyedari rangsangan dan memahaminya sehingga individu dapat mengenal dirinya sendiri dan

keadaan sekitarnya. Menurut Daryl Benn (1967), persepsi diri bermaksud ketika kita menilai pendapat sendiri maka kita akan mengambil tingkah laku kita sebagai petunjuk daripada menganalisis diri kita secara mendalam. Dengan ini, proses persepsi diri melibatkan pembelajaran tentang sendiri dan menempatkan diri pada hal yang sama ketika kita mencuba memahami orang lain. Dalam kajian ini, persepsi yang dimaksudkan adalah murid pemulihan khas menganalisis diri sendiri terhadap aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata dengan memberi tindak balas dan membuat penilaian positif atau negatif terhadapnya. Dalam kajian ini persepsi murid pemulihan khas dilihat melalui ujian pra dan pos penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata Bahasa Melayu terhadap murid pemulihan sama ada terdapat perubahan persepsi yang lebih positif atau negatif.

Menurut Travers (1970), pencapaian ditakrifkan sebagai hasil daripada apa yang telah dipelajari oleh seseorang individu dari beberapa pengalaman pendidikan. Pencapaian dalam kajian ini merujuk kepada pencapaian sampel murid selepas penggunaan aplikasi Kahoot dalam kosa kata terhadap murid pemulihan khas. Pencapaian murid berkait rapat dengan perkembangan kognitif murid. Santrock (2008) mentafsirkan perkembangan sebagai perubahan dalam corak biologi, kognitif dan sosioemosi individu yang bermula daripada peringkat percambahan sehingga ke akhir hayat. Kognitif bermaksud kebolehan untuk berfikir, memahami, memberi pandangan, dan mengingati apa yang berlaku di sekeliling kita. Dalam kajian ini pencapaian murid pemulihan khas dilihat melalui ujian pra dan pos penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata Bahasa Melayu terhadap murid pemulihan sama ada menunjukkan peningkatan atau sebaliknya.

1.9 Skop dan Batasan Kajian

Kajian ini dijalankan untuk mengetahui kesan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran Bahasa Melayu. Skop kajian ini terhad kepada murid pemulihan khas sekolah rendah dan hanya menfokuskan kepada pengajaran kosa kata Bahasa Melayu. Lokasi kajian yang dijalankan diskopkan di sebuah sekolah rendah dalam daerah Kluang. Kajian ini dijalankan bagi melihat analisis keberkesanan penggunaan

aplikasi Kahoot dalam pengajaran bagi topik kosa kata Bahasa Melayu kata terhadap motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian murid pemulihan khas.

Dapatan kajian hanya sah untuk sekolah yang dikaji dan tidak boleh diaplikasikan secara menyeluruh di semua sekolah seluruh negara. Ketepatan kajian juga bergantung kepada keihklasan dan keterbukaan murid yang tulus ketika menjawab soalan ujian pra dan pasca.

1.10 Kepentingan Kajian

Kahoot merupakan salah satu alat pedagogi permainan dalam talian yang berpusatkan murid dan dapat meningkatkan motivasi dan penglibatan murid dengan efektif. (Licorish *et al.*, 2018). Terdapat banyak manfaat yang boleh diberikan kepada murid, guru dan pihak sekolah.

Kajian ini dijalankan untuk membantu murid pemulihan khas meningkatkan keberkesanan pembelajaran melalui membangkitkan motivasi dalam diri murid supaya mereka diberi peluang untuk menyediakan suasana yang menggalakkan pembelajaran terarah sendiri yang kreatif, berdikari dan bukannya bergantung kepada guru semata-mata. Kajian ini juga bertujuan untuk mencapai kepuasan murid pemulihan khas dalam mempelajari kosa kata melalui penggunaan aplikasi Kahoot. Selain itu, kajian ini juga diharap dapat mendorong murid untuk meningkatkan pencapaian mereka melalui kaedah pembelajaran yang bersesuaian dengan diri murid dan mengenal pasti motivasi belajar dan persepsi diri bagi mengatasi masalah pembelajaran.

Kajian ini dapat digunakan sebagai panduan kepada guru atau pendidik untuk memantapkan lagi kaedah pengajaran yang digunakan supaya lebih bersesuaian dengan tahap motivasi murid supaya murid lebih berminat dalam pembelajaran dan mengubah persepsi negatif murid terhadap mata pelajaran yang dianggap bosan dan susah dipelajari. Guru dapat memahami persepsi murid terhadap kaedah pengajaran yang digunakan dan menggunakan maklumat kajian ini menambahbaik pengajaran bagi mewujudkan suasana PdPc yang bersesuaian dengan murid.

Pihak sekolah juga terkesan dengan pendedahan pendekatan kaedah berasaskan permainan ini. Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dan pihak sekolah hendak berkooperasi untuk menambahbaik kaedah pengajaran dan pembelajaran yang digunakan di sekolah (Abd. Razak, Mohd Johar, Andriani & Yong, 2014). Pada pendapat Abd.Razak (2014), kaedah pengajaran yang kreatif digunakan oleh guru dapat meningkatkan pencapaian murid. Melalui kaedah pengajaran yang sesuai dengan murid pemulihan dapat membantu mengurangkan bilangan murid buta huruf di Malaysia. Justeru itu, kajian ini dapat membantu sekolah dalam melahirkan guru dan murid yang kreatif, inovatif, inisiatif belajar yang tinggi dan mempunyai kemahiran abad ke-21.

Kajian ini juga memberi penambahan maklumat kepada pengkaji yang lain tentang motivasi, persepsi dan pencapaian penggunaan aplikasi Kahoot dalam PdPc. Selain itu, kajian ini juga menyumbang kepada penambahan ilmu pada kajian lepas yang kurang dilakukan dalam konteks kosa kata Bahasa Melayu, kurang dikaji atas murid pemulihan khas sekolah rendah dan kurang kajian terhadap ketiga-tiga pembolehubah secara serentak. Akhir kata, kajian ini dapat menyumbang dalam merapat jurang kajian terhadap keberkesanan Kahoot dalam pengajaran.

1.11 Definisi Operasional

Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan beberapa definisi bagi menerangkan sesuatu perkara dengan lebih jelas selari dengan makna atau maksud yang hendak diutarakan. Dalam sub topik kajian ini, terdapat empat istilah iaitu motivasi intrinsik, persepsi, pencapaian dan murid pemulihan khas yang akan dijelaskan definisinya dari aspek konseptual dan operasional.

1.11.1 Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik didefinisikan sebagai keseronokan atau kepuasan diri yang diperoleh daripada melakukan sesuatu tugas atau aktiviti dan bukannya bergantung

pada sebarang tekanan luar. (Deci *et al.*, 1985). Motivasi intrinsik juga merupakan kepercayaan diri seseorang iaitu keupayaan untuk melaksanakan strategik untuk mencapai matlamat yang ditetapkan. (Bandura, 1993). Berdasarkan Deci (1975), motivasi intrinsik merujuk kepada suatu keadaan psikologi yang berlaku apabila individu berasa mempunyai kecekapan diri dan dapat menentukan sesuatu dengan sendiri tanpa mengharapkan ganjaran luaran.

Dalam kajian ini, motivasi intrinsik membawa maksud tahap keseronokan atau kepuasan diri murid pemulihan khas selepas penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata Bahasa Melayu. Motivasi intrinsik akan diukur menggunakan Inventori Motivasi Intrinsik (*Intrinsic Motivation Inventory*) (McAuley, Duncan & Tammen, 1989) dari aspek kompetensi, autonomi dan hubungan.

1.11.2 Persepsi

Persepsi didefinisikan sebagai proses kognitif yang membenarkan kita untuk menginterpretasi dan memahami persekitaran. (Kreitner & Kinicki, 2001). Menurut Robbins (1999) pula, persepsi adalah satu proses di mana seseorang merancang dan mentafsir deria-deria yang dapat memberi makna kepada persekitaran.

Dalam kajian ini, persepsi membawa maksud tanggapan atau pandangan murid pemulihan khas terhadap aplikasi Kahoot di dalam pengajaran kosa kata. Dalam kajian ini, persepsi akan diukur menggunakan soal selidik yang dibina oleh Huseyin dan Senay (2018) dari aspek sikap dan tingkah laku murid pemulihan khas.

1.11.3 Pencapaian

Pencapaian ditakrifkan sebagai penyelesaian atau kecekapan yang diperolehi dalam sesuatu kemahiran yang diceburi dalam bentuk pengetahuan atau kemajuan di sekolah (Carter, 1973). Pencapaian akademik pula merupakan hasil yang didapati oleh seseorang dalam sesuatu pembelajaran (Azman Idris, 1994).

Dalam kajian ini pencapaian akademik diukur melalui keputusan yang diperoleh oleh murid pemulihan khas terhadap kosa kata selepas aplikasi Kahoot digunakan dalam pengajaran. Pencapaian akan diukur menggunakan ujian kosa kata secara bertulis selepas penggunaan aplikasi Kahoot dalam PdPc dari aspek perkembangan kognitif murid pemulihan khas.

1.11.4 Murid Pemulihan Khas

Murid pemulihan khas ialah murid yang menghadapi kesukaran dalam penguasaan kemahiran asas 3M disebabkan oleh faktor persekitaran dan bukan kognitif. (Jabatan Pendidikan Khas, 2008). Murid pemulihan khas sebagai murid yang lambat pembelajaran yang mempunyai intelek dan kecerdasan di bawah sederhana atau rencatan yang ringan dan taraf pencapaian yang tidak memuaskan dibandingkan dengan taraf pencapaian purata rakan-rakan sebaya di peringkat persekolahan itu. (Koh, 1984). Murid pemulihan khas akan menunjukkan simpton atau gejala kesulitan untuk membaca, menulis atau mengira. Biasanya, mereka juga memperlihatkan ciri-ciri seperti kurang yakin, rendah konsep diri, pasif terhadap kegiatan pembelajaran dan mudah putus asa (Tansley & Gulliford, 1960). Dalam kajian ini, murid pemulihan khas dalam lingkungan umur 7 hingga 11 yang terdiri daripada campuran murid lelaki dan perempuan Tahun 1 hingga Tahun 3 sebagai sasaran kajian ini. Murid pemulihan ini juga terdiri daripada pelbagai bangsa iaitu Melayu, Cina dan Bumiputera Sarawak.

1.12 Rumusan

Secara keseluruhannya, bab ini telah membincangkan tentang latar belakang masalah dan pernyataan masalah yang berkenaan Kahoot, motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian murid pemulihan khas. Kerangka teori dan kerangka konsep yang selari dengan objektif kajian juga telah dinyatakan. Diharapkan kajian ini dapat menentukan keberkesanan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran kosa kata terhadap motivasi intrinsik, persepsi dan pencapaian murid pemulihan Khas. Bab

seterusnya akan menekankan sorotan kajian serta melihat kajian-kajian yang telah dijalankan terhadap pemboleh ubah kajian ini.

RUJUKAN

- Abd. Aziz Abd. Talib. (2000) *Pedagogi Bahasa Melayu: Prinsip, Kaedah dan Teknik*. Kuala Lumpur: Utusan Publication & Distributors Sdn. Bhd.
- Abdul Halim, M. S. A., Hashim, H., dan Yunus, M. M. (2020) 'Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons through Online Quiz-Games', *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(3), 229-234.
- Abdul Jalil Othman dan Bahtiar Omar. (2005) 'Aplikasi Pembelajaran Secara Konstruktivisme Dalam Pengajaran Karangan Berpandu', *Makalah Pendidikan*, 4, 6-8.
- Abdul Rasid Jamian. (2010) 'Permasalahan Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Kalangan Murid Cina', *Jurnal Jabatan Pendidikan Bahasa dan Kemanusiaan*, Fakulti Pengajian Pendidikan. Universiti Putra Malaysia.
- Abdul Rasid Jamian dan Hasmah Ismail (2013) 'Pelaksanaan Pembelajaran Menyeronokkan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu', *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(2), 49-63.
- Abdul Rasid Jamian dan Zulkafli Abu Zarin (2008) Keupayaan Kemahiran Membaca Dan Menulis Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah Kebangsaan Luar Bandar. *Kertas kerja di Konvensyen Pendidikan Nasional 2008*. 2-4 Jun. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Ad Norazli dan Jamil Ahmad. (2014) Peranan Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Bagi Meningkatkan Prestasi Murid Linus. *International Seminar on Global Education II: Education Transformation Toward A Develop Nation*.
- Adam, E. (2017) *Gamification of E-Learning: An Investigation into the Influence of Gamification on Student Motivation*. Thesis Masters of Commerce, Universiti of Kwazulu-Natal.
- Ahmad Azman Mokhtar, Rafizah Mohd Rawian, Mohamad Fadhili Yahaya, Azaharee Abdullah and Abdul Rashid Mohamed. (2009) 'Vocabulary Learning Strategies of Adult ESL Learners', *The English Teacher*, 38, 133-145.

- Ahmad, F., and Aziz, J. (2009) 'Students' Perception of the Teachers' Teaching of Literature Communicating and Understanding through the Eyes of the Audience', *European Journal of social sciences*, 7(3), 17-26.
- Ahmad, M. Z. dan Manaf, M. F. A. (2017) Penggunaan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Untuk Belajar Bahasa Arab. *3rd International Conference on Islamiyyat Studies (Irsyad2017)*. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor.
- Ahmad Tajudin Ab. Rahman. (1997) *Persepsi Terhadap Penguasaan Bahasa Inggeris Di Kalangan Pelajar PKPG (SPH)*. Tesis Ijazah Sarjana Muda, Universiti Teknologi Malaysia.
- Akdogan, E. (2017) 'Developing Vocabulary in Game Activities and Game Materials', *Journal of Teaching and Education*, 7(1), 31-66.
- Alawadhi, A.Y. (2019) 'Students' Perceptions of Kahoot!: An Exploratory Mixed-Method Study in EFL Undergraduate Classrooms in the UAE', *Education and Information Technologies*, 1-30.
- Al-Suwairekh, Saleh. (2001) *Vocabulary Learning Strategies Used by AFL (Arabic as a Foreign Language) Learners in Saudi Arabia*. Tesis PhD, Universiti of Leeds, United Kingdom.
- Amirul Mukminin Mohamad dan Zamri Mahamod. (2019). 'Penguasaan Kosa Kata Dan Pembinaan Keyakinan Pelajar Antarabangsa Dalam Komunikasi Bahasa Melayu Melalui Kaedah Tanya-Jawab Dua Hala', *Jurnal Personalia Pelajar*, 31-38. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Amiryousefi, M. and Dastjerdi, H. V. (2010) 'Vocabulary: Challenges and Debates', *English Language Teaching*, 3(3), 89-94.
- Andreas Hartmann and Lisa Gommer. (2019) 'To Play or Not to Play: On the Motivational Effects of Games in Engineering Education' *European Journal of Engineering Education*, 46(3), 319-343.
- Anuar, A. dan Jingga, N. (2015) 'Pengaruh Kompetensi Kemahiran Guru Dalam Pengajaran Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Dalam Mata Pelajaran Sejarah', *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, Fakulti Pendidikan. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Ares, A. M., Bernal, J., Nozal, M. J., Sanchez, F. J. and Bernal, J. (2018) Results of the use of Kahoot! Gamification tool in a course of Chemistry. In *4th*

- international conference on higher education advances (HEAD'18)*. Editorial Universitat Politecnica de Valencia, 1215-1222.
- Arif, F. K. M., Zubir, N. Z., Mohamad, M. and Yunus, M. M. (2019) 'Benefits and Challenges of Using Game-Based Formative Assessment among Undergraduate Students', *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(4), 203-213.
- Arkes, H. R. and Garske, J. P. (1982) *Psychological Theories of Motivation*. Monterey, Calif: Brooks/Cole.
- Asa'd, R. and Gunn, C. (2018) 'Improving problem solving skills in introductory physics using kahoot!' *Physics Education*, 53(5), and 053001.
- Asgari, A. and Ghazali Mustapha. (2011) 'The Type of Vocabulary Learning Strategies Used by ESL Students in University Putra Malaysia', *English Language Teaching*, 4(2), 84–90.
- Aulia Karima Zuhda Utami dan Dudung Hamdun. (2020) Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X MAN 4 Kebumen. *Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20-31.
- Awedh, M., Mueen, A., Zafar, B. and Manzoor, U. (2014) 'Using Socratic and Smartphones for the Support of Collaborative Learning', *International Journal on Integrating Technology in Education*, 3 (4), 17-24.
- Azis, A. L. (2017) *Pengaruh Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X di SMKN 4 Makassar*. Thesis Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar.
- Azizi dan Jaafar Sidek. (2006) *Siri Kaunseling: Membentuk Identiti Remaja*. Bentong: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Azizi Haji Yahaya. (1992) *Aspirasi Pekerjaan Dan Masalah Akademik Dalam Penentuan Pemilihan Kerjaya Sebenar Di Kalangan Pelajar-Pelajar Sekolah Vokasional Pertanian Rembau, Negeri Sembilan*. Thesis Sarjana, UKM.
- Azizah Abd Rahman dan Jamaludin Badusah. (2018) Pengajaran Dan Pembelajaran Kata Kerja Berasaskan Teori Penerimaan Teknologi Dalam Aplikasi Kahoot. *Prosiding Seminar Pendidikan Transdisiplin (STED) 2018*. Institut Pendidikan Guru Kampus Tun Abdul Razak, Sarawak.
- Azizi Yahaya, Noordin Yahaya dan Zurihanmi Zakariya. (2005) *Psikologi Kognitif*. Skudai: Universiti Teknologi Malaysia.

- Babar, M. and Panah, E. (2020) 'An Evaluation of Kahoot Application and Its Environment as a Learning Tool. World Academy of Science, Engineering and Technology, Open Science Index 168', *International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, 14(12), 1191-1197.
- Baharudin, H. (2014) *Strategi Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Pelajar Sekolah Menengah Agama di Malaysia*. Doctoral Dissertation, University of Malaya.
- Badariah Hashim, Nurulhuda Abd Rahman dan Razak Abd Samad Yahya. (2016) 'Kesan Teknik Penyebatian Kemahiran Berfikir Terhadap Motivasi Intrinsik Murid Dalam Tajuk Haba, Fizik Tingkatan Empat', *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 10, 118-136.
- Baharudin Omar, Kamarulzaman Kamaruddin dan Nordin Mamat. (2002) Faktor Kecemerlangan dan Kemunduran Pelajar di Sekolah Menengah Dalam Matematik: Satu Tinjauan. *Persidangan Kebangsaan Pendidikan Matematik 2002 Tanjung Malim, Perak, 2002*, 70-75.
- Bakhsh, Sahar Ameer. (2016) 'Using Games as A Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners', *Canadian Center of Science and Education*, 9, 120-128.
- Bawa, P. (2018) 'Using Kahoot to Inspire', *Journal of Educational Technology Systems*, 47(3), 373-390.
- Bicen, H. and Kocakoyun, S. (2018) 'Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study', *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(02), 72-93.
- Bimo Walgito. (1969) *Pengantar Psikologi Umum*. Jajasan Penerbitan Fakultas Psikologi Gadjah Mada.
- Boyle, E. A., MacArthur, E. W., Connolly, T. M., Hainey, T., Manea, M., Kärki, A., and Van Rosmalen, P. (2014) 'A Narrative Literature Review of Games, Animations and Simulations to Teach Research Methods and Statistics', *Computers & Education*, 74, 1-14.
- Boyle, S. (2011) *Teaching Toolkit: An Introduction to Games Based Learning*. UCD Dublin, Ireland: UCD Teaching and Learning/ Resources. R.
- Brookes, S. and Moseley, A. (2012) *Using Games to Enhance Learning and Teaching: A Beginner's Guide*. New York: Routledge, pp. 91-107.
- Cameron, L. (2001) *Teaching Languages to Young Learners*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Chai, Zachary Farouk dan Swanto, Suyansah. (2020) 'The Effects of Environmental Problem-based Learning Method on Malaysian Primary ESL Learners' Vocabulary Achievement, *Indonesian TESOL Journal*, 2(1), 59-70.
- Chaiyo, Y. and Nokham, R. (2017) The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on The Student's Perception in the Classrooms Response System. In *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT) NJ: IEEE*, 178-18.
- Chatterji, M. (2006) 'Reading Achievement Gaps, Correlates and Moderators of Early Reading Achievement: Evidence from the Early Childhood Longitudinal Study (ECLS) Kindergarten to First Grade Sample', *Journal of Educational Psychology*, 98(3), 489-507.
- Che In, F. and Ahmad, A. Z. (2019) 'Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot. *Online Journal for TVET Practitioners*', 4(1).
- Chen, U. R., Masek, A. dan Amiruddin, M. (2014) Kajian Gaya Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Pencapaian Pelajar Diploma Kejuruteraan Di Politeknik. 20. *National Conference in Education-Technical & Vocational Education Training (CiE-TVET)*. Universiti Tun Hussein Onn.
- Chentanez, N., Barto, A. G. and Singh, S. P. (2004) Intrinsically Motivated Reinforcement Learning. In *Advances in Neural Information Processing Systems*, 1281-1288.
- Chiang, H. (2020) 'Kahoot! In an EFL Reading Class', *Journal of Language Teaching and Research*, 11, 33-44.
- Choi, J. and Medalia, A. (2010) 'Intrinsic Motivation and Learning in a Schizophrenia Spectrum Sample' *Schizophrenia Research*, 118(1-3), 12-19.
- Chua Yan Piaw. (2006) *Kaedah Statistik Penyelidikan. Buku Satu: Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: Mcgraw Hill.
- Chua Yan Piaw. (2011) *Kaedah Dan Statistik Penyelidikan: Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: Mcgraw Hill Education.
- Chua Yan Piaw. (2013) *Asas Statistik Penyelidikan (Buku 3) Analisis Data Skala Likert Edisi Kedua (Malay Edition)*. Mcgraw Hill Education.
- Chyung, S.Y., Roberts, K., Swanson, I. and Hankinson, A. (2017) 'Evidence-Based Survey Design: The Use of a Midpoint on the Likert Scale', *Performance Improvement*, 56, 15-23.

- Connolly, T.M. and Stansfield, M.H. (2007) 'From Elearning to Games-Based Elearning: Using Interactive Technologies in Teaching Information Systems', *International Journal of Information Technology Management*, 6 (2-4), 188-208.
- Creswell, J.W. (2008) *Educational Research: Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (3rd Ed)*. NJ: Pearson Education, Inc.
- Creswell, J.W. (2003) *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approach (2nd Ed.)*. London: Sage Publications, Inc.
- Dellos, R. (2015) 'Kahoot! A Digital Game Resource for Learning', *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Dalyono M. (2009) *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deci, E. L., Eghrari, H., Patrick, B. C. and Leone, D. (1994) 'Facilitating Internalization: The Self-Determination Theory Perspective'. *Journal of Personality*, 62, 119- 142.
- Deci, E. L. and Ryan, R. M. (1985) *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York, NY: Plenum.
- De-Marcos, L., Garcia-Cabot, A. and Garcia-Lopez, E. (2017) 'Towards the Social Gamification of E-Learning: A Practical Experiment', *International Journal of Engineering Education*, 33(1), 66-73.
- Djamarah, S. B. (2002) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. and Martínez-Herráiz, J.-J. (2013) 'Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes', *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Dornyei, Z. (2001) *Motivational Strategies in the Language Classroom*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Dunn, R., Giannitti, M. C., Murray, J.B. and Rossi. (1990) 'Grouping Students for Instruction: Effects on Learning Style on Achievement and Attitudes', *J Soc Psychol*, 130(5), 485-94.
- Edelson, D. (2001) 'Learning-for-use: A Framework for the Design of Technology Supported Inquiry Activities', *Journal of Research in Science Teaching*, 38(3), 355-385.
- Edward de Bono. (1995). *Thinking of course*. Clay Ltd.

- Edward L Deci, Richard Koestner and Richard M Ryan. (1999) 'A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards On Intrinsic Motivation', *Psychological Bulletin* 125', 6 (1999), 627.
- Edward L. Deci and Richard M. Ryan. (1985) 'The General Causality Orientations Scale: Self-Determination in Personality', *Journal of Research in Personality*, 19, 2 (1985), 109-134.
- Edward McAuley, Terry Duncan and Vance V. Tammen. (1989) 'Psychometric Properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a Competitive Sport Setting: A Confirmatory Factor Analysis', *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 60(1), 48-58.
- Eow Y. L, Wan Zah Wan Ali, Roselan Baki and Rosnaini Mahmud. (2010) 'Stability of the Intrinsic Motivation Inventory (IMI) for the Use of Malaysian Form One Students in ICT Literacy Class', *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 6(3), 215-226.
- Erikson, E.H. (1963) *Youth: Change and Challenge*. New York: Norton.
- Ersoz, A. (2000) 'Six Games for the EFL/ESL Classroom', *The Internet TESL Journal*, VI (6)'. Dimuat turun daripada <http://iteslj.org/lesson/Ersoz-Games.html>.
- Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, X. and Miller, R. (2014) 'An Investigation of The Interrelationships Between Motivation, Engagement, And Complex Problem Solving in Game-Based Learning', *Educational Technology & Society*, 17(1), 42-53.
- Fabricatore, C. and López, X. (2014) Using Gameplay Patterns to Gamify Learning Experiences. *Paper presented at the 8th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK*.
- Farhana Nor Shuhada Binti Muhammad Pozi dan Fariza Binti Khalid. (2017) Kesan Teknologi Augmented Reality Dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Motivasi Pelajar. *Conference Organizing Committee 2017*. Ekasakti University Padang and Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Faridah, C.I. dan Afham, A. (2019). 'Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot: Satu Kajian Tindakan Terhadap Kursus Principles of Marketing', *Online Journal for Tvet Practitioners*, Vol.4.
- Fairosnita binti Ibrahim dan Kamarul Shukri bin Mat Teh. (2015) 'Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam

- Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab'. *Tinta Artikulasi Membina Ummah* 1(2), 41-50.
- Fauziah Ahmad @ Muhd Zailani dan Jamaludin Bin Badusah. (2017) Persepsi Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Socrative Dalam Pembelajaran Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *Prosiding Seminar Pendidikan Serantau Ke-8 2017*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Fitryanisa, F. dan Azimah, S. M. t. (2019) Media Pembelajaran Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Uin Maulana Malik Ibrahim Malang. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa III*.
- Fuster-Guilló, A., Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Azorín-López, J., Rico-Soliveres, M. L. and Restrepo-Calle, F. (2019) 'Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot', *Frontiers in Psychology*, 10, 2843.
- Furdu, I., Tomozei, C. and Kose, U. (2017). 'Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN*', *Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*', 8(2): 56-62.
- Good, C.V. (1973) *Dictionary of Education*. New York: Mc Graw Hill Book.
- Gravetter, F.J. and Wallnau, L.B. (2017) *Statistics for the Behavioral Sciences, 10th Ed*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Graziano Anthony, M. and Raulin Micheal, L. (2004) *Research Methods: A Process of Inquiry (5th ed)*. United State of America: Allyn and Bacon.
- Gregory, R. J. (2015) *Psychological Testing: History, Principles, and Applications. (7th Edition - Global)*. Boston: Allyn and Bacon.
- Gribbons, B. and Herman, J. (1997) 'True and Quasi-Experimental Designs', *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 5(14).
- Gu, Y. and Johnson, R. K. (1996) 'Vocabulary Learning Strategies and Language Learning Outcomes. *Language Learning*', 46(4), 643-679.
- Habb, D. D. (1996) *A Text Book O F Psychology*. Philadelphia, Saunders.
- Nabihah Yusof, Harun Baharudin, Maimun Aqsha Lubis dan Muhammad Luqman Ibnul Hakim. (2018) *Persepsi Pelajar Terhadap Penggunaan Kaedah Bimbingan Rakan Sebaya (BRS) Dalam Pembelajaran Kosa Kata Arab. International Conference on Islam and Global Issues (iCIGI2018)*. UiTM Cawangan Kelantan. 696 -703.

- Hanifah Sabin, Pang, Vincent dan Muhammad Idris Bullare@Bahari. (2019) 'Modul Membaca Awal Prasekolah Menggunakan Nyanyian Berasaskan Teori Psikolinguistik Kognitif Dan Aplikasi Kaedah Belajar Melalui Bermain', *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 44(1), 45-58.
- Harlina binti Ishak, Zubaidah Mat Nor dan Ainee Ahmad. (2017) *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21, Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad ke21*. Institut Pendidikan Aminuddin Baki, Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Hassan, Azizzeanna dan Mahmud, Murni. (2018) 'Learning Motivation for Slow Learners with Tablet Technology', *International Journal for Studies on Children, Women, Elderly and Disabled*, 5 (10), 201-210.
- Haznah Hamzah. (1999) *Penguasaan Dan Perbendaharaan Kata Bahasa Malaysia Di Kalangan Pelajar-Pelajar Sekolah Rendah*. Kuala Lumpur: Universiti Malaya.
- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y. and Hu, P. M. (2014) 'Development of Children's Creativity and Manual Skills Within Digital Game-Based Learning Environment', *Journal of Computer Assisted Learning*, 30(4), 377-395.
- Hsu, J. T.-S. (1997) *Value, Expectancy, Metacognition, Resource Management and Academic Achievement: A Structural Model of Self-Regulated Learning in a Distance Education Context*. PhD Thesis, University of Southern California, California.
- Hua An, T., dan Tiam Lai, T. (2020) 'Penggunaan Kaedah Pengajaran 'Total Physical Response' Dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Mandarin', *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(3), 65-73.
- Hung, H. T. (2017) 'Clickers in The Flipped Classroom: Bring Your Own Device (BYOD) to promote student learning', *Interactive Learning Environments*, 25(8), 983-995.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H. and Idris, M. Z. (2014) 'Digital Game-Based Learning for Remedial Mathematics Students: A New Teaching and Learning Approach in Malaysia', *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11), 325-338.
- Idris, M. I., Mohd Said, N. E. and Tan, K. H. (2020) 'Game-Based Learning Platform and Its Effects on Present Tense Mastery: Evidence from an ESL Classroom',

- International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 13-26.
- Ilangko Subramaniam. (2014) 'Aktiviti Permainan Bahasa, Wahana Penguasaan Kosa Kata', *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, Universiti Kebangsaan Malaysia. (4), 1-9.
- Intaraprasert, C. (2004) *ETS Students and Vocabulary Learning Strategies: A Preliminary Investigation*. Unpublished Research, Suranaree University of Technology, Nakhon Ratchasima, Thailand.
- Irma Martiny Md Yasim. (2012) *Hubungan Strategi Pembelajaran Dan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Di SMKA*. Kertas Projek Sarjana, Fakulti Pendidikan UKM.
- Iosup, A., and Epema, D. (2014) An Experience Report On Using Gamification In Technical Higher Education. *Paper presented at the 45th ACM Technical Symposium on Computer Science Education*. Atlanta, Georgia, USA.
- Ismail, ME, Sa'Adan, N., Samsudin, MA, Hamzah, N., Razali, N. dan Mahazir, II (2018) 'Implementation of the Gamification Concept Using KAHOOT! Among TVET Students: An Observation', *Journal of Physics: Conference Series*, 1140.
- Ismiyani, N. (2020) 'The Perceptions of Educators for Gamification Approach: The Effectiveness of Kahoot in Teaching English' *Asian EFL Journal*, 27(32), 219-236.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J. and Vuong, K. (2017) 'Analyzing the Efficacy of the Testing Effect Using Kahoot on Student Performance' *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(2), 80-93.
- Jamieson, S. (2004) 'Likert scales: How to (Ab) Use Them', *Medical Education*, 38(12), 1217-1218.
- Jamilah Ahmad. (1999) *Panduan Pengajaran Pemulihan Bahasa Melayu KBSR & KBSM*. Shah Alam: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Johnson, D. W. and Johnson, R. T. (2011) Cooperative Learning. *The Encyclopedia of Peace Psychology*. Dimuat turun daripada <http://www.co-operation.org>.
- Jumaat, Nurul Farhana, Panjaman, Mages and Amin @ Mohd. Amin, Nor Fadila Maniam dan Yuthisdeeran. (2018) Pendekatan Pembelajaran Melalui Bermain Untuk Meningkatkan Kemahiran Murid Mematangkan Suku Kata Terbuka KV+KV Menggunakan Teknologi Realiti Maya. *Prosiding Inovasi*

- dalam Pembelajaran dan Pengajaran.* Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi.
- Kamaruddin Hussin. (1993) *Pengajaran Lisan: Kemahiran Mendengar Dan Bertutur.* Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn Bhd.
- Kapp, K. M., Blair, L. and Mesch, R. (2014) *The Gamification of Learning and Instruction. Ideas into Practice.* San Francisco: Wiley.
- Kaseh Abu Bakar, Nil Farakh Sulaiman, dan Zeti Akhtar Muhammad Razaai. (2010) ‘Self-Determination Theory and Motivational Orientations of Arabic Learners: A Principal Component Analysis’, *GEMA Online Journal of Language Studies*, 10(1), 71–86.
- Kaviza, M. (2020) ‘Motivasi Intrinsik Dan Kemahiran Berfikir Kritis Dalam Pembelajaran Sejarah Berasaskan Analisis Sumber-Sumber Teks: Satu Kajian Faktorial’, *Jurnal Pendidikan Bitara UPSI*, 13(1), 17-26.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2008) *Garis Panduan Pelaksanaan Program Pemulihan Khas. Edisi Percubaan.* Jabatan Pendidikan Khas. Putrajaya.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2016) *Kit Pembelajaran Abad ke-21.* Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Khomsah, A. F. and Imron, M. (2020) ‘Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning dan Media Kahoot’, *Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99-118. Tarbiyatuna.
- Kim Raeijmaeckers. (2019) *A Study on the Effects of Gamification on Intrinsic Motivation in Usability Testing.* Master's Thesis. Communication and Information Sciences, Tilburg University.
- Kui Xie, Vance, D. and Ling, L. (2011) ‘Relationship between Students’ Motivation and Their Participation in Asynchronous Online Discussions’, *Journal of Online Learning and Teaching*, 17-29.
- Laili Farhana M.I and Athirah Hanis Ariffin. (2019) ‘Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Pengujian Terhadap Pencapaian Murid Dalam Mata Pelajaran Sejarah’, *International Journal of Education, Science, Technology and Engineering*, 2(2), 90-96.
- Laird, J. D. (2007) *Feelings: The Perception of Self.* Oxford University Press.
- Larkin, K. and Jorgensen, R. (2016) ‘I Hate Maths: Why Do We Need to Do Maths? Using Ipad Video Diaries to Investigate Attitudes and Emotions towards

- Mathematics in Year 3 and Year 6 Students’, *International Journal of Science and Mathematics Education*, 14(5), 925-944.
- Lee, J. and Hammer, J. (2011) ‘Gamification in Education: What, How, Why Bother?’, *Academic Exchange Quarterly*, 15, 146.
- Letchumanan, K., Tan, B. H., Paramasivam, S., Sabariah, M. R., & Muthusamy, P. (2015) Incidental Learning of Vocabulary through Computer-Based and Paper-Based Games by Secondary School ESL Learners. *Pertanika Journal of Social Science and Humanities*, 23, 725-740.
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E. and Daniel, B. (2017) Go Kahoot! Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games. In *Proceedings of the 25th international conference on computers in education*, 755-764.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B. and George, J. L. (2018) ‘Students’ Perception of Kahoot!’S Influence on Teaching and Learning’, *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 9.
- Lily Hanefarezan Asbulah, Maimun Aqsha Lubis, Ashinida Aladdin dan Musab Sahrim. (2018) ‘Tahap Motivasi Holistik, Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab Dalam Kalangan Graduan Universiti Awam’, *Asia Pacific Journal of Educator and Education*, 33, 75-93.
- Liu, X. and Wang, L.-C. C. (2017) ‘Motivation, Learning Strategies and Language Competency in a Technology Facilitated Chinese as A Second Language Classroom’, *Chinese Language Teaching Methodology and Technology*, 1(2), 1.
- Liu, M., Rosenblum, J. A., Horton, L. and Kang, J. (2014) ‘Designing Science Learning with Game-Based Approaches’, *Computers in the Schools*, 31(1-2), 84-102.
- Lynch, D. J. (2006) ‘Motivational Factors, Learning Strategies and Resource Management as Predictors of Course Grades’, *College Student Journal*, 40(2), 423-428.
- M. Alhaysony. (2012) ‘Vocabulary Discovery Strategy Used by Saudi EFL Students in an Intensive English Language Learning Context’, *International Journal of Linguistics*, 4(2).

- Maidin Abd Rahman. (1994) *Persepsi Pelajar Kursus Penyejukan dan Penyaman Udara Terhadap Kepentingan Keselamatan Bengkel di SMV Negeri Johor Darul Takzim*. Projek Sarjana Muda, Universiti Teknologi Malaysia.
- Malone, T. W. (1981) 'Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction', *Cognitive Science*, 5(4), 333–369.
- Marnani, S. R. and Habil, H. (2012) *The Influence of Task Based Learning Activities On Enhancing Vocabulary Learning*. Doctoral Dissertation, Universiti Teknologi Malaysia.
- Martin, G. and Pear, J. J. (2019) *Behavior Modification: What It Is and How to Do It*. 7th Edition. Prentice Hall, Upper Sadle River, New Jersey 07458.
- Marwan Alalimi dan Ahmed Almassaad. (2020) 'The Effectiveness of Kahoot Online Game on EFL Learners' Spelling Achievement and Their Perceptions Towards The Game', *Asian Journal of Educational Research*, Vol 8, No.1, 2020. ISSN 2311-6080.
- Masyuniza Yunos. (2015) 'Hubungan Sikap Dan Persepsi Murid Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu Dengan Kemahiran Abad Ke-21', *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 5(2), 22-30.
- Md Noor Bin Hussin, Adnan Mat Ali, Idi Hamdi, Nor Efendy Ahmad Sokeri, Zulhazmi Anwar, Ideris Abd Rahim dan Umi Zakiah Norazman. (2017) Persepsi Terhadap Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab Di Sekolah-Sekolah Terpilih Di Nusantara. *Persidangan Antarabangsa Pengajian Islamiyyat Kali Ke-3 (Irsyad2017)*. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor, Universiti Sains Islam Malaysia.
- Miller, L. A., Lovler, R. L. and McIntire, S. A. (2013) *Foundations of Psychological Testing: A Practical Approach (4th ed.)*. California: SAGE Publications Inc.
- Mohd Hazli Yah@Alias and Maimun Asqha Lubis. (2018) 'Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Pelajar Dalam Aktiviti Kemahiran Membaca Teks Arab', *Global Journal Al Thaqafah*, 8(2), 1-12.
- Mohd Najib Abdul Ghafar. (1999) *Penyelidikan Pendidikan*. Skudai: Penerbit University Teknologi Malaysia.
- Mohd Shakir Azfar Abdul Halim, Harwati Hashim and Melor Md Yunus. (2020) 'Pupils' Motivation and Perceptions on ESL Lessons Through Online Quiz-Games', *Journal of Education and e-Learning Research*, 7(3): 229-234.

- Mohd Uzir Zubir, Rohaidah Kamaruddin dan Sharil Nizam Sha'ri. (2018) 'Motivasi Dan Sikap Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu Murid Tingkatan Satu (Junior One Loyalty), Sekolah Menengah Persendirian Kwang Hua', *Jurnal Kesidang*, 3, 82-91.
- Mohd Zaki Ahmad dan Muhammad Firdaus Abdul Manaf. (2017) Penggunaan Motivasi Intrinsik dan Motivasi Ekstrinsik untuk Belajar Bahasa Arab. *Persidangan Antarabangsa Pengajian Islamiyyat Kali Ke-3 (Irsyad2017)*. Kolej Universiti Islam Antarabangsa Selangor, Universiti Sains Islam Malaysia.
- Mohd Zuri Gahni dan Aznan Che Ahmad. (2011) *Kaedah Dan Strategi Pengajaran Kanak-Kanak Berkeperluan Khas*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Mohebi, L. and Bailey, F. (2020) 'Exploring Bem's Self Perception Theory in Educational Context', *Encyclopaedia*, 24(58), 1-10.
- Mok Soon Sang. (2009) *Literatur Dan Kaedah Penyelidikan*. Puchong, Selangor: Penerbitan Multimedia.
- Muhamad Fahmi dan Abd Jalil. (2012) *Penguasaan Pelajar STAM Terhadap Imbuhan Kata Bahasa Arab*. Masters Thesis. University of Malaya.
- Muhamad Nurfazliah, Harun Jamalludin, Md. Salleh Shahrudin, Megat Zakaria dan Megat Aman Zahiri (2015) Pembangunan Berasaskan Permainan Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik. In *2nd International Education Postgraduate Seminar (IEPS 2015)*. 20-21 Dec. Johor Bahru, Johor.
- Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad, A. Z. (2017) Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Satu Tinjauan. *Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusasteraan Arab*, 741-751.
- Muhammad Saiful Anuar Yusoff, Shahrizal Mahpol dan Muhammad Luqman Mohd Saad (2019). 'Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *Online Journal of Language, Communication and Humanities*, 2(2), 35-50.
- Muhammad Zaffwan, Sayed Yusoff dan Tan Wee Hoe. (2013) Permainan Digital: Pendekatan Baharu Dalam Pendidikan Masa Depan. *Prosiding Seminar Kebangsaan ICT Dalam Pendidikan. Fakulti Seni, Komputer dan Industri Kreatif*. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Perak.

- Mustafa, N. H., Hussein, N. H. and Zulkifle, N. F. M. (2018) Exploring Students' perceptions of English Kahoot Module for Basic Learners in UMK. In *International Conference on Ummah ICU*, 299-306. Kelantan.
- Nailul Azmi Ismail dan Zaleha Ahmad. (2017) Keberkesanan Penggunaan Quizlet dan Kahoot IT Dalam Memperkasakan Pengajaran Guru dan Memperkaya Pembelajaran Murid. *5th Global Summit Education (Gse2017)*. Berjaya Times Square Hotel, Kuala Lumpur.
- Nam, L. and Osman. (2017) 'Developing 21st Century Skills through a Constructivist-Constructionist Learning Environment', *K-12 STEM Education*, 3(2), 205-216.
- Hasram, S., Arif, F., Nasir, M., Mohamad, M., Daud, M., Rahman, M. and Mohammad, W. (2020) Online Games for Primary School Vocabulary Teaching and Learning: *A Literature Review*. *Creative Education*, 11, 2327-2336.
- Nation, I. S. P. (2001) 'Vocabulary learning strategies and guessing from context', *Learning Vocabulary in another Language*, 217-262. Cambridge University Press.
- Newman, S. B., and Dwyer, J. (2009) 'Missing in Action: Vocabulary Instruction in Pre-K', *The Reading Teacher*, 62(5), 384-392.
- Nik Hanan Mustapha, and Rabiatul Aribah Muhd Isa@Omar. (2014) 'Arabic Vocabulary Learning Strategies among Non-Native Speakers: A Case of IIUM', *GJAT*, 4(2), 125-133.
- Nik Mohd Rahimi, Kamarulzaman Abd. Ghani dan Mowafak Al-Qusyairi. (2008) *Fan Tadris Al-Lughah Al Arabiyah Li Ghair Al-Arab*. Fakulti Pendidikan Bangi, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Zahriah Hussin dan Wan Normeza Wan Zakaria. (2014) 'Pembelajaran Kosa Kata Bahasa', *Jurnal Teknologi*, 67(1), 33-38.
- Nik Radhiah Nik Ali. (2020) 'Kaedah Permainan Bahasa Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab', *International Social Science and Humanities Journal*, 3(3), 60-66.
- Noels, K. A., Pelletier, L. G., Clement, R. and Vallerand, R. (2000). 'Why Are You Learning a Second Language? Motivational Orientations and Self-Determination Theory', *Language Learning*, 50(1), 57-85.

- Nordin Mamat. (2001) *Latar Belakang Sosial Dan Motivasi Pelajar Terhadap Pencapaian Bahasa Melayu Dalam Sistem Pensijilan Terbuka SPM*. Disertasi Ijazah Sarjana Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Norhamizah Binti Johari dan Jamaludin Badudah. (2019) Keberkesanan Pembelajaran Maya Kahoot Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu Tatabahasa. *Prosiding Seminar Wacana Pendidikan 2019 (SWAPEN 2.0)*. Institut Pengurusan dan Integriti. Kedah.
- Nor Jannah Hassan, Nooriza Kassim, Safani Bari, Effandi Zakaria dan Norshidah Mohamad. (2015) Infusi Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik Murid Bermasalah Penglihatan. *Seminar Internasional Pendidikan Khas Pasca Siswazah*, 1-13.
- Nor Lian Binti Mohd Nordin dan Nuurul Husna Binti Hasan. (2018) Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran dan Pembelajaran Tajuk Matrik. *Prosiding 3rd International Conference on Education, Islamic Studies and Social Sciences Research (ICEISR 2018)*. Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia.
- Nor Qadariah Ishak dan Wan Muna Ruzanna Wan Mohammad. (2020) 'Keberkesanan VAKT Dalam Meningkatkan Penguasaan Membaca Perkataan Digraf Dan Konsonan Bergabung Bahasa Melayu Murid Melanau Di Kelas Pemulihan Khas', *Jurnal Dunia Pendidikan*, 2(2), 24-31. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nurazmera Mohomed dan Jamaludin Badusah. (2019) Persepsi, Kesiapan & Minat Pelajar Terhadap Pengaplikasian Teknologi Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Semantik Bahasa Melayu. *Seminar Wacana Pendidikan 2019 (SWAPEN 2.0)*. UKM.
- Nur Rahmah Zulkifli, Rosadah Abdul Majid dan Yuzita Yaacob. (2017) Model Hybrid ADDIE Untuk Rekabentuk Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Matematik Bagi Pelajar Pemulihan Di Malaysia. *International Conference on Special Education in Southeast Asia Region 7 Th Series 2017*. Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia.
- Nurhadianti and Bambang Widi Pratolo. (2020) 'Students' Perception toward the Application of Kahoot! As an Assessment Tool in EFL Class', *Universal Journal of Educational Research*, 8(5), 2150-2155.

- Nurhijrah Zakaria, Zuria Mahmud dan Mohd Mahzan Awang. (2019) Penggunaan Bahasa Melayu Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Sejarah Realiti Dan Cabaran Di Sekolah Pelbagai Teknik. *Seminar Antarabangsa Pendidikan Bahasa, Sastera, Dan Budaya Melayu Kedua 2019 (SAPBaSBuM 2 2019)*. Universiti Putra Malaysia.
- Nurul Ain Azmi, Razzatul Iza Zurita Rasalli dan Norazila Aniah. (2018). Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran. *Prosiding 3rd International Conference on Education, Islamic Studies and Social Sciences Research (ICEISR 2018)*. Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia, 21-23 July 2018.
- Nurul Ain Hamsari & Azizi Yahaya. (2012) 'Peranan Motivasi Pembelajaran, Gaya Keibubapaan dan Sikap dengan Pencapaian Akademik', *Journal of Educational Psychology & Counseling. Volume 5 March 2012*, 30-57.
- Nurul Nashrah, Salehudin, Noor Hasimah, Hassan dan Nur Aida dan Abd Hamid (2015) 'Matematik Dan Kemahiran Abad Ke-21: Perspektif Pelajar', *Jurnal Pendidikan Matematik*, 3(1), 24-36.
- Omar, N. (2017) 'The Effectiveness of Kahoot Application towards Students' Good Feedback Practice', *International Journal of Social Sciences* 3 (2), 2551-2562.
- Orhan Göksün, D. and Gürsoy, G. (2019) 'Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz', *Computers & Education*, 135(1), 15-29. Elsevier Ltd.
- Owen, H. E. and Licorish, S. A. (2020) 'Game-Based Student Response System: The Effectiveness of Ka-Hoot! On Junior and Senior Information Science Students' Learning', *Journal of Information Technology Education: Research*, 19, 511-553.
- Paswan, K.A. and Young, J.A. (2002) 'Student Evaluation of Instructor: A Nomological Investigation Using Structural Equation Modeling', *J Mark Educ*, 24(3), 193-202.
- Peck, R., Olsen, C. and Devore, J. L. (2012) *Introduction to Statistics and Data Analysis (4th ed.)*. Boston, MA: Brook/Cole, Cengage Learning.
- Perrotta, C., Featherstone, G., Aston, H. and Houghton, E. (2013) *Game-Based Learning: Latest Evidence and Future Directions (NFER Research Programme: Innovation in Education)*. Slough: NFER.

- Piaget, J. (1962) The Stages of the Intellectual Development of the Child. *'Bulletin of the Menninger Clinic'*, 26(3), 120-128.
- Pinto-Llorente, A. M., Sánchez-Gómez, M. C., García-Peñalvo, F. J. and Martín, S. C. (2016) The Use of Online Quizzes for Continuous Assessment and Self-Assessment Of Second-Language Learners. *Paper presented at the Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*. Salamanca, Spain.
- Pintrich, P. R. and Schunk, D. H. (1996) *Motivation in Education: Theory, Research and Applications*. Englewood Cliffs, NJ. Prentice Hall.
- Pintrich, P. R., Smith, D. A. F., Garcia, T. and McKeachie, W. J. (1991) *A Manual for the Use of the Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)*. Ann Arbor, MI. University of Michigan.
- Piskorz, Ewa Zarzycka. (2016) 'Kahoot It or Not? Can Games be Motivating in Learning Grammar?', *Teaching English with Technology*, 16(3), 17-36. Pedagogical University of Cracow.
- Plant, R. W. and Ryan, R. M. (1985) 'Intrinsic Motivation and the Effects of Self-Consciousness, Self-Awareness and Ego-Involvement: An Investigation of Internally-Controlling Styles', *Journal of Personality*, 53, 435-449.
- Plump, CM, and LaRosa, J. (2017) 'Using Kahoot! In The Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Gamebased Technology Solution for Elearning Novices', *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.
- Puteh, S. N. (2010) 'The Play Approach in Teaching Language and Literacy for Preschool Education', *Pendidikan Bahasa Melayu*, 1, 1-15.
- Qian, M. and Clark, K. R. (2016) 'Game-Based Learning and 21st Century Skills: A Review of Recent Research', *Computers in Human Behavior*, 63, 50-58.
- Rabiatul Aribah Muhd Isa, Nik Hanan Mustapha, Tg Ainul Farha Tg Abdul Rahman, and Nadhilah Abdul Pisal (2014). 'Vocabulary Learning Strategies: Differences Between Arabic and Non-Arabic Majoring Students at The International Islamic University Malaysia', *Middle-East Journal of Scientific Research*, 20, 28–32.
- Rahmahani, D., Suyoto, and Pranowo. (2020) 'The Effect of Gamified Student Response System on Students' Perception and Achievement', *International Journal of Engineering Pedagogy*, 10(2), 45-59.

- Rajendran, T., Nor, A. N. and Melor, M. Y. (2019) 'Pupils' Motivation and Perceptions towards Learning English Using Quizvaganza', *International Journal of Scientific and Research Publications*, 9(1), 1-9.
- Ranieri, M., Raffaghelli, J. E. and Bruni, I. (2018) 'Game-Based Student Response System: Revisiting Its Potentials and Criticalities in Large-Size Classes', *Active Learning in Higher Education*, 1-14.
- Reber, A. S. (1973) 'On Psycho-linguistic Paradigms', *Journal of Psycholinguistic Research* 2, 289-319.
- Reber A.S. (1985) *Dictionary of Psychology*. New Zealand: Penguin Books.
- Retnam, N. and Khalid, F. (2021) "Improve Malay Vocabulary Among Year 5 National Type School Pupils Through Gape Activity", *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(5), pp. 117-130.
- Richard M. Ryan and Edward L. Deci. (2000) 'Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions', *Contemporary Educational Psychology* 25, 1 (2000), 54-67.
- Robbins, Stephen P. (2002) *Gelagat organisasi*. Abdul Razak Ibrahim & Ainin Sulaiman (terj.). T.T.P: San Diego State University.
- Rohaiza Akma Zahary. (2014) *Hubungan Motivasi Dengan Pencapaian Pelajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu*. Tesis Ijazah Sarjana Muda, Universiti Teknologi Malaysia.
- Rose, J. A. (2015) *Gamification of Physics Education: Enhancing Student Learning with Gamified Online Quizzes*. Masters Thesis, Guelph, Ontario, Canada.
- Rosni bin Samah. (2009) *Isu Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia*. Nilai: USIM.
- Ryan, R. M., Connell, J. P. and Plant, R. W. (1990) 'Emotions in Non-Directed Text Learning', *Learning and Individual Differences*, 2, 1-17.
- Ryan, R. M. and Deci, E. L. (2000) 'Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development and Well-Being', *American psychologist*, 55(1), 68.
- Ryan, R. M., Koestner, R. and Deci, E. L. (1991) 'Varied Forms of Persistence: When Free-Choice Behavior Is Not Intrinsically Motivated', *Motivation and Emotion*, 15, 185-205.
- Ryan, R. M., Mims, V. and Koestner, R. (1983) 'Relation of Reward Contingency and Interpersonal Context to Intrinsic Motivation: A Review and Test Using

- Cognitive Evaluation Theory', *Journal of Personality and Social Psychology*, 45, 736-750.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., and Przybylski, A. (2006) 'The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach', *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.
- Schmitt, N. (1997) 'Vocabulary Learning Strategies. In N. Schmitt & M. McCarthy (eds.)', *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy*, 199-227. Cambridge University Press.
- Schmitt, N. (2010) *Key Issues in Teaching and Learning Vocabulary*, in Beltrán, R. C., Abello-Contesse, C. & Torreblanca-López, M. (eds.) *Insights into Non-Native Vocabulary Teaching and Learning*. pp. 28-40.
- Sharifah Nor Puteh dan Aliza Ali. (2011) 'Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa Dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah', *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(2), 1-15.
- Sekaran, U. and Bougie, R. (2011). *Research Methods for Business: A Skill Building Approach (5th ed.)*. New Delhi: John Wiley & Sons.
- Sekaran, U and Bougie, R. (2013) *Research Methods for Business: A Skill Building Approach*. United Kingdom: John Wiley & Sons.
- Siti Dahlia Said. (2017) *Perbandingan Kaedah Pengajaran Berasaskan Tema Dengan Kaedah Konvensional Dalam Pembelajaran Kefahaman Membaca Bahasa Inggeris*. Tesis Ijazah Sarjana Muda, Fakulti Pendidikan, Universiti Teknologi Malaysia.
- Siti Jamilah Binti Azmi. (2011) *Learners' Perceptions Towards Explicit and Implicit Grammar Teaching of Past Tense Verb Rules*, Masters Thesis. Universiti Teknologi Malaysia.
- Siti Norhaida Abdul Rahman. (2017) *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Terhadap Murid Tingkatan Dua Bagi Topik Ungkapan Algebra*. Ijazah Sarjana Pendidikan Reka Bentuk Instruksional & Teknologi, Universiti Tun Hussein Onn, Malaysia.
- Sokmen, A. (1997) *Current Trends in Teaching Second Language Vocabulary*, in N. Schmitt, & M. McCarthy (Eds.) *Vocabulary: Description, Acquisition and Pedagogy*, pp. 237-257. Cambridge University Press.
- Spencer, L. and Spencer, S. (1993) *Competence at Work: Models for Superior Performance*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

- Subana dan Sunarti. (2011) *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. (2010) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif and R&D*. Alfabeta, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sung, H. Y., Hwang, G. J., Lin, C. J. and Hong, T. W. (2017) 'Experiencing the Analects of Confucius: An Experiential Game-Based Learning Approach to Promoting Students' Motivation Andconception of Learning', *Computers & Education, 110*, 143-153.
- Tansley, A. E. and Gulliford, R. (1960) *The Education of Slow Learning Children*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Taylor, B. and Reynolds, E. (2018) Building Vocabulary Skills and Classroom Engagement with Kahoot! *The 26th Korea TESOL International Conference* , 89-91.
- Taylor, G., Jungert, T., Mageau, G. A., Schattke, K., Dedic, H., Rosenfield, S. and Koestner, R. (2014) 'A Self-Determination Theory Approach to Predicting School Achievement Over Time: The Unique Role of Intrinsic Motivation', *Contemporary Educational Psychology, 39*(4), 342-358.
- Teresa, M. C. and Nation, P. (2003) 'Technical Vocabulary in Specialized Texts', *Reading in a foreign Language, 15*(2), 103-115.
- Tim Hsu, J.Y. (2006) Teaching English Lexically: The University Word List Is a Good Start. *Paper presented at the Taiwan TESOL Conference*. Department of English, National Kaohsiung First University of Science and Technology.
- Tivaraju, J., Yunus, M. M. and Badusah, J. (2017) Learning English Is Fun via Kahoot: Students' Attitude, Motivation and Perceptions. *In Proceedings on Seminar on Transdisiplin Education (STEd2017)*, 218-229.
- T. Parra-Santos, J.-M. Molina-Jordá, G. Casanova-Pastor and L.-P. Maiorano-Lauria. (2018) Gamification for Formative Assessment in the Framework of Engineering Learning. *Proceedings of the sixth international conference on technological ecosystems for enhancing multiculturality, ACM (2018)*, 61-65.

- Travers, John P. (1970) *Fundamentals of Educational Psychology*. Scrantom, Pennsylvania: International Textbook Company.
- Tsani, Evrida Triani. (2019) *Using Kahoot! As Games-Based E-Learning to Enhance Students' English Learning Motivation*. Diploma Thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Tsihouridis, C., Vavougiou, D. and Ioannidis, G. S. (2017) Assessing the Learning Process Playing with Kahoot-A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits. In *International Conference on Interactive Collaborative Learning*, 602-612. Springer.
- T.W. Malone. (1981) *Toward a theory of intrinsically motivating instruction Cognitive science*, 5 (4), 333-369. 10.1207/s15516709cog0504_2
- Vansteenkiste, M., Lens, W. and Deci, E. L. (2006) 'Intrinsic Versus Extrinsic Goal Contents in Self-Determination Theory: Another Look at the Quality of Academic Motivation', *Educational Psychologist*, 41(1), 19-31.
- Villagrasa, S., Fonseca, D., Redondo, E. and Duran, J. (2014) 'Teaching Case of Gamification and Visual Technologies for Education', *Journal of Cases on Information Technology (JCIT)*, 16(4), 38-57.
- Vranesic, P., Aleksic-Maslac, K. and Sinkovic, B. (2019) Influence of Gamification Reward System on Student Motivation. *42nd International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)*. Opatija, Croatia, 766-772.
- Wang, A. and Tahir, R. (2020) 'The effect of using Kahoot! For learning - A literature review', *Comput. Educ.*, 149, 103818.
- Wang, A. I. (2015) 'The Wear Out Effect of a Game-Based Student Response System', *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wang, A. I. and Lieberoth, A. (2016) The Effect of Points and Audio on Concentration, Engagement, Enjoyment, Learning, Motivation and Classroom Dynamics Using Kahoot! *Paper presented at the Proceedings of the European Conference on Games-based Learning*.
- Wang, A. I., Zhu, M. and Sætre, R. (2016) The Effect of Digitizing and Gamifying Quizzing in Classrooms. In *Proceedings of the 10th European Conference on Games Based Learning*. University of the West of Scotland, Paisley, Scotland.

- Wichadee, S. and Pattanapichet, F. (2018) 'Enhancement of Performance and Motivation Through Application of Digital Games in an English Language Class', *Teaching English with Technology*, 18(1), 77-92.
- Widya, W., Yuliana, T. I. and Sofiani, Y. (2018) 'Pengajaran kosa kata Bahasa Inggris dengan Media Realia dan Flash Card', *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 39-47.
- Williams, C. (2011) *Research methods. Journal of Business & Economics Research (JBER)*, 5(3).
- Wolff, G. (2016) 'Quizlet Live: The Classroom Game Now Taking the World by Storm', *The Language Teacher*, 40(6), 25-27.
- Wood, D.R. (2016) *The Impact of Students' Perceived Relatedness and Competence upon Their Motivated Engagement with Learning Activities: A Self-Determination Theory Perspective*. PhD Thesis, School of Education, University of Birmingham.
- Wu, M. L., Richards, K. and Saw, G. K. (2014) 'Examining a Massive Multiplayer Online Role-Playing Game as a Digital Game-Based Learning Platform', *Computers in the Schools*, 31(1-2), 65–83.
- Yahya Othman. (2005) *Trend dalam pengajaran Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing Sdn.Bhd.
- Yien, J. M., Hung, C. M., Hwang, G. J. and Lin, Y. C. (2011) 'A Game-Based Learning Approach to Improving Students' Learning Achievements in a Nutrition Course', *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), 1-10.
- Yii Swei Ling dan Tan Ming Tang (2017) 'Penggunaan Multimedia Interatif Dalam Meningkatkan Minat dan Pencapaian Murid Tahun Tiga Dalam Topik Tanah Di Kuching', *Jurnal Pendidikan*. IPG Kampus Batu Lintang, Kuching Sarawak.
- Yiing Yiing, L. dan Mahamod, Z. (2021) 'Keberkesanan Kahoot Terhadap Pencapaian Murid Sekolah Rendah dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Melayu', *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 90-101.
- Yilmaz, R. (2017) 'Exploring the Role of E-Learning Readiness on Student Satisfaction and Motivation in Flipped Classroom', *Computers in Human Behavior*, 70, 251-260.

- Young, M.R. Klemz, B.R. and Murphy, J.W. (2003) 'Enhancing Learning Outcomes: The Effects of Instructional Technology, Learning Style, Instructional Methods and Student Behavior', *J Mark Edu.* 25(2): 130-42.
- Yuanita Hendri Chandra Ratnawati. (2007) Hubungan antara Persepsi terhadap Gaya Kepimpinan Transformasi Dengan Disiplin Kerja Karyawan Bank Jetang Cawangan Surabaya. *Skrip*, Fakulti Psikologi. Universiti Diponegoro Semarang.
- Yürük, N. (2019) 'Edutainment: Using Kahoot! As a review activity in foreign Language classrooms', *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 2(2), 89-101.
- Yusoff, M. S. A., Mahpol, S. dan Mohd Saad, M. L. (2019) 'Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab', *International Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(2), 35-50.
- Zaliza Mohamad Nasir. (2013) 'Penguasaan Tatabahasa Melayu Dalam Kalangan Pelajar di Universiti Teknologi Malaysia', *Jurnal Linguistik*, 17(2), 84-90.
- Zaliza Mohamad Nasir dan Zaitul Azma Zainon Hamzah. (2014) 'Sikap Dan Motivasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Melayu', *Jurnal Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 134 (2014), 408-415.
- Zamri Mahamod. (2011) Memperkasa Guru, Mempercepat Pelajar: Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Abad Ke-21. *Kertas kerja Ucap Utama di Seminar Bahasa Melayu Singapura 2011*. Pusat Bahasa Melayu Singapura.
- Zamri Mahamod dan Mohamed Amin Embi. (2005) 'Penggunaan Strategi Pembelajaran Bahasa Untuk Menguasai Kemahiran Membaca', *Jurnal Teknologi* 42(E), 1-18.
- Zamri Mahamod, Mohamed Amin Embi dan Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff. (2010) 'Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu dan Inggeris Pelajar Cemerlang', *Jurnal Personalita Pelajar*. Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016) 'Kahoot It or Not? Can Games Be Motivating in Learning Grammar? ', *Teaching English with technology*, 16, 17-36.