

PENGGUNAAN PEMBELAJARAN BERASASKAN PERMAINAN DAN
HUBUGANNYA DENGAN MOTIVASI DAN EFIKASI KENDIRI
DALAM KALANGAN MURID SEKOLAH RENDAH

RENUGA A/P BALAKRISHNAN

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

Sekolah Pendidikan
Fakulti Sains Sosial dan Kemanusiaan
Universiti Teknologi Malaysia

FEBRUARI 2021

DEDIKASI

Dedikasi ini khas buat suami tercinta,

Arulvelan a/l Ganthida

Jutaan terima kasih atas nasihat dan sokongan yang diberikan kepada saya untuk menyiapkan tugas yang diberikan dengan sempurna dan akhirnya mencapai kejayaan dalam kehidupan saya. Terima kasih kerana menjadi pendorong semangat untuk mengenggam Ijazah Sarjana ini walaupun ditempuhi banyak cabaran dan dugaan dalam tempoh pembelajaran saya.

Serta ibu bapa yang dihormati, adik-beradik yang dikasihi dan juga rakan-rakan sekalian

Terima kasih kerana membantu saya secara langsung mahupun tidak langsung dalam menyiapkan laporan projek ini. Terima kasih untuk segalanya, semoga kejayaan menjadi milik kita semua.

Dedikasi ini juga buat Dr Zakiah Mohamad Ashari penyelia saya yang telah banyak memberi tunjuk ajar, sokongan dan ilmu bagi menyempurnakan projek sarjana ini dengan jayanya. Terima Kasih Dr.

Sekian.

PENGHARGAAN

Saya ingin merakamkan jutaan terima kasih kepada Dr.Zakiah binti Mohamad Ashari selaku Penyelia saya yang telah banyak memberi sokongan, nasihat, dorongan serta ilmu sepanjang tempoh penyelidikan ini dijalankan. Pada masa yang sama, tidak dapat dilupakan semua pensyarah-pensyarah Fakulti Pendidikan atas segala perkongsian ilmu dan tunjuk ajar selama tempoh pengajian saya di UTM.

Saya juga mengambil kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada individu-individu yang terlibat secara langsung mahupun tidak langsung dalam kajian ini iaitu pihak pengurusan sekolah, responden kajian serta rakan-rakan sekerja yang memberikan kerjasama bagi memudahkan proses kajian ini dijalankan dengan sempurna.

Semoga penghasilan kajian ini menjadi rujukan kepada para pelajar dalam bidang psikologi pendidikan untuk tujuan penambahbaikan pada masa akan datang.

Sekian.

ABSTRAK

Murid-murid sekolah rendah disarankan untuk membina pengetahuan melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif seperti pembelajaran berasaskan permainan. Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR, 2010) menyatakan kaedah belajar melalui bermain sebagai pendekatan yang penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Walau bagaimanapun pelaksanaannya kurang diaplikasikan kerana kekangan masa dan ruang. Walhal, ia memberikan impak yang besar terhadap motivasi dan efikasi sendiri seseorang murid terutamanya murid sekolah rendah. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan untuk melihat hubungan antara penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dengan motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah dalam kawasan Zon Renggam. Objektif kajian ini adalah untuk mengenalpasti tahap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah, mengenalpasti tahap motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan serta mengkaji hubungan antara penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dengan motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah. Kajian ini dijalankan di sembilan buah sekolah dalam Zon Renggam melibatkan 217 orang murid dari tahun 1 hingga tahun 6. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam kajian ini untuk mendapatkan maklumat daripada sampel kajian. Data dianalisis menggunakan perisian Pakej Statistik dan Sains Sosial (SPSS) versi 26.0 dan analisis data diperjelaskan melalui statistik deskriptif dan statistik inferensi korelasi Spearman Rank bagi mengkaji hubungan antara ketiga-tiga pembolehubah. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan, tahap motivasi serta tahap efikasi sendiri murid terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan berada pada tahap yang tinggi iaitu 95.4% bagi tahap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan, 95.9% bagi tahap motivasi dan 94% bagi tahap efikasi sendiri murid. Hasil analisis juga mendapati bahawa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dengan motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah. Kajian ini turut memberi implikasi kepada pelbagai pihak terutamanya pihak sekolah, ibu bapa serta murid itu sendiri kerana pembelajaran berasaskan permainan memotivasikan murid untuk mencapai pencapaian yang cemerlang dalam bidang akademik. Penyelidikan lanjut juga disarankan untuk memberi gambaran yang lebih jelas tentang penggunaan pembelajaran berasaskan permainan terhadap motivasi dan efikasi sendiri keseluruhan murid sekolah rendah dengan memperluaskan lokasi kajian kepada seluruh daerah dan zon di bawah negeri Johor.

ABSTRACT

Primary school students build their knowledge through interactive learning experience such as game-based learning. The Standard Based Curriculum for Primary Schools (KSSR,2010) emphasize learning method that includes games as an important approach in teaching and learning process at school. However, the implementation of game-based learning is less due to time and space constraints. Whereas, it has a big impact on students' motivation and self-efficacy especially primary school students. Therefore the purpose of this study was conducted to look at the relationship between game-based learning with motivation and self-efficacy among primary school students within the Zone of Renggam. The objective of this study was to identify the level of usage of game-based learning among primary school students, identify the level of motivation and self-efficacy of primary school students upon using game-based learning and identify the relationship between the usage of game-based learning towards motivation and self-efficacy among primary school students. This research was conducted in nine schools in Zone Renggam involving 217 students from standard 1 to standard 6. Quantitative approach used in this research with applied questionnaire method to gather information from the samples. Data analyzed using Statistical Package and the Social Sciences (SPSS) software version 26.0 and explained through descriptive statistics and inferential statistics Spearman Rank correlation for studying the relationship between three variables. The findings indicate that the usage of game-based learning, motivation, and self-efficacy students are at high levels, with 95.4 % for the level of the usage of game-based learning, 95.9 % for the level of motivation and 94.0 % for the level of self-efficacy students. Data analysis also found there was a significant relationship between the usage of game-based learning with motivation and self-efficacy among primary school students. This study also gives implications to various parties especially the school, parents, and children themselves because game-based learning motivates the students to gain great achievements in their academic. Further research also suggested to have a better visualization on the usage of game-based learning with motivation and self-efficacy of primary school students by expand the research location to the entire districts and zones in Johor Bahru.

SENARAI KANDUNGAN

	TAJUK	MUKA SURAT
	PENGAKUAN	ii
	DEDIKASI	iii
	PENGHARGAAN	iv
	ABSTRAK	v
	ABSTRACT	vi
	SENARAI KANDUNGAN	vii
	SENARAI JADUAL	xii
	SENARAI RAJAH	xv
	SENARAI SIMBOL	xvi
	SENARAI SINGKATAN	xvii
	SENARAI LAMPIRAN	xviii
BAB 1	Pengenalan	1
	1.1 Pengenalan	1
	1.2 Latar Belakang Masalah	5
	1.3 Pernyataan Masalah	11
	1.4 Objektif Kajian	13
	1.5 Persoalan Kajian	14
	1.6 Hipotesis Kajian	14
	1.7 Batasan Kajian	14
	1.8 Kerangka Teori Kajian	15
	1.9 Kerangka Konsep Kajian	18
	1.10 Kepentingan Kajian	19
	1.10.1 Murid	19
	1.10.2 Guru	19
	1.10.3 Ibu Bapa	20
	1.11 Definisi Istilah	20
	1.11.1 Pembelajaran berasaskan permainan	20

1.11.2	Motivasi	20
1.11.3	Efikasi Kendiri	21
1.12	Rumusan	21
BAB 2	KAJIAN LITERATUR	23
2.1	Pengenalan	23
2.2	Konsep Teori Kajian	24
2.2.1	Teori Konstruktivisme Jean Piaget	24
2.2.2	Model Motivasi ARCS	25
2.2.3	Teori Kognitif Sosial Bandura	27
2.3	Pembelajaran Berasaskan Permainan	29
2.4	Motivasi dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan	31
2.5	Efikasi Kendiri dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan	33
2.6	Dapatan Kajian Lepas Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan	34
2.6.1	Kajian Lepas Berbentuk Kuantitatif	35
2.6.2	Kajian Lepas Berbentuk Kualitatif	37
2.6.3	Kajian Berbentuk Kaedah Gabungan	40
2.7	Kesimpulan	42
BAB 3	METODOLOGI KAJIAN	43
3.1	Pengenalan	43
3.2	Reka Bentuk Kajian	43
3.3	Lokasi Kajian	44
3.4	Populasi dan Sampel Kajian	44
3.5	Instrumen Kajian	46
3.5.1	Bahagian A - Maklumat Demografi Murid	47
3.5.2	Bahagian B – Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah	47
3.5.3	Bahagian C – Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	48

3.5.4	Bahagian D – Efikasi Kendiri Murid Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	49
3.6	Kaedah Penskoran	49
3.6.1	Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	50
3.6.2	Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	51
3.6.3	Efikasi Kendiri Murid Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	53
3.7	Kebolehpercayaan Instrumen	54
3.8	Kesahan Instrumen	55
3.9	Kaedah Pengumpulan Data	56
3.10	Kajian Rintis	58
3.11	Analisis Data Kajian	62
3.12	Kesimpulan	63
BAB 4	DAPATAN KAJIAN	65
4.1	Pengenalan	65
4.2	Analisis Bahagian Demografi	65
4.2.1	Jantina	66
4.2.2	Umur	66
4.2.3	Sekolah	67
4.2.4	Tahap	68
4.3	Ujian Kenormalan	69
4.4	Analisis Tahap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Murid Sekolah.	70
4.4.1	Analisis Tahap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Mengikut Konstruk	71
4.5	Analisis Tahap Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah.	72
4.5.1	Analisis Tahap Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Mengikut Konstruk	73

4.6	Analisis Tahap Efikasi Kendiri Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah.	74
4.6.1	Analisis Tahap Efikasi Kendiri Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Mengikut Konstruk	75
4.7	Hubungan Antara Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dengan Motivasi Murid Sekolah Rendah	76
4.7.1	Hubungan Antara Konstruk Skema Dengan Konstruk Motivasi	77
4.7.2	Hubungan Antara Konstruk Asimilasi Dengan Konstruk Motivasi	78
4.7.3	Hubungan Antara Konstruk Akomodasi Dengan Konstruk Motivasi	79
4.7.4	Hubungan Antara Konstruk Keseimbangan Dengan Konstruk Motivasi	79
4.8	Hubungan Antara Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dengan Efikasi Kendiri Murid Sekolah Rendah	80
4.8.1	Hubungan Antara Konstruk Skema Dengan Konstruk Efikasi Kendiri	82
4.8.2	Hubungan Antara Konstruk Asimilasi Dengan Konstruk Efikasi Kendiri	82
4.8.3	Hubungan Antara Konstruk Akomodasi Dengan Konstruk Efikasi Kendiri	83
4.8.4	Hubungan Antara Konstruk Keseimbangan Dengan Konstruk Efikasi Kendiri	84
4.9	Kesimpulan	85

BAB 5 RUMUSAN, PERBINCANGAN, IMPLIKASI DAN CADANGAN KAJIAN 87

5.1	Pengenalan	87
5.2	Rumusan Dapatan Kajian	87
5.3	Perbincangan	90
5.3.1	Mengenal pasti Tahap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah.	90
5.3.2	Mengenal pasti Tahap Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan	

	Permainan dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah.	92
5.3.3	Mengenal pasti Tahap Efikasi Kendiri Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah.	93
5.3.4	Hubungan Antara Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dengan Motivasi Murid Sekolah Rendah.	95
5.3.5	Hubungan Antara Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan dengan Efikasi Kendiri Murid Sekolah Rendah.	97
5.4	Limitasi Kajian	98
5.5	Implikasi Kajian	99
	5.5.1 Pihak Sekolah	100
	5.5.2 Ibu Bapa	100
	5.5.3 Murid	101
5.6	Cadangan Kajian Lanjutan	101
5.7	Kesimpulan	102
	RUJUKAN	103
	LAMPIRAN	113

SENARAI JADUAL

NO. JADUAL	TAJUK	MUKA SURAT
Jadual 3.1	Taburan bilangan populasi murid sekolah rendah di sekitar zon Rengam	45
Jadual 3.2	Jadual penentuan saiz sampel oleh Krejcie & Morgan (1970)	46
Jadual 3.3	Konstruk Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	47
Jadual 3.4	Konstruk Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	48
Jadual 3.5	Konstruk Efikasi Kendiri Murid Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	49
Jadual 3.6	Jawapan dan Skala Pembelajaran Berasaskan Permainan	50
Jadual 3.7	Pembahagian Tahap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan	51
Jadual 3.8	Jawapan dan Skala Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan.	52
Jadual 3.9	Item Positif dan Negatif	52
Jadual 3.10	Pembahagian Julat Skor Min Tahap Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan.	52
Jadual 3.11	Jawapan dan Skala Efikasi Kendiri Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan.	53
Jadual 3.12	Pembahagian Julat Skor Min Tahap Efikasi Kendiri Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan.	54
Jadual 3.13	Kaedah Penganalisan Data Secara Terperinci	57
Jadual 3.14	Interprestasi Nilai <i>Cronbach Alpha</i> (Bond & Fox, 2015)	58
Jadual 3.15	Nilai <i>Cronbach Alpha</i> bagi Konstruk Pembelajaran Berasaskan Permainan.	59
Jadual 3.16	Nilai <i>Cronbach Alpha</i> bagi Konstruk Motivasi	59
Jadual 3.17	Pengukuran Item dalam Konstruk Motivasi	60

Jadual 3.18	Nilai <i>Cronbach Alpha</i> bagi Konstruk Motivasi selepas Kajian Rintis.	60
Jadual 3.19	Nilai Cronbach Alpha bagi Konstruk Efikasi Kendiri	61
Jadual 3.20	Jadual Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	61
Jadual 3.21	Kekuatan hubungan mengikut nilai pekali korelasi	62
Jadual 4.1	Taburan Jantina Responden	66
Jadual 4.2	Taburan Umur Responden	67
Jadual 4.3	Taburan Keperluan Sekolah	68
Jadual 4.4	Taburan Keperluan Tahap (Tahun)	69
Jadual 4.5	Ujian Kenormalan <i>Shapiro –Wilk</i>	70
Jadual 4.6	Tahap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	70
Jadual 4.7	Tahap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Mengikut konstruk	71
Jadual 4.8	Tahap Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan	72
Jadual 4.9	Tahap Motivasi Terhadap Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Mengikut Konstruk	73
Jadual 4.10	Tahap Efikasi Kendiri Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan	74
Jadual 4.11	Tahap Efikasi Kendiri Terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan Mengikut Konstruk.	75
Jadual 4.12	Hubungan Antara Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dengan Motivasi Murid Sekolah Rendah.	77
Jadual 4.13	Hubungan Antara Konstruk Skema Dengan Konstruk Motivasi	77
Jadual 4.14	Hubungan Antara Konstruk Asimilasi Dengan Konstruk Motivasi	78
Jadual 4.15	Hubungan Antara Konstruk Akomodasi Dengan Konstruk Motivasi	79
Jadual 4.16	Hubungan Antara Konstruk Keseimbangan Dengan Konstruk Motivasi	80
Jadual 4.17	Hubungan Antara Penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dengan Efikasi Kendiri Murid Sekolah Rendah.	81

Jadual 4.18	Hubungan Antara Konstruk Skema Dengan Konstruk Efikasi Kendiri.	82
Jadual 4.19	Hubungan Antara Konstruk Asimilasi Dengan Konstruk Efikasi Kendiri.	83
Jadual 4.20	Hubungan Antara Konstruk Akomodasi Dengan Konstruk Efikasi Kendiri	83
Jadual 4.21	Hubungan Antara Konstruk Keseimbangan Dengan Konstruk Efikasi Kendiri.	84
Jadual 4.22	Rumusan Dapatan Kajian	86

SENARAI RAJAH

NO.RAJAH	TAJUK	MUKA SURAT
Rajah 1.1	Kerangka Teori Kajian	18
Rajah 1.2	Kerangka Konsep Teori	19

SENARAI SIMBOL

α	-	Alpha
p	-	Pekali Signifikan
rs	-	Korelasi
>	-	Lebih Besar
<	-	Lebih Kecil

SENARAI SINGKATAN

KPM	-	Kementerian Pendidikan Malaysia
PPPM	-	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
ICT	-	<i>Information Communication Technology</i>
KSSR	-	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
ARCS	-	<i>Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction</i>
GSE	-	<i>General Self-Efficacy Scale</i>
SPSS	-	<i>Statiscal Package for The Social Scienced</i>
IPTA	-	Institut Pengajian Tinggi Awam

SENARAI LAMPIRAN

LAMPIRAN	TAJUK	MUKA SURAT
Lampiran A	Surat Pengesahan	113
Lampiran B	Borang Soal Selidik	124
Lampiran C	Pengujian Kesahan Kandungan Soal Selidik	132
Lampiran D	Maklumat Kajian	133
Lampiran E	Surat Pengesahan Pelajar	134

BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pengenalan

Gelombang pendidikan pada masa kini lebih mencabar dan berubah mengikut peredaran masa. Perubahan gelombang ini menyebabkan sistem pendidikan negara kita beralih dari konsep peperiksaan pusat kepada pentaksiran bilik darjah. Transformasi pendidikan memerlukan pedagogi dan kaedah pembelajaran yang selari dengan sistem pendidikan pada masa kini. Guru perlu melaksanakan proses pengajaran dan pembelajaran untuk mencapai kemahiran abad ke-21 seperti kemahiran literasi, kemahiran pembelajaran dan kemahiran kehidupan. Transformasi pendidikan merupakan satu usaha untuk memahami dan menambah baik proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut PPPM 2013-2025, proses pengajaran dan pembelajaran yang berlaku di dalam bilik darjah merupakan petunjuk terbaik bagi kemajuan masa depan sesebuah negara.

Di Malaysia, murid belajar dalam persekitaran yang mempunyai kepercayaan asas bahawa pendidikan adalah untuk semua dan memberi impak yang positif dalam perkembangan sendiri. Proses pembelajaran yang sistematik dari segi akademik dan bukan akademik membantu murid untuk berjaya dalam realiti kehidupan mereka (Prezi, 2015). Selain itu, murid juga mempunyai hak untuk bersuara dalam membentuk pengalaman belajar mereka. Impak pelaksanaan transformasi ini menggariskan sistem pendidikan yang komprehensif merangkumi perubahan penting dalam kaedah pengajaran dan pembelajaran. Tambahan pula sistem pendidikan di Malaysia sentiasa berusaha untuk memastikan setiap kanak-kanak di negara ini mendapat pendidikan yang sama rata sejak lahir hingga ke alam kerjaya (PPPM, 2013-2025).

Usaha ini mewujudkan beberapa anjakan dalam struktur pendidikan seperti menyediakan akses internet dan persekitaran pembelajaran maya melalui 1 Bestari Net. Ini diikuti oleh perkongsian amalan seperti video guru terbaik yang menyampaikan pengajaran Sains, Matematik, Bahasa Malaysia dan Bahasa Inggeris dengan mudah melalui talian. Pemaksimuman dalam penggunaan ICT bagi pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran sendiri juga diperluaskan tanpa mengira lokasi atau tahap kemahiran murid (Talib,2012). Pada abad ke -21 perkembangan dalam bidang ICT diutamakan untuk menghadapi cabaran globalisasi (Siong Wong, Kamisah Osman 2018). Oleh itu, alat elektronik seperti internet dan komputer digunakan sebagai pemudahcara dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Guru juga berperanan untuk merancang strategi pembelajaran yang berinovatif menggunakan internet dan komputer seperti pembelajaran berasaskan permainan untuk meningkatkan kemahiran literasi yang dikatakan sebagai kemahiran abad ke-21. Pernyataan ini disokong oleh Qian dan Clark (2016), dengan menjelaskan bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat meningkatkan kemahiran abad ke-21 dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pada asalnya, pembelajaran berasaskan permainan diwujudkan untuk mengimbangi subjek dengan permainan di kalangan murid dan menerapkan subjek tersebut ke dunia sebenar. Proses pembelajaran berdasarkan permainan membolehkan murid mempelajari sesuatu pelajaran dengan cara yang menarik, mudah serta dapat membimbing mereka untuk menguasai isi pembelajaran dengan cepat.

Menurut Ke, (2008) serta Panaoutsopoulos dan Sampson (2012), pembelajaran berasaskan permainan adalah elemen penting untuk merealisasikan proses pembelajaran. Murid lebih tertarik dan lebih proaktif apabila pembelajaran berasaskan permainan diterapkan dalam proses pengajaran (Kun-Hsien Li et.al, 2012). Menurut Nur Yasmin Khairani Zakaria et.al (2008), kemahiran pedagogi guru boleh dipertingkatkan melalui penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan. Murid juga lebih tertarik untuk mendalami topik pengajaran menggunakan strategi pembelajaran berasaskan permainan (Jantina Huizengaa et.al,2019). Nurfazliah Muhammad et al; (2015), mengesyorkan teknik pengajaran dalam bilik darjah yang bersesuaian dengan penggunaan teknologi seperti

pembelajaran berasaskan permainan bersifat interaktif dan dapat menarik minat murid.

Selain itu, pembelajaran berasaskan permainan memotivasikan murid untuk belajar dengan lebih seronok dengan menyediakan persekitaran pembelajaran yang kondusif (Foster, 2008). Menurut Keller (1983), motivasi merupakan faktor penentu yang dapat menarik minat dan tumpuan murid untuk belajar dengan baik. Berdasarkan pernyataan Ke (2008), motivasi melalui strategi pembelajaran berasaskan permainan senang dipupuk dalam kalangan murid. Pembelajaran berasaskan permainan membantu murid untuk menguasai sesuatu subjek dengan mudah lalu meningkatkan motivasi mereka. Proses pembelajaran juga menjadi lebih seronok (Hakan Tazun, 2009). Murid tidak akan berasa mereka sedang belajar semasa pembelajaran berasaskan permainan dijalankan di dalam kelas. Situasi ini menyebabkan kemahiran dan minat murid terhadap sesuatu pelajaran meningkat (Perrotta et.al,2013).

Menurut Larys Nadolny dan Andrea Halabi (2016), guru hendaklah sentiasa melakukan penyesuaian dalam proses pembelajaran berasaskan permainan kerana strategi ini dapat mengenal pasti potensi dan motivasi murid. Potensi dan motivasi yang dikenalpasti dapat membantu murid untuk menangani cabaran pembelajaran. Kehadiran murid ke sekolah dan penglibatan murid juga bertambah baik disebabkan oleh motivasi diri yang tinggi akibat daripada pendekatan ini. Menurut Mansureh Kebritchi, Atsusi Hirumi, Haiyan Bai (2010), tahap pemahaman dan kemahiran berfikir murid dapat dipertingkatkan melalui pembelajaran berasaskan permainan. Pendekatan ini berkesan kerana boleh mencabar diri murid untuk menyelesaikan sesuatu masalah pembelajaran serta mewujudkan keyakinan diri yang positif terhadap motivasi murid.

Motivasi juga sangat penting bagi melahirkan murid yang boleh menyelesaikan masalah secara kreatif. Ini kerana tanpa motivasi, murid tidak dapat menyelesaikan persoalan yang telah diberikan. Jadi strategi pembelajaran yang menarik seperti pembelajaran berasaskan permainan bukan sahaja meningkatkan motivasi murid malah meningkatkan prestasi mereka (Hwang et.al,2014: Yang,

2012). Menurut Tschannen-Moron (1998), efikasi guru mempunyai hubungan yang signifikan dengan tahap motivasi dan efikasi sendiri murid. Maksudnya, guru yang berefikasi tinggi akan sentiasa melakukan perubahan terhadap kaedah pengajaran (Gusky,1998). Perubahan ini menyebabkan emosi dan sikap murid terhadap proses pembelajaran stabil dan murid berasa lebih bermotivasi.

Peningkatan motivasi menyebabkan efikasi sendiri murid turut meningkat. Efikasi sendiri bermaksud sejauhmana seseorang individu mempunyai keyakinan terhadap kebolehan dirinya untuk mencapai sesuatu matlamat (Bandura, 1977). Menurut Zheng et, al (2009) pembelajaran berasaskan permainan dapat memperbaiki efikasi sendiri murid serta dapat mewujudkan fikiran positif terhadap sesuatu subjek. Menurut Bandura (2006), efikasi sendiri mempengaruhi aspek kognitif melalui motivasi diri seseorang. Hal ini kerana murid yang mempunyai efikasi sendiri yang tinggi akan melaksanakan tugas dengan lebih bermotivasi. Perkara ini membantu murid untuk mengelakkan rasa tidak puas hati dan pandangan negatif terhadap sesuatu subjek.

Di sebalik kebaikan pembelajaran berasaskan permainan, masih terdapat isu-isu yang melibatkan pengaplikasian pendekatan ini di dalam bilik darjah. Salah satu isunya ialah corak pengajaran di sekolah masih berpusatkan guru dan guru menekankan amalan latih tubi dan menghafal petua dalam pembelajaran (Nooriza & Effandi,2013). Menurut Kow et al, (2015), kaedah pengajaran yang digunakan juga tidak mengalakkan peningkatan kemahiran berfikir seseorang. Walaupun pembelajaran berasaskan permainan sangat menarik, sikap guru yang tidak mesra dengan murid menyebabkan murid tidak berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. Fakta ini disokong oleh Rohani et al; (2010), mengatakan guru perlu lebih mesra dengan murid supaya proses pengajaran dan pembelajaran dapat menarik minat murid.

Sifat kemesraan guru dapat meningkatkan motivasi murid lalu memberi impak positif terhadap keyakinan diri mereka untuk memperoleh prestasi yang tinggi dalam pembelajaran. Selain itu, kurikulum sekolah yang sukar diajar juga menyebabkan minat dan motivasi murid terhadap proses pengajaran dan

pembelajaran menurun dengan ketara (Merril et al, 2006). Menurut Rohani Arbaa et al (2010), guru merupakan golongan yang perlu menggunakan pendekatan pengajaran yang berinovatif supaya dapat merangsang minat murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pernyataan ini disokong oleh Abd Karim (1994), mengatakan bahawa setiap guru bertanggungjawab untuk menarik minat murid melalui pengaplikasian kaedah pengajaran yang pelbagai mengikut kemahiran murid.

Tambahan pula, berdasarkan kajian Abu (2003), didapati bahawa mahasiswa di universiti gagal mencapai keputusan cemerlang kerana mereka tidak dapat menyesuaikan diri dengan proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan secara abstrak. Ini kerana sistem pendidikan pada masa kini lebih memberi perhatian kepada peperiksaan dan tidak menekankan aspek motivasi dan kemahiran belajar yang sesuai (Abdul Karim, 2013). Menurut Fadhilah (2013), kemahiran belajar yang terbatas menyebabkan efikasi sendiri murid menurun dan mereka tidak dapat memperoleh keputusan cemerlang. Perkara ini juga menyebabkan keyakinan diri murid berkurang untuk mengikuti proses pembelajaran dan pengajaran tersebut.

Berdasarkan diskusi di atas, kajian ini bermatlamat untuk mengkaji penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dan hubungannya terhadap motivasi dan efikasi sendiri dalam kalangan murid sekolah rendah.

1.2 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam bilik darjah merupakan satu usaha yang dapat menyumbang kepada pembentukan generasi muda yang berdaya saing untuk menghadapi cabaran globalisasi (KPM, 2012). Oleh itu, pendidikan dalam bilik darjah haruslah menekankan aspek keseronokan supaya murid dapat menguasai pembelajaran dengan lebih jelas. Aspek keseronokan ini boleh diperoleh melalui kaedah pembelajaran berasaskan permainan. Penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan dalam bilik darjah boleh meningkatkan komitmen dan motivasi murid secara menyeluruh terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran berasaskan permainan yang efektif dan menarik boleh dilaksanakan

menerusi penggunaan aplikasi model motivasi ARCS yang diperkenalkan oleh Keller pada tahun 1983.

Keller (1983), membangunkan model motivasi ARCS untuk meningkatkan motivasi pelajar terhadap proses pembelajaran dan pengajaran menggunakan bahan instruksional. Motivasi merujuk kepada motivasi dalaman yang saling berkait rapat dengan kekuatan dan nilai diri seseorang untuk melakukan sesuatu kerja dengan penuh bersemangat. Model motivasi ARCS mengandungi 4 komponen iaitu perhatian (*attention*), kerelevanan (*relevance*), keyakinan (*confidence*) dan kepuasan (*satisfaction*) yang mempengaruhi motivasi murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Menurut Zamri & Mohammad Amin (2008), penggunaan bahan multimedia dalam proses pengajaran membantu guru untuk menyampaikan sesuatu maklumat secara cepat dan tepat serta dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang menyeronokkan.

Pembelajaran berasaskan permainan merupakan salah satu kaedah pengajaran yang menggunakan bahan multimedia seperti teks, animasi, video, bunyi dan permainan untuk menarik perhatian para pelajar terhadap proses pembelajaran. Komponen model motivasi ARCS yang menerangkan situasi ini adalah komponen pertama iaitu perhatian. Namun pada masa kini, terdapat beberapa kekangan yang menghalang guru untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan komputer dan multimedia. Antara kekangannya ialah, desakan peperiksaan, faktor masa, beban tugas guru dan kekurangan dalam kemudahan dan peralatan sekolah (Azura & Sabariah, 2014). Kekangan ini menyebabkan guru tidak dapat menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif untuk menarik perhatian murid di dalam kelas.

Di samping itu, berdasarkan kajian yang dilakukan oleh Abdul Hadi et.al (2005), didapati bahawa proses pembelajaran yang menggunakan multimedia seperti pembelajaran berasaskan permainan dapat mengukuhkan objektif pembelajaran dalam diri murid secara lebih mendalam. Murid boleh memahami kepentingan mempelajari sesuatu kemahiran dengan jelas dan mereka dapat mengaplikasikan kemahiran tersebut dalam tugas lain pada masa hadapan (Aizu Khalili, Nor

Hasbiah & Norasikin, (2007). Fenomena ini dikenali sebagai *kerelevanan* dalam model motivasi ARCS. Namun, menurut Sabri Ahmad (2006), kekurangan unsur-unsur kreativiti dalam proses pengajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi kaku lalu murid tidak berminat dan tidak bermotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang dijalankan.

Seterusnya, strategi pembelajaran yang sesuai mengikut kognitif murid dapat melahirkan sifat keyakinan dalam diri murid. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan strategi pembelajaran yang membantu membina keyakinan dalam proses pembelajaran serta kemampuan untuk menyelesaikan sesuatu tugas dengan sempurna. Keadaan ini diterangkan melalui komponen ketiga dalam model motivasi ARCS yang dikenali sebagai *Keyakinan*. Namun, guru-guru baru mengatakan sukar bagi mereka untuk menggunakan kaedah pengajaran yang sesuai untuk mengembangkan keyakinan murid terhadap proses pembelajaran. Kegagalan guru memahami teori pengajaran dan pembelajaran menyebabkan guru tidak dapat mewujudkan sesi pengajaran yang menarik serta tidak dapat memberi penegasan yang positif atas kejayaan murid dalam pembelajaran (Saayah Abu, 2006).

Tambahan pula, strategi pengajaran yang interaktif dapat memberi *kepuasan* setelah menyelesaikan sesuatu tugas melalui penegasan positif terhadap usaha murid tersebut. Pernyataan ini dibuktikan oleh Noriani A. Rashid et.al (2010), melalui model Slavin (1989) mengatakan bahawa penegasan positif kepada murid meningkatkan motivasi dan prestasi murid dalam pembelajaran. Namun begitu, strategi pembelajaran yang membosankan tidak menarik minat murid menyebabkan murid tidak berusaha untuk mempelajari pelajaran tersebut dengan sempurna dan tidak memperoleh kepuasan daripada pelajaran tersebut. Pernyataan ini disokong oleh Thorndike dalam Mak Soon Sang (2003), mengatakan bahawa murid yang berminat terhadap proses pembelajaran akan melakukan tugas dengan berjaya dan membawa kepuasan kepadanya.

Konstruktivisme didefinisikan sebagai pendekatan pembelajaran yang mengkaji tentang sikap pembelajaran manusia. Menurut Jean Piaget dalam bukunya yang berjudul "*Invent the Future of Education*" pengetahuan seseorang murid

berkembang berdasarkan pembinaan pemahaman oleh individu tersebut melalui proses skema, asimilasi, akomodasi dan keseimbangan. Jean piaget menyatakan bahawa pengetahuan semasa bersifat sementara dan bertukar mengikut masa. Menurut Abdul Jalil dan Bahtiar (2005), berdasarkan teori ini murid membina pengetahuan secara aktif melalui pengalaman yang dilaluinya. Teori konstruktivisme Jean Piaget (1915) lebih berpusatkan murid dan guru hanya bertindak sebagai pemudahcara. Menurut Zamri (2012), pembelajaran berasaskan permainan merupakan pendekatan yang menggunakan kaedah konstruktivisme.

Pada masa kini pembelajaran di dalam kelas kurang menitikberatkan kaedah konstruktif untuk menjadikan proses pembelajaran yang efektif. Menurut Alan (2009), guru-guru masih menggunakan kaedah pengajaran yang stereotaip sehingga murid cepat berasa bosan dengan proses pembelajaran. Beliau juga menyatakan bahawa proses pengajaran dan pembelajaran yang berinovasi seperti pembelajaran berasaskan permainan dapat memotivasikan murid serta menarik minat murid untuk belajar dengan bersungguh-sungguh. Tambahan pula, guru-guru perlu membuat pembaharuan terhadap kaedah yang digunakan oleh mereka supaya murid tidak cepat berasa jemu semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Menurut Jaafar Muhammad (2001), motivasi adalah elemen penting untuk mengerakkan seseorang guru dalam melaksanakan inovasi terhadap proses pengajaran.

Pembelajaran menggunakan kaedah tradisional berupaya untuk meningkatkan efikasi sendiri murid. Tetapi, pada hakikatnya pengajaran kaedah tradisional menyebabkan murid lemah dalam akademik serta kurang bermotivasi (Zaidatol Akmaliah, 2005). Kaedah pengajaran tradisional juga gagal dalam menarik minat murid terhadap proses pembelajaran kerana pengajaran secara tradisional hanya melibatkan buku teks pada peringkat sekolah rendah (Havice, 1999). Selain itu, terdapat sebilangan guru hanya menggunakan kaedah *Chalk and Talk* dalam proses pengajaran tradisional sehingga kualiti pengajar dan pengajaran berkurang lalu murid menjadi bosan, kurang motivasi dan kurang efikasi (Robiah, 2000). Pernyataan ini disokong oleh Sasha Barab et.al (2012), dimana beliau mengatakan hasil pembelajaran positif lebih bermakna dalam kalangan murid yang mengaplikasikan pembelajaran berasaskan permainan.

Teori Kognitif Sosial Bandura (1977), pula menyatakan murid mempelajari sesuatu perkara berdasarkan tingkah laku, persekitaraan dan individu. Tingkah laku dipengaruhi oleh banyak pemboleh ubah seperti kemahiran, jangkaan hasil dan nilai daripada sesuatu hasil (Schunk 1991). Jika berlaku kekurangan dalam kemahiran, maka efikasi sendiri berkurang menyebabkan murid hilang motivasi lalu prestasi pembelajaran merosot. Oleh itu, beliau menekankan bahawa guru harus menggunakan pendekatan pengajaran yang fleksibel dan berkesan seperti pembelajaran berasaskan permainan dalam proses pembelajaran mengikut peredaran masa untuk meningkatkan efikasi sendiri murid. Selain itu, kejayaan yang diperoleh berdasarkan sesuatu tingkah laku menentukan efikasi sendiri murid bermaksud apabila seseorang murid mendapat kejayaan dalam pembelajaran, maka efikasi sendiri murid tersebut akan meningkat.

Menurut Wood & Bandura (1989), efikasi sendiri murid yang tinggi menyebabkan murid tersebut berasa lebih bermotivasi untuk mencapai matlamat dalam proses pembelajaran. Kepercayaan terhadap efikasi sendiri menyebabkan murid melakukan sesuatu tingkah laku untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Menurut kajian Mohd Taha, Halid dan Nasbah (2011), bidang kejuruteraan banyak didominasi oleh populasi murid lelaki 70% dan 30% murid perempuan di institut pengajian tinggi di luar negara. Tetapi di negara kita, penglibatan murid lelaki dan perempuan hampir sama bilangannya dalam bidang kejuruteraan. Perkara ini dipengaruhi oleh kemahiran belajar dan efikasi sendiri murid tersebut. Menurut Fredricks dan, Blumfeld dan Paris (2004), penglibatan murid juga dianggap sebagai tingkah laku yang positif yang mempengaruhi efikasi sendiri murid.

Selain itu, persekitaran juga mempengaruhi tingkah laku murid (Azhar, 2006). Dalam konteks sekolah persekitaraan boleh dikategorikan sebagai suasana bilik darjah. Menurut Bucholz dan Shelfer (2006), persekitaran bilik darjah yang kondusif dapat meningkatkan kemampuan murid untuk belajar. Dalam pembelajaran berasaskan permainan, murid perlu diberi kebenaran untuk berinteraksi dengan guru, rakan dan persekitaraan. Interaktif dengan persekitaraan menggalakkan murid untuk belajar dengan efektif. Namun, di kawasan luar bandar suasana pembelajaran yang tidak selesa menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran tidak dapat

dijalankan dengan sempurna (Zalika, Faridah & Mohammad 2019). Keadaan ini menyebabkan motivasi, minat dan keyakinan diri murid menurun menyebabkan matlamat proses pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dicapai.

Selain itu, sikap peribadi murid juga dipengaruhi oleh tingkah laku. Murid yang mempunyai interaksi yang baik dengan guru akan mewujudkan hubungan yang positif dalam bilik darjah. Guru sentiasa dapat menilai perubahan yang berlaku terhadap keperluan murid di dalam bilik darjah. Hubungan yang positif antara guru dan murid menyebabkan penglibatan murid dalam proses pembelajaran meningkat. Walau bagaimanapun, berdasarkan kajian Kamarulzaman (2007), sebanyak 60.7% murid mengatakan guru jarang melayan murid dengan mesra menyebabkan murid tidak berminat dan berasa bosan untuk mengikuti proses pembelajaran lalu memberi kesan negatif terhadap efikasi sendiri murid. Tambahan pula, pencapaian murid terhadap pelajaran juga merosot.

Pembelajaran berasaskan permainan menyebabkan para murid lebih bermotivasi untuk mengikuti proses pengajaran tanpa gangguan. Namun, pemahaman tentang konsep pendekatan ini masih tidak jelas dalam kalangan warga pendidik. Guru-guru masih tidak mengutamakan pendekatan bermain dalam proses pembelajaran walaupun pendekatan tersebut dapat menarik minat murid untuk belajar dan dapat menghasilkan pembelajaran yang cukup berkesan pada peringkat awal (Christic 2009). Menurut Saayah 2004; Fauziah 2019; Sharifah et.al 2009, guru-guru kurang memberi penekanan terhadap pendekatan permainan semasa proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan Laporan Bahagian Pembangunan Kurikulum 2008, guru-guru mengabaikan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dan masih berpegang kepada pengajaran secara tradisional.

Berdasarkan kajian-kajian lepas, jelas menunjukkan bahawa kurangnya pendedahan berkaitan pembelajaran berasaskan permainan di kalangan murid sekolah rendah. Ini menyebabkan pengaplikasian pendekatan ini perlu diteliti dengan lebih lanjut untuk menganalisa manfaatnya terhadap murid. Justeru, kajian ini bertujuan untuk mengkaji secara lebih terperinci tentang penggunaan pembelajaran berasaskan permainan terhadap motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah.

1.3 Pernyataan Masalah

Pendidikan abad ke-21 memerlukan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif. Oleh itu, guru dikatakan sebagai aset penting untuk merealisasikan melaksanakan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) yang telah menetapkan dengan jelas sasaran yang perlu dicapai dari segi kualiti, ekuiti dan akses dalam tempoh 13 tahun. Dalam PPPM (2013-2025), kementerian telah mengenal pasti 11 anjakan yang perlu dilaksanakan bagi menghasilkan perubahan dalam sistem pendidikan. Anjakan ke-7 iaitu memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran merupakan anjakan yang penting bagi merealisasikan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih interaktif. Sepanjang dekad yang lalu kementerian telah membelanjakan lebih RM 6 Billion untuk teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dalam inisiatif pendidikan seperti Sekolah Bestari.

Namun penggunaan ICT di sekolah masih tidak mencapai tahap yang memuaskan, baik dari segi kualiti mahupun kuantiti. Menurut Nurul Farhana (2013), kajian kementerian menyatakan bahawa lebih kurang 80% guru menggunakan ICT kurang satu jam. Sebenarnya penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemahiran berfikir murid. Penggunaan teknologi merupakan kaedah yang efisien dalam menyokong pembelajaran berpusatkan murid. Selain itu, menurut Hsiao et al; 2014, pembelajaran menggunakan teknologi memberi peluang kepada murid untuk meneroka alam sebenar. Tambahan pula teknologi Internet menyebabkan murid dapat mengikuti proses pembelajaran yang lebih efektif. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan kaedah pembelajaran bersifat teknologi yang berupaya meningkatkan motivasi dan kefahaman murid terhadap proses pembelajaran.

Walaupun pembelajaran berasaskan permainan diiktiraf dalam proses pengajaran dan pembelajaran, tetapi kadar keterlibatan murid yang menggunakan pendekatan ini masih kurang memberangsangkan. Ini kerana guru-guru masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional yang berpegang kepada sistem peperiksaan yang terlalu mengutamakan pencapaian sekolah berbanding pencapaian

murid. Pernyataan ini dibuktikan oleh Zaidatol Akmaliah (2005), yang mengatakan strategi pengajaran yang kurang efisien menjadi punca murid lemah dalam akademik. Para guru lebih berfokus kepada kaedah pengajaran tradisional supaya pencapaian murid sentiasa dalam keadaan yang memuaskan. Di samping itu, kebanyakan guru juga kurang memberi tumpuan terhadap kaedah pembelajaran berasaskan permainan kerana mereka terlalu memberi keutamaan untuk menghabiskan sukatan pelajaran dan penguasaan teknik menjawab soalan peperiksaan.

Menurut Zamri dan Jamaludin (2002), perkembangan pengajaran di dalam bilik darjah masih berada pada tahap yang kurang menggalakkan. Selain itu, kekurangan kemudahan juga menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan sempurna. Penyatuan teknologi maklumat dalam proses pengajaran dan pembelajaran memerlukan kemudahan yang mencukupi seperti makmal komputer dan penyelenggaraan komputer (Bayrei dan Dnyaneshwar, 2017). Selain itu, bantuan teknikal juga sangat mustahak dalam memaksimumkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Hasliza Hashim, Siti Munira dan Zarina Mustafa, 2017). Kemudahan bantuan teknologi yang kurang memuaskan menyebabkan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan tidak dapat direalisasikan dengan sempurna.

Kedudukan kawasan sekolah juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran berasaskan permainan kurang dilaksanakan di kebanyakan sekolah. Oleh sebab itu, ketidakseimbangan wujud dalam pengagihan komputer di sekolah bandar dan luar bandar menyebabkan wujudnya jurang pendidikan di antara murid sekolah bandar dengan luar bandar (Hasliza Hashim, Siti Munira dan Zarina, 2017). Keadaan ini menyebabkan bukan semua murid di sekolah luar bandar dapat mengikuti proses pembelajaran menggunakan teknologi seperti pembelajaran berasaskan permainan. Pendedahan dan pengaplikasian teknologi maklumat juga kurang di kawasan luar bandar berbanding bandar. Ini menyebabkan guru-guru masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional seperti kaedah gabungan dan kaedah pendekatan campuran papan hitam dengan kapur.

Guru-guru tidak menggunakan teknologi maklumat untuk menarik minat murid terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Situasi ini menyebabkan murid kurang bermotivasi terhadap proses pengajaran yang dijalankan di dalam kelas (Vespanathan,2015). Sehubungan itu, kajian-kajian yang telah dijalankan lebih memfokuskan kepada pengaplikasian pendekatan pembelajaran berasaskan permainan berbanding penggunaan pendekatan tersebut terhadap motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah. Justeru itu, satu kajian akan dilaksanakan untuk mengenal pasti hubungan antara penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dengan motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah.

1.4 Objektif Kajian

- 1) Mengetahui tahap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah.
- 2) Mengetahui tahap motivasi terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah.
- 3) Mengetahui tahap efikasi sendiri terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah.
- 4) Mengetahui hubungan antara pembelajaran berasaskan permainan dengan motivasi dalam kalangan murid sekolah rendah.
- 5) Mengetahui hubungan antara pembelajaran berasaskan permainan dengan efikasi sendiri dalam kalangan murid sekolah rendah.

1.5 Persoalan Kajian

Berdasarkan objektif kajian, persoalan kajian adalah seperti berikut:

- 1) Apakah tahap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah?
- 2) Apakah tahap motivasi terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah?
- 3) Apakah tahap efikasi sendiri terhadap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah?
- 4) Adakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dengan motivasi murid sekolah rendah?
- 5) Adakah terdapat hubungan antara penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dengan efikasi sendiri murid sekolah rendah?

1.6 Hipotesis Kajian

H₀₁ Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi dan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah.

H₀₂ Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara efikasi sendiri dan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan murid sekolah rendah.

1.7 Batasan Kajian

Kajian ini hanya melibatkan murid sekolah rendah dalam zon Renggam yang terdiri daripada 217 orang responden yang dipilih secara rawak daripada sembilan buah sekolah berasingan yang terletak di zon tersebut. Pemilihan sampel bagi kajian ini adalah berdasarkan tempat dan kesesuaian kajian. Kajian ini dikaji untuk

mengenal pasti penggunaan pembelajaran berasaskan permainan dan hubungannya dengan motivasi dan efikasi sendiri murid sekolah rendah.

1.8 Kerangka Teori Kajian

Pembelajaran berasaskan permainan merupakan suatu integrasi kandungan pendidikan dan permainan komputer (Prensky, 2003). Ini bermaksud gabungan permainan komputer dan video dengan pelbagai kandungan dapat meningkatkan pencapaian keputusan yang baik atau lebih baik berbanding dengan kaedah-kaedah pembelajaran tradisional. Oleh kerana itu, pendekatan permainan dalam pendidikan merupakan salah satu kaedah yang sangat fleksibel dan mempunyai kelebihan bagi mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Teori yang dijalankan dalam kajian ini adalah Teori Konstruktivisme Jean Piaget (1915). Teori ini berasal daripada falsafah yang digunapakai dalam sosiologi/antropologi, psikologi kognitif pendidikan.

Menurut Brooks (1998), manusia membentuk pemikiran dan membina pemahaman berdasarkan peristiwa yang mereka alami sebelum ini. Teori konstruktivisme menekankan pembinaan konsep melalui pengetahuan-pengetahuan yang lepas. Menurut Jones (1997), konstruktivisme ialah proses menambah dan mensintesis maklumat baru berpandukan pengetahuan sedia ada untuk mendapatkan satu maklumat baru. Konstruktivisme juga dikatakan sebagai pembelajaran di mana setiap murid digalakkan membina idea sendiri. Pembelajaran berasaskan teori ini melibatkan penglibatan murid secara aktif. Pembelajaran berasaskan permainan merupakan pendekatan yang menggunakan teori konstruktivisme. Pembelajaran berasaskan permainan membantu murid mempelajari sesuatu perkara secara berdikari dengan menggunakan pengetahuan sedia ada.

Menurut Jean Piaget, pembelajaran merupakan proses mental yang aktif untuk mendapat ilmu, menyimpan ilmu dan menggunakan ilmu. Murid membina pengetahuan mereka melalui penerokaan sendiri. Guru hanya perlu menyediakan situasi pembelajaran yang menarik supaya tahap perkembangan kognitif murid

berkembang melalui penerokaan tersebut. Piaget juga menyatakan bahawa perkembangan intelek manusia adalah berdasarkan 4 peringkat iaitu peringkat deria motor ketika umur baru lahir hingga dua tahun, peringkat praoperasi yang berteraskan intuitif ketika berumur dua hingga tujuh tahun, operasi konkrit pada umur tujuh hingga sebelas tahun dan operasi formal pada umur 11 tahun ke atas. Dalam peringkat keempat iaitu peringkat formal murid mampu berfikir secara teoritikal.

Pada tahap ini, murid dapat menguasai kemahiran berfikir secara rasional dan mereka memerlukan kaedah pengajaran & pembelajaran yang teratur dan lebih interaktif (Garnder, 1982). Menurut Flower et.al, (2000), kaedah pengajaran pembelajaran berasaskan permainan mampu mempercepatkan proses untuk mencapai tahap pemikiran formal. Piaget juga mengatakan otak manusia mempunyai struktur organisasi iaitu skema, asimilasi, akomodasi dan keseimbangan. Jika sebarang maklumat baru yang diterima tidak selaras dengan skema di otak, maka maklumat tersebut akan diubahsuai melalui proses akomodasi sebelum disimpan sebagai pengetahuan baru. Kedua-dua proses asimilasi dan akomodasi membantu mengembangkan skema. Pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan menyebabkan murid memperoleh pengetahuan baru untuk mempelajari sesuatu perkara dengan lebih seronok.

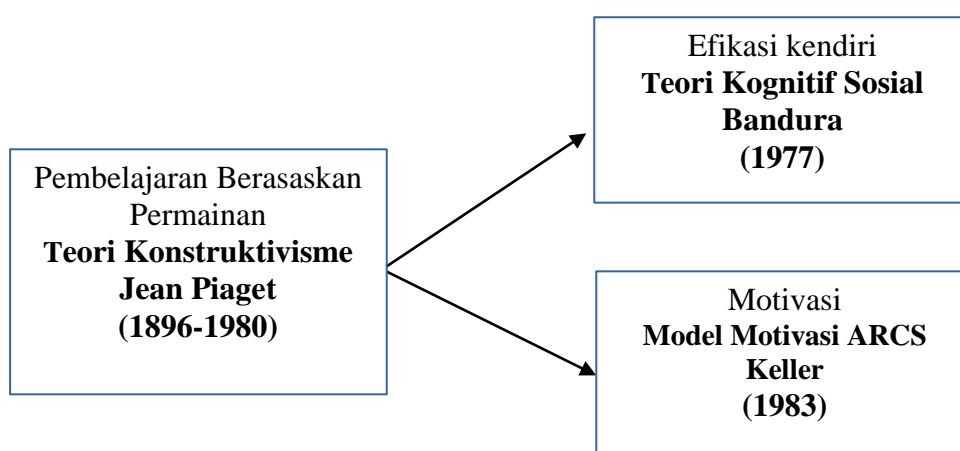
Jadi pengalaman lama yang diperolehi daripada kaedah pengajaran tradisional akan digantikan dengan kaedah baru dan situasi ini dikenali sebagai skema. Apabila murid dapat menyesuaikan diri dengan penggunaan kaedah pembelajaran berasaskan permainan maka proses asimilasi dan akomodasi berlaku di mana corak pemikiran murid terhadap pembelajaran menjadi lebih fokus. Situasi ini menyebabkan murid berasa yakin dan bermotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif lalu dapat meningkatkan tahap pencapaian mereka. Jadi murid dapat mencapai keseimbangan dalam proses pembelajaran mereka. Melalui kaedah ini pembelajaran konstruktivisme dapat meningkatkan kemahiran dan membina pengetahuan murid dengan lebih berkesan.

Selain itu, murid juga dapat berkongsi persepsi serta pandangan atau idea antara satu sama lain. Mereka dapat mengaplikasi idea baru dalam konteks yang berbeza untuk mengukuhkan kefahaman tersebut. Di sebalik itu, murid dapat mengimbas kembali proses pembelajaran yang telah dilalui. Selain itu, guru juga dapat meningkatkan kemahiran berfikir di kalangan murid. Keadaan ini akan membantu murid meningkatkan motivasi lalu meningkatkan pencapaian mereka. Guru menjadi lebih prihatin terhadap keperluan dan kebolehan serta minat murid.

Di samping itu, model motivasi ARCS juga diterapkan dalam kajian ini. Melalui model ini proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila unsur-unsur motivasi disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif murid. Pernyataan ini disokong oleh Baharuddin, Rio Sumani dan Manimegalai (2002), mengatakan bahawa kekurangan unsur motivasi dalam aplikasi pengajaran gagal menarik perhatian murid terhadap proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan model ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran menyebabkan murid akan berinteraksi secara aktif dalam aktiviti pembelajaran, bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran serta murid tidak mudah berasa bosan terhadap proses pengajaran tersebut (Baharuddin, Rio Sumani dan Manimegalai, 2002).

Terdapat 4 komponen utama dalam model motivasi ARCS iaitu Perhatian, Relevan, Keyakinan dan Kepuasan. Keempat-empat komponen ini digunapakai dalam pembelajaran berasaskan permainan untuk meningkatkan motivasi murid terhadap proses pembelajaran. Penggunaan animasi dalam pembelajaran berasaskan permainan merupakan strategi untuk merangsang rasa ingin tahu dan minat pelajar terhadap proses pembelajaran yang dikenali sebagai perhatian. Manakala kerelevanan merupakan strategi untuk menghubungkan keperluan, minat dan motif pelajar untuk menguasai kandungan pembelajaran dengan mudah melalui penggunaan animasi. Bahan pengajaran yang disusun mengikut arus mudah ke sukar dan pernyataan yang menyatakan kejayaan yang diperoleh melahirkan sifat keyakinan pada diri murid dan kepuasan murid terhadap pembelajaran berasaskan permainan.

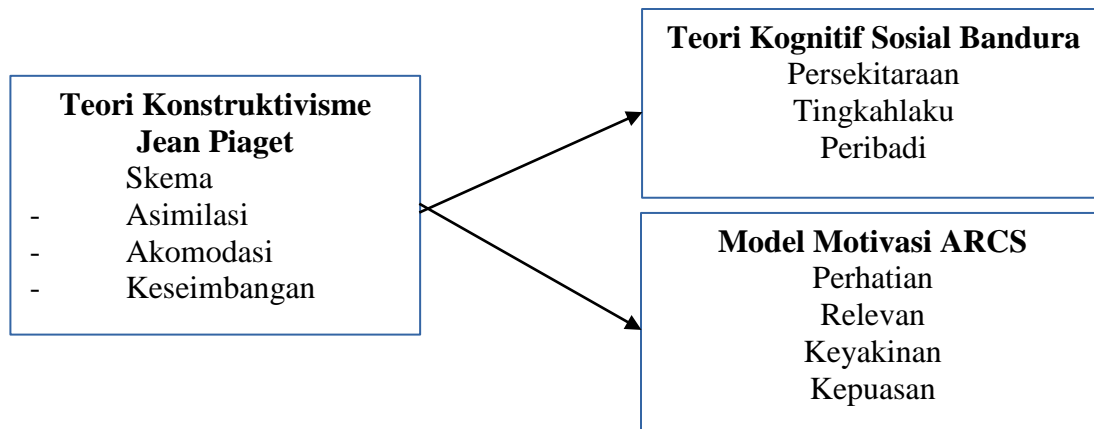
Seterusnya, Teori Kognitif Sosial Bandura juga digunakan dalam kajian ini. Menurut teori kognitif sosial Bandura, efikasi sendiri murid dapat dinilai berdasarkan 3 elemen yang penting iaitu tingkah laku, persekitaraan dan peribadi. Penggunaan permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat mewujudkan hubungan positif antara guru dan murid. Keadaan ini dapat memupuk tingkah laku pembelajaran yang positif terhadap pembelajaran berasaskan permainan (Chung Chin dan Effand, 2015). Tingkah laku yang positif terhadap pembelajaran dapat menarik minat murid serta meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran.



Rajah 1.1 Kerangka Teori Kajian

1.9 Kerangka Konsep Kajian

Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan terhadap motivasi dan efikasi diri murid. Kajian ini merangkumi 3 perkara penting iaitu teori kajian, pendekatan dan hasil kajian. Kajian ini dinilai secara berperingkat berdasarkan 3 perkara yang dinyatakan dalam Rajah 1.2.



Rajah 1.2 Kerangka Konsep Teori

1.10 Kepentingan Kajian

1.10.1 Murid

Hasil kajian ini dapat membantu murid untuk menguasai sesuatu pelajaran melalui pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dengan mudah. Motivasi, efikasi sendiri dan pencapaian murid turut meningkat melalui pendekatan ini. Pernyataan ini disokong oleh Angela Meluso et.al (2012), mengatakan bahawa proses pembelajaran kurikulum dan efikasi sendiri murid meningkat dengan ketara dengan adanya pembelajaran berasaskan permainan.

1.10.2 Guru

Hasil kajian ini juga dapat membantu para guru untuk menyediakan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai untuk menarik minat murid, meningkatkan motivasi dan efikasi sendiri murid. Berdasarkan pernyataan Morrison et al (2011), bahan bantu pengajaran dan pembelajaran bukan sekadar berkesan, malah memotivasikan murid dalam pembelajaran. Oleh itu, berdasarkan hasil kajian ini guru boleh memiliki kaedah pengajaran yang berkesan untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif.

1.10.3 Ibu Bapa

Kajian ini turut memberi impak positif dalam kalangan ibubapa supaya anak-anak mereka dapat menguasai proses pengajaran dan pembelajaran dengan lebih berkesan. Menurut Rohaty (2013), sokongan daripada ibu bapa terhadap pendidikan anak-anak adalah amat penting bagi membentuk konsep sendiri mereka.

1.11 Definisi Istilah

1.11.1 Pembelajaran berasaskan permainan

Pembelajaran berasaskan permainan merupakan proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk menarik minat murid terhadap pembelajaran. Berdasarkan kajian ini, kaedah pembelajaran berasaskan permainan dapat meningkatkan motivasi dan efikasi sendiri murid lalu membantu murid mencapai pencapaian yang baik dalam pendidikan mereka. Dalam konteks kajian ini, pembelajaran berasaskan merupakan salah satu kaedah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemahiran dan pengetahuan murid berpandukan pengetahuan sedia ada lalu meningkatkan motivasi dan efikasi sendiri murid.

1.11.2 Motivasi

Motivasi didefinisikan sebagai proses membimbing yang mengutamakan tingkah laku berorientasikan matlamat untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Cherry 2014). Menurut kajian ini motivasi merupakan tingkahlaku positif untuk mengikuti proses pembelajaran yang berinovatif seperti pembelajaran berasaskan permainan serta motivasi untuk meningkatkan perasaan ingin tahu (motivasi intrisik) terhadap proses pengajaran dan pembelajaran.

1.11.3 Efikasi Kendiri

Efikasi sendiri didefinisikan sebagai keyakinan murid untuk menguasai pengetahuan dan ketrampilan yang sesuai. Menurut Chung – Ming Hung, Iwen Huang dan Gwo -Jen Huang 2014, pembelajaran berasaskan permainan lebih berkesan daripada modal pengajaran tradisional dalam meningkatkan efikasi sendiri murid. Selain itu, menurut Bandura dalam (Yufita & Budiarto 2006), individu yang mempunyai efikasi diri yang tinggi mempunyai motivasi diri yang tinggi untuk mencapai objektif pembelajaran. Dalam konteks kajian ini, efikasi sendiri merupakan pembolehubah yang dipengaruhi oleh tingkah laku, persekitaran dan peribadi yang meningkatkan motivasi murid untuk belajar dengan lebih efisien.

1.12 Rumusan

Secara keseluruhannya, bab ini menjelaskan tentang kaedah pembelajaran seiring dengan keperluan abad ke-21 untuk menggalakkan para guru dan murid mengamalkan pembelajaran dan pengajaran yang berkesan supaya murid boleh mendapat pencapaian yang cemerlang.

RUJUKAN

- Abd Halim, N. D., Ali, M. B., & Junaidi, J. (2012). *Konstruktivisme dan Model Motivasi ARCS dalam Pembelajaran Asid dan*. 143–162.
- Abd Halim, N. D., Ali, M. B., & Junaidi, J. (2012). *Konstruktivisme dan Model Motivasi ARCS dalam Pembelajaran Asid dan*. 143–162.
- Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning. *Review of Educational Research*, 85(4), 740–779.
- Abdul Pisal, N., & Mat Teh, K. S. (2019). Kajian Rintis Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab. *Kajian Rintis Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab*, 16(7), 1–12.
- Abdul Pisal, N., & Mat Teh, K. S. (2019). Kajian Rintis Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab. *Kajian Rintis Strategi Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab*, 16(7), 1–12.
- Abol, M. T. (2015). *Pengalaman Pembelajaran Kanak-Kanak Kanser Di Sekolah Dalam Hospital*.
- Abol, M. T. (2015). *Pengalaman Pembelajaran Kanak-Kanak Kanser Di Sekolah Dalam Hospital*.
- Abtholuddin, F. (2013). *Hubungan Antara Efikasi Kendiri Dan Kemahiran Belajar Dalam Kalangan Pelajar Kejuruteraan*.
- Abu Leong Kwan Eu, N. E. (2014). Hubungan Antara Sikap, Minat, Pengajaran Guru Dan Pengaruh Rakan Sebaya Terhadap Pencapaian Matematik Tambahan Tingkatan 4. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 2(1), 1–10.
- Ahmad, M. Z. (2009). Motivasi dalam pembelajaran bahasa Arab di sekolah Menengah Agama. *Analisis Pendapatan Dan Tingkat Kesejahteraan Rumah Tangga Petani*, 53(9), 1689–1699.
- Alias, A. B., & Abd Rahman, M. J. (2019). Tahap penggunaan pendekatan belajar melalui bermain dalam pengajaran Bahasa Inggeris di kalangan guru sekolah rendah. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 6(1), 176–190.
- Ashari, Z., & Baharuddin, K. (2016). Pedagogi Berasaskan Bermain Di Prasekolah: Satu Kajian Meta Analisis. *Pendidikan Awal Kanak-Kanak*, (November).

- Azmi, N. A., Rasalli, R. I. Z., & Aniah, N. (2018). Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Modul Teori Di Kolej Komuniti Ledang Johor. *International Conference On Education, Islamic Studies & Social Sciences Research (ICEISR 2018)*, 1–9.
- Bandura, A. (2006). *Guide For Constructing Self-Efficacy Scales*. 307–337.
- Bandura, A. (2006). *Guide For Constructing Self-Efficacy Scales*. 307–337.
- Barab, S., Pettyjohn, P., Gresalfi, M., Volk, C., & Solomou, M. (2012). Game-based curriculum and transformational play: Designing to meaningfully positioning person, content, and context. *Computers & Education*, 58(1), 518–533.
- Bottino, R. M., Ferlino, L., Ott, M., & Tavella, M. (2007). Developing strategic and reasoning abilities with computer games at primary school level. *Computers & Education*, 49(4), 1272–1286.
- Choon, T. L., Hussin, K., & Onn, E. K. H. (2011). *New Cadastral System Approach for Planning Sustainability in Malaysia-ISRJ 2011*.
- Connolly, T. M., Stansfield, M., & Hainey, T. (2011). An alternate reality game for language learning: ARGuing for multilingual motivation. *Computers & Education*, 57(1), 1389–1415.
- Diah, N. M., Ismail, M., Ahmad, S., & Dahari, M. K. M. (2010). Usability testing for educational computer game using observation method. *2010 International Conference on Information Retrieval & Knowledge Management (CAMP)*, 157–161.
- Eow, Y. L., Ali, W. Z. bte W., Mahmud, R. bt, & Baki, R. (2009). Form one students' engagement with computer games and its effect on their academic achievement in a Malaysian secondary school. *Computers & Education*, 53(4), 1082–1091.
- Fowler, A. (2013). Measuring learning and fun in video games for young children. *Proceedings of the 12th International Conference on Interaction Design and Children*, 639–642.
- Hashim, H., Mohd Nasri, S. M., & Mustafa, Z. (2016). Cabaran Yang Dihadapi Oleh Guru Dalam Pelaksanaan Persekitaran Pembelajaran Maya Frog Di Bilik Darjah. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 31, 115–129.
- Hashim, H., Mohd Nasri, S. M., & Mustafa, Z. (2016). Cabaran Yang Dihadapi Oleh Guru Dalam Pelaksanaan Persekitaran Pembelajaran Maya Frog Di Bilik Darjah. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 31, 115–129.

- Hassan, R. (2017). Gaya dan Strategi Pembelajaran Bahasa Melayu dalam Kalangan Pelajar Perancis (Malay Language Learning Styles and Strategies among French Students). *GEMA Online® Journal of Language Studies*, 17(1), 125–146.
- Hess, T., & Gunter, G. (2013). Serious game-based and nongame-based online courses: Learning experiences and outcomes. *British Journal of Educational Technology*, 44(3), 372–385.
- Holmes, J. B., & Gee, E. R. (2016). A framework for understanding game-based teaching and learning. *On the Horizon*, 24(1), 1–16.
- Huizenga, J., Admiraal, W., Dam, G. ten, & Voogt, J. (2019). Mobile game-based learning in secondary education: Students' immersion, game activities, team performance and learning outcomes. *Computers in Human Behavior*, 99, 137–143.
- Hussain, H., & Shiratuddin, N. (2016). Kebolehpercayaan dan Korelasi Elemen Multimedia dan Antara Muka Tablet dalam Menilai Penceritaan Digital. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 31, 27–45.
- Hussain, H., & Shiratuddin, N. (2016). Kebolehpercayaan dan Korelasi Elemen Multimedia dan Antara Muka Tablet dalam Menilai Penceritaan Digital. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 31, 27–45.
- Hwang, G.-J., Wu, P.-H., & Chen, C.-C. (2012). An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities. *Computers & Education*, 59(4), 1246–1256.
- Ishak, A., Kasa, Z., Selamat, M. H., & Abu Samah, B. (2009). Perbandingan Pengajaran Berasaskan Multimedia dan Tradisional ke Atas Pencapaian Matematik dan Sikap Matematik di Kalangan Pelajar Berisiko. *Jurnal Teknologi Maklumat Dan Multimedia*, 5, 79–89.
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26.
- Ismail, M. A.-A., & Mohammad, J. A.-M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19–26.
- Jamian, A. R., & Ismail, H. (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu (the implementation fun

- learning in teaching and learning malay language). *JPBMMalay Language Education Journal – MyLEJ*, 3(2), 49–63.
- Jamian, A. R., & Ismail, H. (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyenangkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu (the implementation fun learning in teaching and learning malay language). *JPBMMalay Language Education Journal – MyLEJ*, 3(2), 49–63.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358–367.
- Ke, F. (2008). A case study of computer gaming for math: Engaged learning from gameplay? *Computers & Education*, 51(4), 1609–1620.
- Ke, F. (2008). Computer games application within alternative classroom goal structures: cognitive, metacognitive, and affective evaluation. *Educational Technology Research and Development*, 56(5–6), 539–556.
- Ke, F., & Abras, T. (2013). Games for engaged learning of middle school children with special learning needs. *British Journal of Educational Technology*, 44(2), 225–242.
- Kebritchi, M., Hirumi, A., & Bai, H. (2010). The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation. *Computers & Education*, 55(2), 427–443.
- Ketelhut, D. J., & Schifter, C. C. (2011). Teachers and game-based learning: Improving understanding of how to increase efficacy of adoption. *Computers & Education*, 56(2), 539–546.
- Li, K. H., Lou, S.-J., Cheng, T.-F., & Tsai, H.-Y. (2012). Application of Game-based Learning (GBL) on Chinese Language Learning in Elementary School. *2012 IEEE Fourth International Conference On Digital Game And Intelligent Toy Enhanced Learning*, 226–230.
- Liu, T. Y., & Chu, Y.-L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers and Education*, 55(2), 630–643.
- Mattheiss, E., Kickmeier-rust, M., Steiner, C., & Albert, D. (2009). *Motivation in Game-Based Learning : It ' s More than ' Flow . '*

- Md Hanafiah, S. H., Abdul Majid, A. H., & Mat Teh, K. S. (2019). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur (Gamification In Education: A Review). *Asian People Journal*, 2(2), 31–41.
- Md Hanafiah, S. H., Abdul Majid, A. H., & Mat Teh, K. S. (2019). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur (Gamification In Education : A Review). *Asian People Journal*, 2(2), 31–41.
- Md. Jaafar, F. (n.d.). *Kepentingan Aktiviti Bermain Di Dalam Pendidikan Prasekolah*.
- Meluso, A., Zheng, M., Spires, H. A., & Lester, J. (2012). Enhancing 5th graders' science content knowledge and self-efficacy through game-based learning. *Computers & Education*, 59(2), 497–504.
- Miller, L. M., Chang, C.-I., Wang, S., Beier, M. E., & Klisch, Y. (2011). Learning and motivational impacts of a multimedia science game. *Computers & Education*, 57(1), 1425–1433.
- Mohamad Ashari, Z. (2014). *Aplikasi Modul Belajar Melalui Bermain Dalam Kefahaman Awal Matematik Dan Motivasi Kanak-Kanak Prasekolah*.
- Mohamad Ashari, Z. (2014). *Aplikasi Modul Belajar Melalui Bermain Dalam Kefahaman Awal Matematik Dan Motivasi Kanak-Kanak Prasekolah*.
- Mohamad Ashari, Z., & Baharuddin, M. K. (2016). Pedagogi Berasaskan Bermain Di Prasekolah: Satu Kajian Meta Analisis. *Pendidikan Awal Kanak-Kanak*, (November).
- Mohamad Ham, L., Abu Rashid, H., Ku Abd Manaf, K. H., & Ahmad Zawawi, M. T. S. (2017). Tahap Motivasi Intrinsik Dan Pencapaian Pelajar Dalam Pembelajaran Kimia Topik Gas Berasaskan Permainan 'Jejak Rembo.' *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 13, 117–144.
- Mohamad Ham, L., Abu Rashid, H., Ku Abd Manaf, K. H., & Ahmad Zawawi, M. T. S. (2017). Tahap Motivasi Intrinsik Dan Pencapaian Pelajar Dalam Pembelajaran Kimia Topik Gas Berasaskan Permainan 'Jejak Rembo.' *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 13, 117–144.
- Mohamed Arip, M. A. S., Mohd Sa'ad, F., Jaapar, N., Mohd Ali, K., Athdzar, N. H., & Wan Abd Rashid, W. N. (2014). Faktor, kesan dan strategi menangani permasalahan kurang tumpuan pelajar sekolah menengah di dalam kelas: Suatu kajian kualitatif. *International Counseling Conference and Work*, 1–28.

- Mohamed Arip, M. A. S., Mohd Sa'ad, F., Jaapar, N., Mohd Ali, K., Athdzar, N. H., & Wan Abd Rashid, W. N. (2014). Faktor, kesan dan strategi menangani permasalahan kurang tumpuan pelajar sekolah menengah di dalam kelas: Suatu kajian kualitatif. *International Counseling Conference and Work*, 1–28.
- Mohamed Masrop, N. A., & Mat Zin, N. A. (n.d.). *Ciri-Ciri Motivasi Di Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital (Pbp) Bagi Pendidikan Jawi*.
- Mohamed Masrop, N. A., & Mat Zin, N. A. (n.d.). *Ciri-Ciri Motivasi Di Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital (Pbp) Bagi Pendidikan Jawi*.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Gamifikasi : Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 144–154.
- Mohd Nor, A., & Sharif, S. (2014). Penggunaan Bahan Visual di Kalangan Guru Teknikal. *Jurnal Pemikir Pendidikan*, 5(2008), 79–98.
- Mohd Nor, A., & Sharif, S. (2014). Penggunaan Bahan Visual di Kalangan Guru Teknikal. *Jurnal Pemikir Pendidikan*, 5(2008), 79–98.
- Mohd Razali, N. A., & Tasir, Z. (2008). Rekabentuk sistem pembelajaran konsep nombor berasaskan pendekatan permainan yang menerapkan teori perkembangan kognitif kanak-kanak. *Seminar Penyelidikan Pendidikan Pasca Ijazah*, 106–121.
- Muda, W. H. N. (2015). *Kesan Kaedah Pembelajaran Visual Dalam Usaha Meningkatkan Kefahaman Pelajar Bagi Subjek Matematik Ii*.
- Muhamad, N., Harun, J., Md. Salleh, S., & Megat Zakaria, M. A. Z. (n.d.). *Penggunaan Game-Based Learning Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik*.
- Muhamad, N., Harun, J., Md. Salleh, S., & Megat Zakaria, M. A. Z. (n.d.). *Penggunaan Game-Based Learning Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik*.
- Nadolny, L., & Halabi, A. (2016). Student Participation and Achievement in a Large Lecture Course With Game-Based Learning. *Simulation and Gaming*, 47(1), 51–72.
- Nur Yunus, F. A., Abdul Suki, N., Abd Baser, J., Masran, S. H., Marian, M. F., & Rahim, M. B. (2018). Kesahan Dan Kebolehpercayaan Instrumen

- Kompetensi Pengajar Tvet Terhadap Pengajaran Teknikal Berdasarkan Pendekatan Model Rasch. *Online Journal for TVET Practitioners*, 3(1).
- Nurul Syadiyah, K., & Mailok, R. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 7(1).
- Nurul Syadiyah, K., & Mailok, R. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 7(1).
- Othman, M. S., & Kassim, A. Y. (2018). Kajian Rintis Bagi Pelaksanaan Kompisisi Pengajaran Guru Pendidikan Islam Yang Mengintegrasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) Menerusi Pendidikan Akidah Sekolah Rendah Di Malaysia. *Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education*, 2(2), 55–60.
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154–164.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.
- Puspitasari, C., & Subiyanto. (2017). A New Tool To Facilitate Learning Reading For Early Childhood. *Malaysia Online Journal of Educational Techology*, 5(3), 1–15.
- R. Mahalingam, G., & Abu Samah, N. (2017). Permainan Interaktif Literasi Membaca Bagi Meningkatkan Kemahiran Membaca Murid Linus. In *Kolokium Pendidikan Nusantara*.
- Reduzan, N. H., Osman, Z., & Yusof, A. (2018). Keberkesanan Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Abad Ke-21. *9th International Conference on Language, Education, Humanities and Innovation*, (1976), 10–19.
- Rondon, S., Sassi, F. C., & Furquim de Andrade, C. R. (2013). Computer game-based and traditional learning method: a comparison regarding students' knowledge retention. *BMC Medical Education*, 13(1), 30.
- Rosman, F., Alias, N., & Ab Rahman, M. N. (n.d.). *Reka Bentuk Kurikulum Permainan Video Bahasa Melayu Di Institusipengajian Tinggi Tinggi Awam (Ipta)*. 79–93.

- Rosman, F., Alias, N., Siraj, S., Kenayathullah, H. B., Zakaria, A. R., & Darusalam, G. (2013). Potential of video games in learning Bahasa Melayu vocabulary among international university students in Malaysia: A meta analysis of selected journals. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(4), 163–170.
- Samsudin, D. S., Atan, H., Saw, K. G., M Jafri, M. Z., Koon Ong, L., & M. Idrus, R. (2001). Kesan Pembelajaran Konstruktivisme Berasaskan Laman Web Di Kalangan pelajar-Fizik Universiti Sains Malaysia. *Konvensyen Teknologi Pendidikan Ke 16- ICT Dalampendidikan Dan Latihan: Trend Dan Isu.*, 136–141.
- Sánchez, J., & Olivares, R. (2011). Problem solving and collaboration using mobile serious games. *Computers & Education*, 57(3), 1943–1952.
- Shaari, A. S., Yusoff, N., Ghazali, M. I., & Dali, M. H. (2011). *Kanak-kanak Minoriti Orang Asli di Malaysia: Menggapai Literasi Bahasa Melayu*. (i), 59–70.
- Shieh, G. (2006). Exact Interval Estimation, Power Calculation, and Sample Size Determination in Normal Correlation Analysis. *Psychometrika*, 71(3), 529–540.
- Shieh, G. (2006). Exact Interval Estimation, Power Calculation, and Sample Size Determination in Normal Correlation Analysis. *Psychometrika*, 71(3), 529–540.
- Somasudram, B., & Mahamod, Z. (2017). Keberkesanan Pembelajaran Koperatif Terhadap Pencapaian dan Motivasi Murid Sekolah Menengah dalam Pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 7(1), 11–23.
- Somasudram, B., & Mahamod, Z. (2017). Keberkesanan Pembelajaran Koperatif Terhadap Pencapaian dan Motivasi Murid Sekolah Menengah dalam Pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 7(1), 11–23.
- Stapa, Z., Ismail, A. M., & Yusuf, N. (2012). Faktor Persekitaran Sosial Dan Hubungannya Dengan Pembentukan Jati Diri. *Jurnal Hadhari Special Edition*, 155–172.
- Subramaniam, I. (2014). Aktiviti permainan bahasa, wahana penguasaan kosa kata. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 4(Nov.), 1–9.

- Syed Hussain, S. Y., Hoe, W. T., & Idris, M. Z. (2013). Permainan digital : Pendekatan baharu dalam pendidikan masa depan. *Prosiding Seminar Kebangsaan ICT Dalam Pendidikan*, 240–245.
- Syed Hussain, S. Y., Tan, W. H., & Idris, M. Z. (2013). Permainan digital : Pendekatan baharu dalam pendidikan masa depan. *Prosiding Seminar Kebangsaan ICT Dalam Pendidikan*, 240–245.
- Tarasat, S., & Daud, A. (2014). Kesan Penggunaan Perisian Asas Membaca Terhadap Pencapaian Membaca Murid Peringkat Prasekolah. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 134, 399–407.
- Turner, P. E., Johnston, E., Kebritchi, M., Evans, S., Heflich, D. A., & Wang, S. (2018). Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. *Cogent Education*, 5(1), 1437671.
- Tüzün, H., Yılmaz-Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y., & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68–77.
- Vandercruysse, S., Vandewaetere, M., Cornillie, F., & Clarebout, G. (2013). Competition and students' perceptions in a game-based language learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 61(6), 927–950.
- Wan Mohamed, W. H. S., & Yunus, J. @ N. (2019). *Tinjauan Efikasi Kendiri Pelajar Berdasarkan Kategori Sekolah dan Hubungannya Dengan Pencapaian Akademik Pelajar Sekolah Menengah Harian di Perak*.
- Wan Mohamed, W. H. S., & Yunus, J. @ N. bin. (2019). *Tinjauan Efikasi Kendiri Pelajar Berdasarkan Kategori Sekolah dan Hubungannya Dengan Pencapaian Akademik Pelajar Sekolah Menengah Harian di Perak*.
- Wan Mohamed, W. H. S., Yunus, J. @ N., & Yeop Yunos, N. K. (n.d.). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Efikasi Kendiri Terhadap Pencapaian Akademik Pelajar Menengah Di Perak*.
- Weng Siong, W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pendidikan Stem dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3, 121–135.
- Weng Siong, W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pendidikan Stem dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3, 121–135.

- Yahaya, A., & Ahmad, R. (2010). Faktor-Faktor Penyebab Masalah Disiplin Di Sekolah. ... -*Faktor Penyebab Masalah Disiplin Di Sekolah, 1*(1965), 2–4.
- Yahaya, A., & Ahmad, R. (2010). Faktor-Faktor Penyebab Masalah Disiplin Di Sekolah. ... -*Faktor Penyebab Masalah Disiplin Di Sekolah, 1*(1965), 2–4.
- Yung, C. Y. (2011). The Effects Of Game-Based Learning (Gbl) On Pre-School Students' Motivation In Mathematics Learning: A Case Study At Tadika Unimas. *Faculty of Cognitive Sciences and Human Development Universiti Malaysia Sarawak*.
- Yung, C. Y. (2011). The Effects Of Game-Based Learning (Gbl) On Pre-School Students' Motivation In Mathematics Learning: A Case Study At Tadika Unimas. *Faculty Of Cognitive Sciences And Human Development Universiti Malaysia Sarawak*.
- Yusuf, N. Y., & Md Yunus, A. S. (2014). Tingkah Laku, Emosi Dan Kognitif Murid Sebagai Faktor Peramal Pencapaian Akademik (Students' Behaviour, Emotion and Cognition As Predictive Factors in Academic Achievement). *Journal of Human Capital Development, 7*(1), 1–19.
- Yusuf, N. Y., & Md Yunus, A. S. (2014). Tingkah Laku, Emosi Dan Kognitif Murid Sebagai Faktor Peramal Pencapaian Akademik (Students' Behaviour, Emotion and Cognition As Predictive Factors in Academic Achievement). *Journal of Human Capital Development, 7*(1), 1–19.
- Zakaria, S. N. (2015). Kesan pendekatan konstruktivisme dan pendekatan tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran komponen sastera Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 5*(2), 12–21.
- Zakaria, S. N. (2015). Kesan pendekatan konstruktivisme dan pendekatan tradisional dalam pengajaran dan pembelajaran komponen sastera Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu, 5*(2), 12–21.
- Zohedi, A. K., Ubaidullah, N. H., & Fabil, N. (2017). Aplikasi prinsip animasi exaggeration, kemahiran berfikir kritis dan kreatif serta model motivasi ARCS terhadap topik Integer Matematik tingkatan satu. *Journal of ICT in Education, 4*(1), 52–65.
- Zohedi, A. K., Ubaidullah, N. H., & Fabil, N. (2017). Aplikasi prinsip animasi exaggeration, kemahiran berfikir kritis dan kreatif serta model motivasi ARCS terhadap topik Integer Matematik tingkatan satu. *Journal of ICT in Education, 4*(1), 52–65.