

# Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir UTHM Terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran atas Talian

Adi Syahid M.A

<sup>1</sup>Jabatan Sains Sosial,  
Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Batu Pahat, 86400, MALAYSIA

\*Corresponding Author: [adisyahid@uthm.edu.my](mailto:adisyahid@uthm.edu.my)

DOI: <https://doi.org/10.30880/hsp.022.02.01.002>

Received 26 May 2022; Accepted 28 May 2022; Available online 15 June 2022

**Abstrak:** Kajian tindakan ini dilaksanakan ke atas pelajar Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir Seksyen 23. Kajian ini dilaksanakan untuk menilai minat dan penerimaan pelajar tersebut terhadap pelaksanaan gamifikasi semasa pembelajaran segerak atas talian. Wabak Covid-19 telah menyebabkan pengajaran dan pembelajaran berlaku sepenuhnya secara atas talian. Pembelajaran secara berterusan menggunakan platform atas talian telah menyebabkan pelajar mula bosan dan kurang bermotivasi semasa pelajar. Oleh itu intervensi gamifikasi telah didedahkan kepada pelajar. Untuk menilai intervensi tersebut minat dan penerimaan telah diteliti selepas intervensi diberikan kepada pelajar menggunakan kaedah tinjauan. Penelitian terhadap minat dan penerimaan telah diukur menggunakan soal selidik yang telah diadaptasi. Hasil kajian telah menunjukkan pelajar berminat setelah didedahkan pengajaran dan pembelajaran secara gamifikasi dan turut menunjukkan penerimaan yang ketara. Hasil kajian ini memberikan implikasi positif dalam menerapkan gamifikasi dan pengajaran dan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Gamifikasi, Pengajaran dan Pembelajaran, Pengajian Umum

## 1. Pengenalan

Penularan wabak pandemik Covid-19 telah menyebabkan seluruh negara telah dikuatkuasakan Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) di seluruh negara. PKP telah menyebabkan berlaku perubahan besar dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P) di universiti terutamanya dalam aspek kaedah penyampaian, aktiviti P &P dan juga penilaian kursus. Dalam aspek aktiviti P &P secara bersemuka telah dihentikan sejak semester II, sesi akademik 2019/2020 sehinggalah sekarang.

Walaupun begitu, aktiviti P&P tetap diteruskan dengan memaksimumkan penggunaan e-pembelajaran. Menurut Siti Balqis dan Muniroh (2020) dalam tempoh tersebut aplikasi Google Classroom telah diguna pakai selain memanfaatkan aplikasi yang sedia ada iaitu WhatsApp dan

Google Meet. Selain itu terdapat juga beberapa aplikasi lain yang turut digunakan seperti zoom, Google Hangouts Meet, Microsoft Teams, Telegram dan lain-lain. Di Universiti Tun Hussein Onn Malaysia sendiri telah dibangunkan platform author untuk memastikan pengajaran dan pembelajaran ini dapat diteruskan walaupun aktiviti P&P bersemuka tidak dibenarkan. Usaha ini sebenarnya telah menunjukkan satu usaha yang berkesan bagi melaksanakan proses pembelajaran dalam pandemik Covid-19 (Siti Azura et al., 2021).

Sementara itu, kursus Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir turut berhadapan dengan situasi tersebut. Bagi aktiviti P&P atas talian bagi kursus ini telah dilaksanakan pengajaran dan pembelajaran segerak (Synchronous) dan pembelajaran secara tidak segerak (Asynchronous). Ini bermaksud kelas berlaku pada masa sebenar, di mana pensyarah dan pelajar berkomunikasi dan bertemu secara maya pada masa yang sama walaupun berada di lokasi yang berlainan. Selain turut memastikan pelajar turut mendapat info bukan secara real time melalui platform author dan juga whatapps.

Tidak dinafikan dalam melaksanakan pembelajaran secara atas talian terdapat pelbagai isu yang dihadapi oleh pensyarah dan juga pelajar. Menurut Noor Syaheera dan Tajul (2021) antara isu yang berlaku ialah tiada capaian Internet di rumah dan gangguan kepada akses Internet seperti talian Internet yang terputus-putus serta tidak stabil. Realiti ini turut dihadapi oleh pelajar yang tinggal di kawasan pendalaman (Abdul Aziz & Aida 2020). Selain itu menurut Anuar (2020), P&P dalam talian berdepan dengan ketidakmampuan ibu bapa menyediakan gajet seperti komputer peribadi serta tablet. Selain itu terdapat kesukaran dalam aspek menjelaskan formula dan juga apabila melibatkan aspek yang memerlukan demonstrasi secara fizikal (Nur Hanisah & Mohd Isa, 2021).

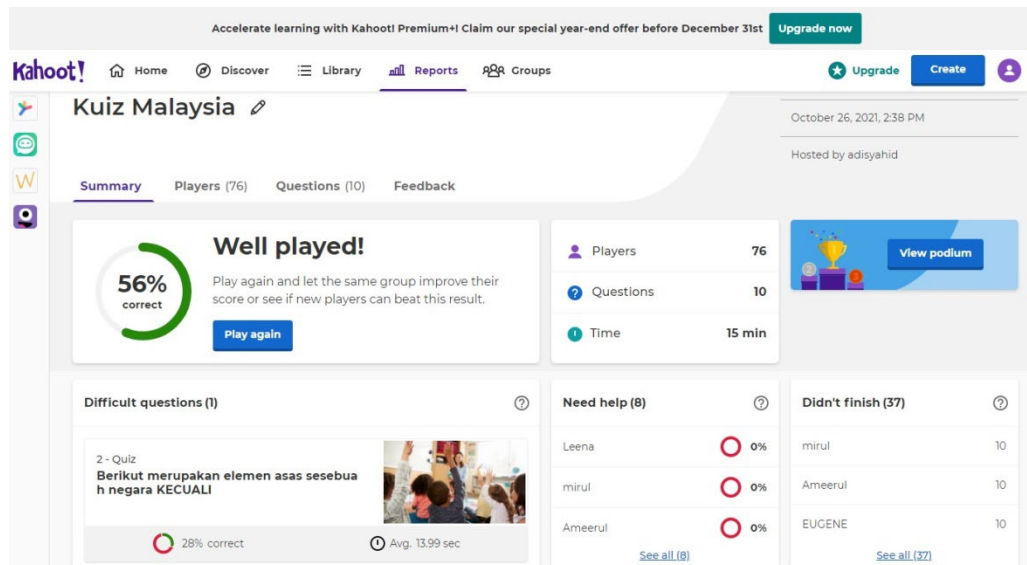
Walaupun begitu, dalam kursus kenegaraan dan pembangunan mutakhir bagi pelajar Universiti Tun Hussein Onn Malaysia, isu tersebut bukan perkara utama kerana majoriti pelajar dapat akses yang baik untuk belajar atas talian, sama ada secara segerak ataupun tidak segerak. Namun apa yang diperhatikan di dalam kelas ialah pelajar mula bosan dan kurang bermotivasi untuk belajar secara atas talian disebabkan tempoh pembelajaran atas talian yang mereka hadapi agak lama. Justeru, satu kajian tindakan telah dilaksanakan dengan menggunakan intervensi dengan menerapkan gamifikasi dalam talian untuk meningkatkan minat mereka belajar kenegaraan dan pembangunan mutakhir secara atas talian.

## **2. Intervensi Gamifikasi Untuk Memupuk Minat Belajar Secara Atas Talian**

Kaedah pembelajaran secara gamifikasi merujuk kepada kaedah permainan dalam proses P&P yang akan menjadikan P&P lebih menarik, interaktif serta mengasyikkan. Dengan kata lain, Siti Rohani et al. (2008) menggambarkannya sebagai pendekatan versatile yang digunakan dalam pelbagai bidang. Justeru melalui kaedah gamifikasi melalui pendekatan bermain tidak hanya menumpukan pembelajaran berasaskan guru semata-mata namun sesuatu pembelajaran dapat dipelajari dalam bentuk yang lebih menghiburkan dan bermanfaat. Ini kerana melalui game mechanics yang berbentuk peraturan dan ganjaran dalam permainan akan membangkitkan perasan pemain dan merangsang motivasi dan keinginan pemain (Jorge et al.2013).

Salah satu aplikasi yang boleh digunakan untuk pelaksanaan P&P secara gamifikasi adalah melalui aplikasi Kahoot. Melalui aplikasi ini aktiviti pembelajaran dapat dirangka supaya lebih menyeronokkan. Melalui aplikasi ini pelajar dapat memberi atau bermain secara terus melalui telefon bimbit mereka, IPads atau mana-mana pelayar web dan perlu mempunyai Internet. Melalui aplikasi ini juga pensyarah boleh memasukkan video, gambar sebagai soalan untuk dijawab. Pemain atau pelajar dapat melihat terus jawapan yang dijawab sama ada betul atau salah. Selain itu, mempunyai unsur persaingan dan bersifat interaktif.

Sehubungan dengan itu, satu kajian tindakan telah dilaksanakan menggunakan aplikasi kahoot sebagai intervensi mengatasi masalah bosan dan kurang bermotivasi semasa semasa pembelajaran segerak bagi kursus Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir. Gamifikasi telah didedahkan terlebih dahulu sebelum pembelajaran secara segerak dilaksanakan. Dengan kata lain, gamifikasi dapat menunjukkan pengetahuan awal berkenaan dengan topik yang akan diajar pada hari tersebut. Setelah permainan dengan cara menjawab soalan yang merangkumi kesemua aspek dalam topik yang akan diajar. Setelah permainan selesai, P&P diteruskan dengan perbincangan dua hala berkenaan jawapan-jawapan pelajar dalam permainan yang telah dibangunkan. Gambar 1 merupakan salah satu contoh gamifikasi yang didedahkan kepada pelajar di dalam kelas.



Gambar1. Aplikasi Gamifikasi Kahoot Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir

### 3. Metodologi

Kajian tindakan ini menggunakan reka bentuk kajian tinjauan. Reka bentuk ini sesuai untuk menjawab objektif kajian yang ingin mendapatkan data dengan cepat dan banyak. Menurut Babbie (2012) kajian tinjauan merupakan reka bentuk terbaik untuk menggambarkan populasi yang besar untuk diperhatikan secara langsung. Justeru, penyelidik mendapatkan data kajian melalui soal selidik. Kajian tindakan ini dilaksanakan bagi kelas Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir Malaysia seksyen 32. Seramai 76 orang pelajar menerima intervensi gamifikasi dan seramai 73 orang telah memberi respons terhadap tahap minat dan penerimaan gamifikasi dalam pembelajaran dan pengajaran Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir Malaysia. Kajian ini dilaksanakan secara bancian iaitu melibatkan semua pelajar yang menerima intervensi sebagai responden dan tidak melibatkan kaedah pensampelan tertentu. Soal selidik telah digunakan sebagai instrumen mendapatkan data daripada responden. Soal selidik tersebut telah diadaptasi daripada Fathi & Khadijah (2021). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS secara deskriptif.

## 4. Hasil Kajian

### 4.1 Latar Belakang Responden

Jadual 1 merupakan hasil kajian berkenaan dengan latar belakang responden. Responden yang terlibat merupakan pelajar Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir bagi seksyen 32. Seramai 73 orang responden telah memberikan respon yang terdiri daripada 45 orang perempuan (61.6 %) dan 28 orang lelaki iaitu sebanyak 38.4 peratus. Majoriti responden adalah daripada Fakulti Pengurusan dan Teknologi Pengurusan (FPTP) iaitu sebanyak 53.4 peratus atau 39 orang. Selebihnya 20.5 peratus (15 orang) daripada Fakulti Sains Komputer dan Teknologi Maklumat (FSKTM) 9.6 peratus (7 orang), Fakulti Kejuruteraan Elektrik dan Elektronik (FKEE) 9.6 peratus (7 orang) dan selebihnya merupakan responden daripada Fakulti Kejuruteraan Mekanikal dan Pembuatan (FKMP) iaitu 6.8 peratus atau seramai 5 orang responden. Berkenaan dengan etnik responden pula majoriti adalah daripada etnik Cina sebanyak 54.8 peratus atau 40 orang, diikuti oleh etnik Melayu sebanyak 27 orang iaitu 37 peratus daripada keseluruhan responden. Manakala etnik India hanya sekitar 5.5 peratus dan Bumiputera Sabah dan Sarawak sebanyak 2.7 peratus. Kesemua responden ini menerima intervensi gamifikasi semasa pengajaran dan pembelajaran kursus Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir secara atas talian.

**Jadual 1: Latar belakang responden**

No	Item	Kekerapan (n)	Peratus (%)	
1.	Gender	Lelaki	28	38.4
		Perempuan	45	61.6
2.	Fakulti	FKMP	5	6.8
		FPTP	39	53.4
		FKEE	7	9.6
		FSKTM	15	20.5
		FKAAB	7	9.6
3.	Etnik	Melayu	27	37.0
		Cina	40	54.8
		India	4	5.5
		Bumiputera Sabah& Sarawak	2	2.7

### 4.2 Tahap minat pelajar terhadap gamifikasi

Tahap minat pelajar terhadap gamifikasi merujuk kepada persepsi responden terhadap intervensi gamifikasi. Secara keseluruhan responden menunjukkan responden setuju (3.4) mereka berminat terhadap penerapan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir. Ini ditunjukkan oleh responden apabila mereka setuju (3.4) gamifikasi memberi rasa semangat, berasa gembira (3.5) dan tidak merasa bosan (3.5). Selain itu responden juga tidak jemu (3.3) membuat latihan secara gamifikasi dan mereka turut menunjukkan mereka setuju bahawa mereka memahami (3.5) dengan kursus kenegaraan yang didedahkan dengan gamifikasi. Dapat

disimpulkan berkenaan dengan minat responden menunjukkan tahap minat yang baik terhadap penggunaan gamifikasi dalam kursus kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir.

**Jadual 2. Tahap Minat Pelajar terhadap Gamifikasi**

No	Item	Min
1.	Saya rasa semangat selepas mengikuti pembelajaran kenegaraan secara gamifikasi	3.4
2.	Saya berasa gembira menggunakan kaedah gamifikasi dalam kursus kenegaraan	3.5
3.	Saya tidak bosan apabila didedahkan dengan gamifikasi	3.5
4.	Saya tidak jemu membuat latihan secara gamifikasi	3.3
5.	Saya mudah memahami subjek pengajian apabila didedahkan dengan gamifikasi	3.5
<b>Min keseluruhan</b>		<b>3.4</b>

\*skala pengukuran

- |                        |                  |
|------------------------|------------------|
| 1= Sangat tidak setuju | 3= Setuju        |
| 2= Tidak setuju        | 4= Sangat setuju |

### 4.3 Penerimaan pelajar terhadap gamifikasi

Penerimaan pelajar pula merujuk kepada sejauh mana responden menerima intervensi tersebut diterima selepas mereka didedahkan dengan gamifikasi. Secara keseluruhan responden menerima (3.4) gamifikasi didedahkan kepada mereka. Responden menerima gamifikasi menyeronokkan (3.5) dan turut menerima gamifikasi menarik minat belajar (3.5) dan bersifat interaktif (3.4). Responden turut menerima gamifikasi perlu (3.4) dan sesuai (3.4) dalam pengajaran dan pembelajaran Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir. Selain itu, mereka turut menerima gamifikasi dapat menerima maklum balas segera semasa proses pengajaran dan pembelajaran (3.4). Dapat disimpulkan responden menerima pelaksanaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir.

**Jadual 3. Penerimaan pelajar terhadap gamifikasi**

No	Item	Min
1.	Kaedah gamifikasi menyeronokkan	3.5
2.	Kaedah gamifikasi perlu dalam pengajaran dan pembelajaran	3.4
3.	Kaedah gamifikasi sesuai untuk pembelajaran Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir	3.4
4.	Kaedah gamifikasi menarik minat belajar	3.5
5.	Kaedah gamifikasi bersifat interaktif	3.4
6.	kaedah gamifikasi memberi maklumbalas segera	3.4
<b>Min keseluruhan</b>		<b>3.4</b>

skala pengukuran

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| 1= Sangat tidak terima | 3= Terima               |
| 2= Tidak terima        | 4= Sangat sangat terima |

### 5. Rumusan, Implikasi Dan Cadangan

Kajian tindakan ini merupakan refleksi sendiri pensyarah untuk melaksanakan tindakan praktik (intervensi) gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran Kenegaraan dan Pembangunan Mutakhir. Dapat dirumuskan selepas intervensi gamifikasi dilaksanakan pelajar menunjukkan minat yang baik serta menerima pelaksanaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Ini memberikan implikasi yang positif terhadap pengajaran dan pembelajaran atas talian terutamanya pembelajaran yang

dilaksanakan secara segerak. Kajian tindakan ini mencadangkan gamifikasi digunakan dalam pembelajaran secara segerak bagi memastikan pembelajaran atas talian lebih menarik dan berkesan.

### **Penghargaan**

Penulis mengucapkan jutaan terima kasih kepada Pusat Pengajian Umum dan Kokurikulum, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia atas sokongan sehingga penulisan ini dapat diterbitkan.

### **Rujukan**

- [1] Abdul Aziz Ishak & Aida Zuraina Mir Ahmad Talaat. (2020). Pembelajaran Atas Talian: Tinjauan Terhadap Kesiediaan dan Motivasi Dalam Kalangan Pelajar Diploma Logistik Dan Pengurusan Rantaian Bekalan, Politeknik Seberang Perai, Pulau Pinang. *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol. 2, No. 4, 68-82.
- [2] Anuar bin Ahmad. (2020). PKP: e-Pembelajaran tidak segerak sesuai di luar bandar, pedalaman. *Berita Harian* 16 April 2020
- [3] Fathi Abdullah dan Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*. Vol 5. No 1.
- [4] Siti Balqis Mahlan, Maisurah Shamsuddin, Ahmad Zia Ul-Saufie Mohamad Japeri & Norazah Umar. (2014). An Evaluation of Learning Style: WhatsApp Application Based on One Sample T-Test. *The proceedings of 5 th International Conference on Science & Technology: Applications in Industry & Education*, 66-69.
- [5] Siti Azura Abu Hassan, Suzana Zainol Abidin & Zulkurnain Hassan. (2021). Keberkesanan Pembelajaran dan Pengajaran Dalam Talian (E-Pembelajaran) Terhadap Pembelajaran Pelajar Kolej Komuniti Hulu Langat, *International Journal of Humanities Technology and Civilization (IJHTC)*, Volume 2 March 2021, Issue 10, 1-13.
- [6] Noor Syaheerah Hamdan & Tajul Arifin Muhamad. (2021). Motivasi Pelajar Sekolah Menengah Kebangsaan Di Kuala Lumpur Dan Keterlibatan Pelajar Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Dalam Talian Sepanjang Tempoh Pandemik Covid-19. *2nd International Conference on Education, Social Sciences and Engineering (ICESE 2021)*.
- [7] Nur Hanisah Ahmad Saifudin & Mohd Isa Hamzah. (2021). Cabaran Pengajaran Dan Pembelajaran Di Rumah (PdPR) Dalam Talian Dengan Murid Sekolah Rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, 250-264.