

PENILAIAN TERHADAP PERMAINAN INTERAKTIF DIDIK HIBUR DALAM PEMBELAJARAN TATABAHASA BAHASA MELAYU SEKOLAH RENDAH

***Melvina Chung Hui Ching**

Institut Pendidikan Guru Kampus Tun Abdul Razak
melvinachung@gmail.com

Norazah Mohd Nordin

Universiti Kebangsaan Malaysia

Abstract: The 21st century learning style emphasizes pupils to becoming more independent and authoritative in the learning process, in addition to focusing on pupils-centered learning. Malay language is the core and compulsory subjects for pupils from all streams of schools in Malaysia. Thus, this study aims to identify the level of acceptance of edutainment through interactive games "Hidden Objects", particularly pupils who are schooling in primary Chinese school in the learning of Malay grammar under the collective nouns. This study uses two methods, which is quantitative methods through questionnaires. While the qualitative method is conducted by using semi-structured interview. The results of the quantitative study showed a very high score mean with a mean value of 4.30. While the findings from the interview is also showed pupils were very positive and well accepted by the interactive games to assist pupils in learning collective nouns. The implication of the study indicated process of teaching and learning in the 21st century is no longer tied to the classroom alone. In fact, the learning process is more flexible and informal in seeking knowledge without the constraints of location and time. The result of this study also provides knowledge to teachers for using either interactive or non-interactive type of edutainment games in their teaching to delivered the educational content. As a results, the instinct and natural desire of a child is to play and through games is able to assists children to have a better understanding of the lesson.

Keywords: *Edutainment, Interactive Games, Grammar, Malay Language, Primary School*

PENGENALAN

Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) telah memperkenalkan satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang baharu seperti yang terkandung di dalam Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) bagi mata pelajaran Bahasa Melayu sekolah rendah. Pendekatan tersebut ialah pendekatan didik hibur yang menekankan suasana pembelajaran dan pengajaran yang bersifat santai dan menyeronokkan sewaktu murid mengikuti kelas bahasa Melayu. Perkara ini penting kerana murid-murid sekolah rendah seharusnya tidak berasa tertekan ketika dalam proses pembelajaran dan pengajaran atau belajar dalam suasana yang terlalu formal. Menurut Abdul Rasid Jamian, Nurul Nadiyah dan Shamsudin Othman (2016), didik hibur ialah satu pembaharuan yang diperkenalkan kepada murid sebagai kaedah alternatif semasa proses pengajaran bahasa Melayu yang bertujuan supaya sesi pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu menjadi seronok untuk diikuti murid. Dalam DSKP Bahasa Melayu terdapat empat komponen iaitu penceritaan, lakonan, nyanyian dan puisi yang diberi keutamaan dalam didik hibur. Namun, aspek pembelajaran berasaskan permainan juga merupakan sebahagian daripada didik hibur kerana permainan yang dimainkan oleh murid bersifat pendidikan tetapi pada masa yang sama, murid dapat belajar suatu isi pelajaran melalui permainan yang dirancang oleh guru. Hal ini sejajar dengan Siti Rohani, Suhaila dan Hakim (2018) bahawa pembelajaran berasaskan permainan merupakan salah satu pembelajaran melalui kaedah pemusatan pelajar yang dapat menarik minat menggalakkan pelajar dalam bidang pendidikan termasuklah pembelajaran bahasa kedua.

Oleh itu, pendekatan permainan juga harus dimasukkan ke dalam didik hibur agar dapat memvariasikan kaedah pengajaran dan pembelajaran yang bersesuaian dengan peringkat umur murid sekolah rendah. Implikasinya, pendekatan permainan khususnya jenis permainan interaktif yang bersifat pendidikan dapat menarik minat dan memberi motivasi kepada murid untuk belajar dan lebih berfokus terhadap proses pembelajaran. Malah, kaedah pembelajaran berpusatkan murid dapat mendorong murid bertindak aktif, berdikari dan lebih produktif ketika dalam proses pembelajaran serta memenuhi tuntutan pembelajaran abad ke-21.

KAJIAN LITERATUR

Kajian mengenai didik hiburan atau “*edutainment*” dalam pelbagai bentuk seperti pembelajaran berasaskan permainan, pembelajaran berasaskan permainan digital, dan gamifikasi telah banyak dijalankan oleh pengkaji-pengkaji dari luar dan dalam negara. Antaranya ialah kajian oleh Liu, Zaffar Ahmed Shaikh dan Gazizova (2020) mengenai penggunaan konsep pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan kepada dua kumpulan pelajar, iaitu kumpulan kawalan dan kumpulan rawatan. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa kumpulan pelajar kawalan yang diajar dengan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dan penerapan gamifikasi telah menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan tarikan untuk belajar, pelajar memberi usaha lebih untuk mengasimilasi bahan yang dikaji, dan juga menunjukkan hasil pembelajaran yang jauh lebih tinggi berbanding dengan kumpulan kawalan. Sementara Zeng et al. (2020) menjalankan kajian tentang penilaian pembelajaran interaktif berasaskan permainan dalam domain fizikal. Responden kajian mereka dibahagikan kepada tiga kumpulan; kumpulan tradisional, kumpulan video pendidikan dan kumpulan pembelajaran berasaskan permainan. Hasil dapatan kajian menunjukkan kumpulan pembelajaran berasaskan permainan menunjukkan prestasi yang terbaik antara tiga kumpulan, diikuti kumpulan video pendidikan, dan kumpulan tradisional paling lemah prestasi. Selain itu, Hussien et al. (2019) pula dalam kajian mereka yang meninjau semula keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan digital dalam pembelajaran sains asas. Hasil kajian menunjukkan terdapat potensi menerusi pembelajaran berasaskan permainan digital, terutama dalam aspek pemahaman kandungan. Seterusnya, Chung dan Chang (2017) menjalankan kajian tentang kesan daripada jantina terhadap motivasi dan pencapaian pelajar dalam pembelajaran berasaskan permainan digital. Dapatan kajian menunjukkan faktor jantina tidak memberi kesan signifikan terhadap pencapaian pembelajaran, tetapi mempunyai perbezaan yang signifikan dalam motivasi belajar. Pelajar yang berlainan jantina didapati mempunyai pencapaian pembelajaran yang lebih baik menerusi pembelajaran berasaskan permainan. Pelajar perempuan jauh lebih bermotivasi berbanding pelajar lelaki dalam permainan digital. Dalam pada itu kajian yang dijalankan dalam negara seperti Faridah, Mohd Norawi & Nur Jahan (2019) pernah menjalankan kajian tentang analisis keperluan dalam pembinaan modul KSSM untuk guru sains bagi STEM yang berasaskan permainan. Hasil dapatan kajian analisis menunjukkan bahawa modul STEM berasaskan permainan mempunyai potensi yang cukup baik untuk kegunaan guru sains dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif dan bermotivasi dalam kalangan pelajar sekolah menengah.

Secara ringkasnya, dapatan-dapatan kajian tersebut menunjukkan permainan yang dibangunkan untuk tujuan pendidikan, yakni pengajaran dan pembelajaran dapat memberikan banyak kelebihan dan signifikan dalam meningkatkan motivasi dan minat murid dalam proses pembelajaran. Jika disorot, didapati bahawa kajian tentang pembangunan permainan berbentuk interaktif khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Melayu masih kurang dilaksanakan setakat ini. Justeru, kajian ini memberikan fokus terhadap reka bentuk dan pembangunan permainan interaktif yang bersifat didik hiburan dalam membantu murid sekolah rendah jenis kebangsaan (SJK) untuk mempelajari tatabahasa penjumlahan bilangan.

Didik Hibur

Perkataan didik hiburan merupakan kata majmuk yang menggabungkan perkataan ‘didik’ dan ‘hibur’. Perkataan ‘didik’ merujuk pendidikan atau didikan manakala ‘hibur’ bermaksud hiburan atau sebarang aktiviti yang dapat membawa rasa keseronokan dan santai. Kenyataan ini sependapat dengan Wan Malini et al. (2015) yang menyatakan bahawa istilah ‘*edutainment*’ atau didik hiburan adalah terdiri daripada dua perkataan ‘pendidikan’ dan ‘hiburan’ yang menjelaskan cara atau kaedah proses pengajaran dan pembelajaran yang berlaku yang dapat membawa keseronokan ‘*enjoyable*’ dan mengurangkan suasana yang serius. Oleh itu, menurut Zorica (2014), ‘*edutainment*’ bermaksud gabungan dua aliran iaitu pendidikan dan hiburan yang digabungkan menjadi satu. Zorica (2014) menambah, terdapat dua dimensi yang utama iaitu (i) penggunaan elemen hiburan dalam pendidikan, dan (ii) integrasi elemen pendidikan ke dalam hiburan. Seterusnya, Wan Malini et al. (2015) menambah, tujuan didik hiburan adalah untuk mendapatkan perhatian dan meningkatkan motivasi dalam kalangan murid dengan menggunakan komputer yang memaparkan kombinasi elemen multimedia. Dengan itu, didik hiburan atau ‘*edutainment*’ membolehkan seseorang murid dapat belajar, dan pada masa yang sama murid cuba mendapatkan maklumat atau memahami isi pelajaran daripada permainan yang dimainkan mengikut rentak dan cara mereka sendiri.

Pelaksanaan Didik Hibur Di Sekolah Rendah

Dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) bagi mata pelajaran Bahasa Melayu terdapat satu elemen dan pendekatan baharu yang telah dimasukkan ke dalam Dokumen Standard Kandungan dan Pentaksiran (DSKP). Berdasarkan *DSKP Bahasa Melayu Tahun 4* (2018), pendekatan didik hiburan merupakan satu pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran yang menekankan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan secara terancang.

Unsur keseronokan akan wujud melalui pembelajaran yang santai, menarik, menghibur, bermakna dan memikat yang dapat membantu memperkukuh pemahaman dan mendorong murid untuk belajar. Didik hibur dilaksanakan mengikut konteks isi kandungan mata pelajaran serta menggunakan kepelbagaian strategi serta bahan pengajaran dan pembelajaran yang dapat menimbulkan cabaran, rasa ingin tahu, fantasi, kerjasama, persaingan sihat dan pengiktirafan. Berdasarkan DSKP Bahasa Melayu sekolah rendah, terdapat empat komponen asas didik hibur yang diberi penekanan, iaitu penceritaan, nyanyian, lakonan dan puisi. Justeru, menurut Chung et al. (2018) didapati didik hibur dalam kurikulum bahasa Melayu masih kekurangan elemen permainan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Melayu. Oleh itu, elemen permainan dianggap signifikan dalam proses pembelajaran murid kerana bermain merupakan sebahagian daripada sifat semula jadi seseorang kanak-kanak dalam proses pembelajaran. Malah, seseorang kanak-kanak mudah mengingat dan memahami sesuatu yang dipelajari hasil daripada bermain kerana bermain dikait langsung dengan pengalaman yang dilalui oleh kanak-kanak. Hal ini demikian kerana menurut Yolageldili dan Arikan (2011), bermain permainan adalah sebahagian daripada hidup semula jadi kanak-kanak. Kenyataan ini disokong oleh Wright, Betteridge dan Buckby (1984) bahawa elemen permainan harus menjadi sebahagian daripada aktiviti pembelajaran dan pengajaran murid-murid, disebabkan permainan dapat mendorong murid-murid untuk mempelajari bahasa dalam suasana pembelajara yang lebih bermakna. Oleh itu, dalam kajian ini memfokuskan didik hibur dalam bentuk permainan interaktif agar murid-murid dapat mendapat pengalaman bermain permainan interaktif dan pada masa yang sama murid turut dapat belajar hasil daripada bermain.

Model Addie

Kajian ini menggunakan model ADDIE dalam mereka bentuk dan membangunkan permainan interaktif untuk pembelajaran tajuk penjumlahan bilangan dalam tatabahasa bahasa Melayu. Pemilihan model ADDIE ini bertepatan dengan kenyataan Baharuddin, Rio Sumarni dan Manimegalai (2002) bahawa model ADDIE ini merupakan salah satu model reka bentuk pengajaran yang bersistematik dalam penghasilan bahan pembelajaran berkomputer yang berkesan dan mesra pengguna. Malah, model ini juga merupakan antara model reka bentuk instruksi yang sering menjadi asas kepada model-model reka bentuk instruksi yang lain (Jamalludin, Baharuddin dan Zaidatun, 2003). Perkataan ADDIE ini merupakan akronim daripada analisis "*analysis*", reka bentuk "*design*", pembangunan "*development*", implementasi atau pelaksanaan "*implementation*" dan penilaian "*evaluation*". Oleh itu, dalam permainan interaktif yang diberi nama "Objek Tersembunyi" ini telah direka bentuk dan dibangunkan kepada tiga tahap permainan yang bermula dari tahap mudah, sederhana dan sukar. Tujuan mereka bentuk dan membangunkan tiga tahap permainan adalah untuk membolehkan murid merasai keseronokan bermain sambil belajar dalam suasana yang santai, di samping menimba pengalaman dan ilmu pengetahuan daripada permainan.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan adalah untuk menilai tahap penerimaan murid tahun empat sekolah rendah terhadap permainan interaktif didik hibur "Objek Tersembunyi".

METODOLOGI

Kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan kaedah kuantitatif melalui kajian tinjauan. Ini disebabkan tinjauan merupakan kaedah popular dan sering dijalankan dalam penyelidikan pendidikan serta kerap digunakan sebagai cara pemerhatian dalam sains sosial (Creswell 2014; Mohd. Majid 1998). Selain itu, kajian ini turut disokong oleh kaedah kualitatif melalui temu bual semi struktur bagi memperkaya data kajian ini supaya hasil dapatan kajian lebih mendalam dan menyeluruh. Penggunaan temu bual dalam kajian ini seperti menurut Creswell dan Clark (2011), temu bual merupakan satu kaedah yang dapat memberikan maklumat tambahan yang diperlukan secara terperinci.

Instrumen Kajian

Dalam kajian ini pengkaji menggunakan instrumen soal selidik untuk mengumpul data. Penggunaan soal selidik dalam kajian ini menurut Lay dan Khoo (2014), instrumen dapat menjamin kerahsiaan anonimiti dan meningkatkan kebarangkalian bahawa respons yang diberi oleh responden kajian adalah asli serta dapat memberi gambaran sebenar tentang pendapat, persepsi dan kepercayaan responden. Hasil dapatan kajian yang diperoleh melalui data yang dianalisis dengan statistik deskriptif, iaitu min, peratusan dan sisihan piawai. Data dianalisis dengan menggunakan sistem statistik SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 23. Selain itu, data temu bual yang diperoleh daripada enam orang responden turut dikumpulkan, kemudiannya dianalisis. Analisis data temu bual dilaksanakan dengan melakukan transkripsi secara verbatim.

Pengkaji turut menggunakan jadual skor purata min dan interpretasi min dalam kajian ini daripada sumber Chew dan Zul Hazmi (2018). Dalam interpretasi skor min ini, nilai bagi 1.00 hingga 1.89 adalah tahap sangat rendah, 1.90 hingga 2.69 adalah tahap rendah, 2.70 hingga 3.49 adalah tahap sederhana, 3.50 hingga 4.29 adalah tahap tinggi, manakala 4.30 hingga 5.00 adalah tahap sangat tinggi seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1.

Jadual 1

Skor Purata dan Interpretasi Min

Skor Purata Min	Tafsiran
1.00 – 1.89	Sangat Rendah
1.90 – 2.69	Rendah
2.70 – 3.49	Sederhana
3.50 – 4.29	Tinggi
4.30 – 5.00	Sangat Tinggi

Sampel Kajian

Sampel yang dipilih dalam kajian ini terdiri daripada murid tahun empat yang belajar di sekolah rendah aliran jenis kebangsaan (SJK) di bahagian Bintulu, Sarawak. Selain itu, pengkaji menggunakan jenis kaedah persampelan bertujuan dalam kajian ini untuk menilai tahap penerimaan murid terhadap permainan interaktif didik hibur yang direka bentuk dan dibangunkan.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN***Demografi Responden***

Seramai 82 orang responden yang terdiri daripada murid-murid tahun empat dipilih sebagai responden dalam kajian ini. Kesemua responden ini terdiri daripada murid yang berketurunan Melayu, Cina, Melanau dan Iban yang belajar di sekolah jenis kebangsaan.

Jadual 2

Maklumat Demografi Responden

		Frekuensi	Peratusan
Jantina	Lelaki	42	51.2
	Perempuan	40	48.8
Kaum	Melayu	2	2.4
	Cina	75	91.5
	Melanau	2	2.4
	Iban	3	3.7
Jumlah		82	100

Dapatan Kajian Soal Selidik Daripada Murid Tahun Empat***Minat Murid Terhadap Permainan Interaktif Didik Hibur “Objek Tersembunyi”***

Soal selidik ini mengandungi 20 item yang berkaitan dengan minat murid terhadap permainan interaktif didik hibur iaitu “Objek Tersembunyi” dapat dijelaskan dalam Jadual 2.

Jadual 3

Minat Terhadap Permainan Interaktif Didik Hibur “Objek Tersembunyi”

Bil	Pernyataan/Item	Min	S.P
1	Saya suka bermain Objek Tersembunyi ini	4.18	.83
2	Permainan Objek Tersembunyi menarik perhatian saya	4.32	.95
3	Saya terhibur semasa bermain Objek Tersembunyi	4.15	.93
4	Bunyi latar Objek Tersembunyi menarik minat saya untuk terus bermain	4.15	.82
5	Bunyi pada setiap objek yang diklik dengan tepat merangsang minat saya terus bermain	4.19	.75

6	Gambar latar di dalam Objek Tersembunyi menarik perhatian saya	4.31	.94
7	Objek Tersembunyi ini ada 4 tahap menarik minat saya untuk terus bermain	4.47	.84
8	Permainan Objek Tersembunyi bersifat interaktif dan dapat menarik minat saya	4.34	.78
9	Saya berasa seronok bermain permainan Objek Tersembunyi	4.28	.95
10	Saya berasa puas dengan permainan Objek Tersembunyi ini	4.25	.92
11	Saya berasa seronok kerana dapat belajar penjumlah bilangan sambil bermain	4.42	.87
12	Saya berasa seronok dengan gambar-gambar objek yang berwarna-warni	4.57	.62
13	Saya akan berulang bermain permainan Objek Tersembunyi jika saya ada masa lapang	4.04	.68
14	Permainan Objek Tersembunyi menarik minat saya untuk belajar penjumlah bilangan	4.25	.88
15	Saya berasa seronok kerana permainan ini dapat meningkatkan minat saya untuk terus mempelajari tatabahasa	4.43	.78
16	Saya berasa seronok kerana permainan ini telah berjaya menambah ilmu pengetahuan saya	4.30	.92
17	Saya berasa seronok kerana permainan ini memberi pengalaman bermakna kepada saya	4.39	.84
18	Saya berasa seronok bermain kerana permainan ini mencabar minda saya	4.32	.93
19	Saya berasa seronok bermain kerana permainan ini meningkatkan motivasi saya mempelajari tatabahasa	4.32	.95
20	Saya berasa seronok bermain kerana dapat mencari semua objek yang tersembunyi di dalam gambar	4.32	.98
	Jumlah Skor Min	4.30	

Berdasarkan Jadual 3, hasil dapatan kajian dapat diteliti dengan setiap kriteria yang diukur dalam aspek minat murid terhadap permainan interaktif didik hibur iaitu “Objek Tersembunyi” bagi tajuk penjumlah bilangan yang dibangunkan. Item 12 telah mencatatkan nilai min tertinggi dengan min 4.57 ‘*Saya berasa seronok dengan gambar-gambar objek yang berwarna-warni*’ manakala nilai min terendah adalah item 13 dengan nilai min 4.04 ‘*Saya akan berulang bermain permainan Objek Tersembunyi jika saya ada masa lapang*’. Bagi item 7 mencatatkan nilai min 4.47 ‘*Objek Tersembunyi ini ada 4 tahap menarik minat saya untuk terus bermain*’, dan diikuti dengan nilai min 4.43 ‘*Saya berasa seronok kerana permainan ini dapat meningkatkan minat saya untuk terus mempelajari tatabahasa*’. Item 11 pula mencatatkan nilai min 4.42 ‘*Saya berasa seronok kerana dapat belajar penjumlah bilangan sambil bermain*’, Bagi item 17 pula memperoleh nilai min 4.39 ‘*Saya berasa seronok kerana permainan ini memberi pengalaman bermakna kepada saya*’. Item 8 ‘*Permainan Objek Tersembunyi bersifat interaktif dan dapat menarik minat saya*’ memperoleh nilai min 4.34.

Terdapat empat item masing-masing mencatatkan nilai min 4.32, iaitu item 2 ‘*Permainan Objek Tersembunyi menarik perhatian saya*’; item 18 ‘*Saya berasa seronok bermain kerana permainan ini mencabar minda saya*’; item 19 ‘*Saya berasa seronok bermain kerana permainan ini meningkatkan motivasi saya mempelajari tatabahasa*’ dan item 20 ‘*Saya berasa seronok bermain kerana dapat mencari semua objek yang tersembunyi di dalam gambar*’. Seterusnya, item 6 ‘*Gambar latar di dalam Objek Tersembunyi menarik perhatian saya*’ memperoleh nilai min 4.31, manakala item 16 ‘*Saya berasa seronok kerana permainan ini telah berjaya menambah ilmu pengetahuan saya*’ telah mencatatkan nilai min 4.30. Bagi item 9 mencatatkan nilai min 4.28 ‘*Saya berasa seronok bermain permainan Objek Tersembunyi*’, manakala terdapat dua item masing-masing memperoleh nilai min 4.25, iaitu item 10 ‘*Saya berasa puas dengan permainan Objek Tersembunyi ini*’ dan item 14 ‘*Permainan Objek Tersembunyi menarik minat saya untuk belajar penjumlah bilangan*’. Item 5 mencatatkan nilai min 4.19 ‘*Bunyi pada setiap objek yang diklik dengan tepat merangsang minat saya terus bermain*’ manakala item 1 dengan nilai min 4.18 ‘*Saya suka bermain Objek Tersembunyi ini*’. Selain itu, terdapat dua item masing-masing memperoleh nilai min 4.15, iaitu item 3 ‘*Saya terhibur semasa bermain Objek Tersembunyi*’ dan item 4 ‘*Bunyi latar Objek Tersembunyi menarik minat saya untuk terus bermain*’.

Secara keseluruhannya, keputusan analisis kajian ini menunjukkan bahawa tahap nilai min mencatatkan min sangat tinggi, iaitu nilai min 4.30. Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa kajian tentang permainan interaktif didik hibur “Objek Tersembunyi” ini dapat diterima dengan baik oleh murid dan menarik minat murid untuk mempelajari tatabahasa penjumlah bilangan. Selain itu, permainan interaktif ini memenuhi konsep didik hibur iaitu belajar sambil bermain bagi mewujudkan rasa keseronokan dan santai dalam diri murid semasa dalam proses pembelajaran. Malah, konsep didik hibur ini juga selaras dengan kurikulum KSSR yang menitikberatkan unsur menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah rendah.

Dapatan Temu Bual Dengan Murid Tahun Empat

Minat Murid Terhadap Permainan Interaktif Didik Hibur “Objek Tersembunyi”

Dalam kajian ini pengkaji turut menjalankan temu bual bersama enam orang murid tahun empat berkaitan dengan penilaian dan penerimaan bagi aspek minat mereka terhadap permainan interaktif didik hibur “Objek Tersembunyi”. Temu bual yang dijalankan terhadap enam orang murid ini terdiri daripada tiga kumpulan, iaitu murid yang berprestasi baik, sederhana dan biasa agar data temu bual lebih menyeluruh dengan tidak hanya berfokus kepada satu-satu kumpulan murid.

Hasil dapatan temu bual terhadap enam orang responden telah menyatakan bahawa ‘*mereka berasa seronok*’ bermain permainan interaktif iaitu “Objek Tersembunyi”. Oleh itu, pengkaji telah meneroka pendapat responden dengan lebih lanjut dengan bertanya, apakah yang menyebabkan mereka berasa seronok bermain permainan interaktif “Objek Tersembunyi”. Menurut TB/MRD1/AJWP/T4:

“...kerana dapat mencari objek dan dapat menambah ilmu pengetahuan.”

Berdasarkan jawapan yang diberikan oleh responden ini, dapat menunjukkan bahawa permainan interaktif didik hibur “Objek Tersembunyi” ini memberi rasa seronok kepada murid. Malah, permainan interaktif tersebut juga dapat menambah ilmu pengetahuan murid tentang penjumlahan bilangan. Permainan interaktif ini ternyata memenuhi sifat semula jadi kanak-kanak iaitu belajar dan bermain tidak dapat dipisahkan. Menurut responden TB/MRD2/AJWP/T4:

“...kerana sangat menarik ketika bermain sambil dapat mempelajari penjumlahan bilangan.”

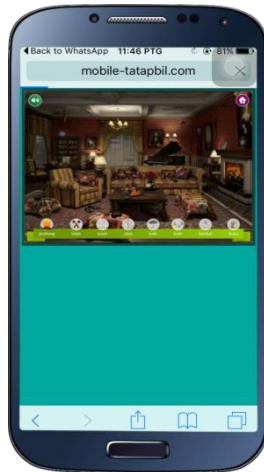
Dalam mereka bentuk dan membangunkan permainan interaktif juga perlu mengambil kira aspek-aspek lain, seperti pemilihan muzik latar yang sesuai dengan jenis permainan manakala gambar-gambar yang digunakan dalam permainan harus dapat menarik perhatian murid kerana gambar yang mempunyai daya tarikan akan mendorong dan menarik minat murid untuk bermain permainan tersebut. Menurut TB/MRD3/AJWP/T4, TB/MRD4/AJWP/T4 dan TB/MRD6/AJWP/T4:

“...kerana sangat seronok ketika bermain...terdapat pelbagai cara meningkatkan pengetahuan tentang penjumlahan bilangan...muzik latar menarik...gambar-gambar di dalam Objek Tersembunyi sangat menarik dan sesetengah gambar seperti gambar sebenar.”

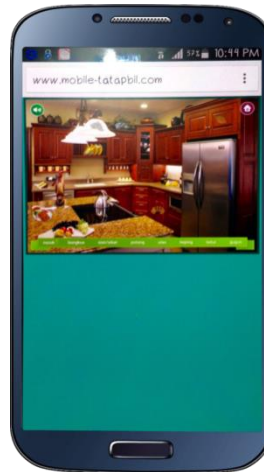
“...kerana gambar latar sangat cantik”

“...kerana bunyi muzik latar yang sedap didengar dan muzik latar sangat sesuai dengan suasana permainan telah menyebabkannya berasa sangat seronok.”

Kesimpulannya, jawapan yang diberikan oleh responden menunjukkan tahap minat mereka yang tinggi terhadap permainan interaktif didik hibur “Objek Tersembunyi” dapat ditunjukkan dalam Rajah 1a dan 1b. Oleh itu, tahap penerimaan responden terhadap permainan interaktif ini adalah positif. Dapatan temu bual ini juga selari dengan dapatan kajian tinjauan yang dijalankan.



Rajah 1a



Rajah 1b

KESIMPULAN

Pembangunan permainan interaktif didik hiburan “Objekt Tersembunyi” ini merupakan bahan sokongan pembelajaran atau lebih dikenali sebagai bahan bantu belajar di luar waktu persekolahan murid. Murid boleh menggunakan telefon pintar, iPad atau Samsung Tab dan sebagainya untuk bermain permainan ini sambil belajar tajuk penjodoh bilangan. Kaedah pembelajaran yang fleksibel seumpama ini memenuhi keperluan pembelajaran abad ke-21 iaitu belajar tanpa terikat dengan ruang dan waktu. Oleh itu, berdasarkan hasil dapatan dan perbincangan, murid telah menunjukkan minat mereka dalam permainan interaktif khususnya melalui permainan “Objek Tersembunyi”. Justeru, kajian-kajian lain yang dijalankan berkaitan dengan kaedah pembelajaran berasaskan permainan jenis interaktif atau digital disarankan agar terus meneroka dan mengkaji kekuatan atau signifikan permainan agar dapat memberikan manfaat yang optimum kepada murid-murid, khususnya di sekolah rendah agar melalui permainan interaktif dapat memberi motivasi dan menaikkan semangat murid untuk mempelajari mata pelajaran Bahasa Melayu.

RUJUKAN

- Abdul Rasid Jamian, Nurul Nadiah Razali & Shamsudin Othman. (2016). Pengaplikasian teknik didik hiburan meningkatkan pencapaian penulisan karangan bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 41(1): 39-45.
- Baharuddin Aris, Rio Sumarni Shariffudin, Manimegalai Subramaniam. (2002). *Reka bentuk perisian multimedia*. Skudai. Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.
- Chew, F. P. & Zul Hazmi Hamad. 2018. Kemahiran berfikir aras tinggi dalam pembelajaran dan pemudahcaraan bahasa Melayu melalui teknik penyoalan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 8 (1), 2018, pp. 1-12.
- Chung, L-Y & Chang, R-C. (2017). The effect of gender on motivation and student achievement in digital game-based learning: A case study of a contented-based classroom. *Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 13(6), 2309-2327.
- Chung, M.H.C., Norazah Nordin, Jamaludin Badusah & Nawal Mustafa. (2018). Testing the Usefulness of a Mobile Edutainment Software in Learning Malay Language Grammar in Primary School. *Sci. Int. (Lahore)*, 30(1), 73-77.
- Creswell, J.W. & Clark, V.L. (2011). *Designing and conducting mixed methods research*. 2nd edition. Thousand Oaks, California: Sage.
- Faridah Mohd Jamel, Mohd Norawi Ali & Nur Jahan Ahmad. (2019). The needs analysis in game-based STEM module development for KSSM science teachers. *International Journal of Recent Technologi and Engineering*, 8(3), 6622-6628.
- Hussein, M.H., Ow, S.H., Loh, S.C., Thong, M-K., & Ebrahim, N.A. (2019). *Effects of digital game-based learning on elementary science learning: A systematic review*. IEEE Access, Volume:7, 62465-62478. <https://doi.org/10.1109/access.2019.2916324>

- Jamalludin Harun, Baharuddin Aris & Zaidatun Tasir. (2003). *Pembangunan perisian multimedia*. Batu Caves: Venton Publishing.
- Kurikulum Standard Sekolah Rendah. (2018). *Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Bahasa Melayu Tahun 4*. Bahagian Pembangunan Kurikulum, Putrajaya: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Lay, Y. F. & Khoo, C. H. (2014). *Pengenalan kepada Pendekatan Kuantitatif dalam Penyelidikan Pendidikan*. Kota Kinabalu: Penerbit Universiti Malaysia Sabah.
- Liu, Z-Y., Zaffar Ahmed Shaikh & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(14), 53-64.
- Mohd. Majid Konting. (1998). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2018). Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, Special Edition, 358-367.
- Wan Malini Wan Isa, Mat Atar Mat Amin, Azilawati Rozaimie, Wan Mohd Rizhan Wan Idris, Normala Rahim, & Irma Shayana Samaden. (2015). Conceptual framework of edutainment animated series for children: A pious story. *Journal of Engineering and Applied Sciences*, 10(3), 1106-1113.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (1984). *Games for language leaning*. 2nd Edition. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yolageldili, G. & Arikan, A. (2011). Effectiveness of using games in the teaching grammar to young learners. *Elementary Education Online*, 10(1), 219-229.
- Zeng, H., Zhou, S-N., Hong, G-R., Li, Q-Y., & Xu, S-Q. Evaluation of interactive game-based learning in physics domain. *Journal of Baltic Science Education*, 19(3), 484-498.
- Zorica, M.B. (2014). *Edutainment at the higher education as an element for the learning success*. Proceedings of EDULEARN14 Conference, 7th-9th July 2014, 4089-4098.