



PRACTITIONER RESEARCH

<https://e-journal.uum.edu.my/index.php/pr>

How to cite this article:

Jamaludin, N.I.S., Mohamad Deris, H. M., Yaafar, N. S., & Zain, F.M., (2022). Gamifikasi dalam PdPR: Integrasi Teknologi Menggunakan Quizziz. *Practitioner Research*, 4, July, 151-171. <https://doi.org/10.32890/pr2022.4.8>

GAMIFIKASI DALAM PdPR: INTEGRASI TEKNOLOGI MENGGUNAKAN QUIZZIZ

(Gamification in PdPR: Technology integration using Quizziz)

¹Nur Intan Syazwani Jamaludin,

²Hosni Mubarak Mohamad Deris,

³Noor Syuhada Yaafar & ⁴Farah Mohamad Zain

School of Education, Universiti Utara Malaysia

⁴Corresponding author: mz.farah@uum.edu.my

Received: 25/5/2022 Revised: 1/6/2022 Accepted: 20/6/2022 Published: 31/7/2022

ABSTRAK

Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) merupakan salah satu alternatif yang dipilih oleh Kementerian Pendidikan Malaysia bagi menggantikan persekolahan secara bersemuka sebagai inisiatif dalam mencegah keciciran pelajar dalam pendidikan. PdPR dilaksanakan apabila pelajar tidak dapat hadir ke sekolah akibat pandemik Covid-19 yang melanda dunia bermula awal tahun 2020. Tujuan kajian ini adalah untuk mengenal pasti tahap minat dan kesediaan pelajar untuk menerima penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz. Reka bentuk kajian kuantitatif deskriptif yang menggunakan kaedah tinjauan digunakan untuk mendapatkan maklumat daripada 128

orang pelajar Tingkatan Satu di sebuah sekolah menengah di Kedah yang dipilih dengan menggunakan teknik persampelan bertujuan. Data dikumpul melalui soal selidik yang diadaptasi daripada kajian lepas dan mengandungi 16 item. Instrumen kajian mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi iaitu antara julat 0.74 hingga 0.85. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif iaitu kekerapan dan peratusan. Tahap minat dan kesediaan pelajar menerima penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz adalah baik kerana kebanyakan mereka bersetuju dengan pernyataan yang diberikan berkaitan motivasi, pembelajaran, kerja berpasukan dan strategi pembelajaran. Para pendidik perlu memberi keutamaan dalam menarik minat dan penerimaan pelajar terhadap integrasi teknologi yang diperkenalkan agar dapat meningkatkan penglibatan mereka dalam aktiviti akademik sekali gus menyumbang kepada pemahaman yang baik dan menunjukkan prestasi yang memberangsangkan.

Kata kunci: Integrasi teknologi, minat, kesediaan, Quizizz, pengajaran dan pembelajaran di rumah.

ABSTRACT

Home-based teaching and learning (PdPR) is one of the alternatives chosen by the Ministry of Education Malaysia to replace face-to-face schooling as an initiative to prevent dropouts in education. PdPR is implemented when students are unable to attend school due to the Covid-19 pandemic that has hit the world beginning in early 2020. The purpose of this study is to identify the level of interest and readiness of students to accept the use of gamification methods during PdPR using Quizizz. A descriptive quantitative study design applying a survey method is used to obtain information from 128 Form One students in a secondary school in Kedah selected by using a purposive sampling technique. Data were collected through a questionnaire adapted from a previous study and containing 16 items. The research instrument has a high-reliability value that is between the range of 0.74 to 0.85. Data were analyzed using descriptive statistics namely frequency and percentage. The level of interest and willingness of students to accept the use of gamification methods during PdPR using Quizizz is good and most of them agree with the statements given regarding motivation, learning, teamwork, and learning strategies. Educators

need to be aware of the priority of attracting interest and acceptance of students in the integration of technology introduced to increase their involvement in academic activities thus contributing to a good understanding and showing encouraging performance.

Keywords: *Technology integration, interest, readiness, Quizizz, home-based teaching, and learning.*

PENGENALAN

Kepelbagaian kaedah pengajaran dan pembelajaran dalam bidang pendidikan semakin pesat berkembang sejajar dengan pembangunan teknologi masa kini. Perkembangan teknologi maklumat telah memberi kesan terhadap sistem pengajaran terutamanya kemudahan dalam proses pengajaran dan pemudahcara (Abdullah & Razak, 2021). Penggunaan teknologi sebagai alat bantu mengajar dilihat sebagai salah satu medium yang berpotensi tinggi untuk mengubah pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih efektif. Hal ini kerana teknologi sesuai diadaptasikan dalam dunia pendidikan masa kini untuk melahirkan pelajar yang mampu berdaya saing di peringkat global. Sehubungan dengan itu, penggunaan teknologi yang bersesuaian mampu merealisasikan aspirasi negara sebagai sebuah negara yang maju khususnya dalam arena pendidikan.

Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) menekankan setiap murid mendapat akses kepada pendidikan dalam usaha mencapai potensi diri untuk menghadapi masa hadapan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020). Kenyataan itu jelas menunjukkan bahawa walaupun tidak dapat hadir ke sekolah secara bersemuka, peluang untuk mengikuti pendidikan merupakan hak semua pelajar. Dengan demikian, Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah (PdPR) merupakan salah satu alternatif yang dipilih oleh Kementerian Pendidikan Malaysia bagi menggantikan persekolahan secara bersemuka untuk mengelakkan keciciran pelajar. Pandemik Covid-19 yang melanda dunia bukan sahaja memberi impak kepada ekonomi serta cara hidup masyarakat dunia, malahan kesannya turut melibatkan sektor lain termasuklah pendidikan (Mohamad, 2020). Krisis global akibat penularan Covid-19 ini telah memberi kesan yang buruk kepada ekonomi negara dan juga menyebabkan aktiviti pengajaran

dan pembelajaran di semua institusi pendidikan sama ada di peringkat rendah, menengah dan universiti terganggu dan tertangguh (Abdillah & Musa, 2021). Pada masa yang sama, PdPR juga merubah tradisi pembelajaran secara bersemuka di sekolah kepada pembelajaran atas talian atau luar talian dengan menggunakan kaedah yang sesuai dengan norma baharu dunia pendidikan masa kini. Oleh itu, PdPR dilaksanakan apabila murid tidak dapat hadir ke sekolah akibat pandemik Covid-19 yang telah melanda seluruh dunia bermula awal tahun 2020.

Teknik pengajaran dan pembelajaran menggunakan gamifikasi merupakan salah satu kaedah yang berupaya merangsang pemikiran pelajar supaya lebih bermotivasi untuk melibatkan diri secara aktif semasa berlangsungnya proses PdPR. Kaedah gamifikasi menggabungkan isi kandungan pembelajaran dengan unsur-unsur mekanik permainan dan merupakan salah satu kaedah pengajaran abad ke-21 (Abdullah & Razak, 2021). Aplikasi percuma di internet seperti Quizizz banyak digunakan oleh guru-guru semasa proses PdPR dan ia merupakan salah satu kaedah pengajaran gamifikasi. Aplikasi Quizizz berupaya membawa pendidik dan pelajar seiring dengan perubahan kepada pembelajaran abad ke-21 yang lebih canggih dan mencabar (Mohamad, 2020).

Penyataan Masalah

Proses PdPR dilaksanakan sebagai salah satu alternatif yang dipilih bagi menggantikan pengajaran dan pemudahcara (PdPc) akibat penularan pandemik Covid -19. Pengajaran dan pembelajaran (PdP) secara bersemuka di sekolah antara pelajar dan guru telah beralih kepada pembelajaran secara atas talian. Namun demikian, PdPR yang hanya berpusatkan guru iaitu berorientasikan pendekatan konvensional telah menyebabkan pelajar merasa kurang berminat dan hilang fokus. Teknik pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak menarik perhatian pelajar (Abdullah & Razak, 2021). Sementara itu, kesediaan penerimaan pelajar terhadap kaedah pembelajaran norma baharu dalam PdPR ini dilihat menjadi kemelut dalam melancarkan proses PdPR. Kesediaan pelajar menghadapi pembelajaran secara maya perlu diberi perhatian kerana mereka adalah penting kepada ilmu pendidikan untuk disampaikan (Hamat et al., 2020).

Terdapat pelbagai teknik yang digunakan dalam integrasi teknologi pendidikan. Penggunaan kaedah gamifikasi dalam pendidikan dilihat sebagai salah satu kaedah yang boleh digunakan dalam proses PdPR. Integrasi teknologi menggunakan Quizizz umumnya diadaptasikan dalam PdPR diharap berpotensi menarik minat dan penerimaan pelajar semasa proses PdPR berlangsung. Selain itu, beberapa penyelidik telah menjalankan kajian tentang gamifikasi pada kajian lepas. Dari perspektif sudut yang berbeza, masih kurang ditemui kajian meneliti kesan penggunaan gamifikasi dalam PdPR khususnya terhadap minat dan penerimaan pelajar ke atas integrasi teknologi menggunakan Quizizz. Oleh yang demikian, kajian ini dilihat menjadi satu keperluan untuk dilaksanakan bagi mengenal pasti tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan gamifikasi dalam PdPR melalui integrasi teknologi menggunakan Quizizz.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini mengandungi dua objektif kajian iaitu:

1. Untuk mengenal pasti tahap minat pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz.
2. Untuk mengenal pasti tahap kesediaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz.

SOROTAN KAJIAN

Beberapa konsep penting dalam kajian yang dijalankan ini dikupas melalui sorotan kajian iaitu tentang tahap minat pelajar dan tahap penerimaan pelajar dalam integrasi teknologi menggunakan Quizizz. Gamifikasi merupakan satu teknik popular terkini yang menggunakan penerapan pengalaman interaksi antara manusia dengan komputer (*human computer interaction*, HCI), psikologi dan pembangunan permainan digital untuk merangsang penglibatan dan motivasi manusia (Md Hanafiah et al., 2019). Selain itu, gamifikasi juga merupakan kolaborasi antara standard kandungan pengajaran dan unsur-unsur mekanisme dalam permainan. Gamifikasi adalah salah satu medium

pembelajaran abad ke-21 yang dapat meningkatkan kemahiran berfikir dan pengetahuan pelajar (Abdullah & Razak, 2021). Kaedah gamifikasi ini telah diperkenalkan sebelum kemunculan proses PdPR lagi. Walau bagaimanapun, penggunaan kaedah gamifikasi ini semakin digunakan oleh warga pendidik apabila PdP secara bersemuka digantikan dengan PdPR demi kelangsungan dunia pendidikan ketika berdepan dengan pandemik Covid-19. PdPR secara dalam talian berlaku apabila terdapat capaian Internet dan penggunaan peranti yang membolehkan murid belajar secara *real time* (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020).

Norma baharu merupakan peraturan yang diterima atau diguna pakai oleh masyarakat disebabkan berlakunya sesuatu perkara seperti pandemik penyakit berjangkit (Abdillah & Musa, 2021). Oleh yang demikian, sistem pendidikan Malaysia mengalami perubahan yang besar ekoran daripada pandemik Covid-19. Seiring dengan berlakunya integrasi teknologi dalam bidang pendidikan, teori *connectivism* iaitu satu teori pembelajaran baharu yang meliputi proses pembelajaran dalam era digital masa kini dilihat semakin berkembang hasil anjakan daripada teori *behaviorism*, *cognitism* dan *constructivism*. Format digital dalam bidang teknologi telah merubah kaedah pembelajaran tradisional. *Connectivism* merupakan teori pembelajaran yang digunakan untuk era digital kini (Siemens, 2004). Kepelbagaian pemindahan unsur-unsur secara berterusan berlangsung dalam proses pembelajaran. Berdasarkan teori *connectivism*, proses pembelajaran bermula apabila menggunakan gamifikasi dalam PdPR dan menyalurkan kepada pelajar melalui integrasi teknologi menggunakan Quizizz. Pelajar menerima kaedah ini dan hasil penggunaan Quizizz disalurkan semula kepada guru melalui laporan analisis yang ditaksirkan dalam aplikasi Quizizz. Satu kitaran dan rangkaian ini merupakan proses pembelajaran era digital yang terdapat dalam teori *connectivism*. Justeru, kitaran dan rangkaian dalam teori *connectivism* dapat digunakan dalam proses mengenal pasti tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam PdPR melalui integrasi teknologi menggunakan Quizizz. Kuiz merupakan bentuk penilaian yang popular (Mohamad, 2020). Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran melalui elemen berasaskan permainan diterapkan sebagai aktiviti penilaian bagi menggantikan bentuk penilaian konvensional. Aplikasi Quizizz bersifat atas talian (*online*), yang ertinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai (Salsabila et al., 2020). Dalam

pada itu, capaian internet yang mencukupi diperlukan oleh pelajar bagi mengakses aplikasi Quizizz. Belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi Quizizz ini di samping menyenangkan dan interaktif akan menyumbang kepada peningkatan kompetensi pelajar dan kreativiti pendidik (Aini, 2019).

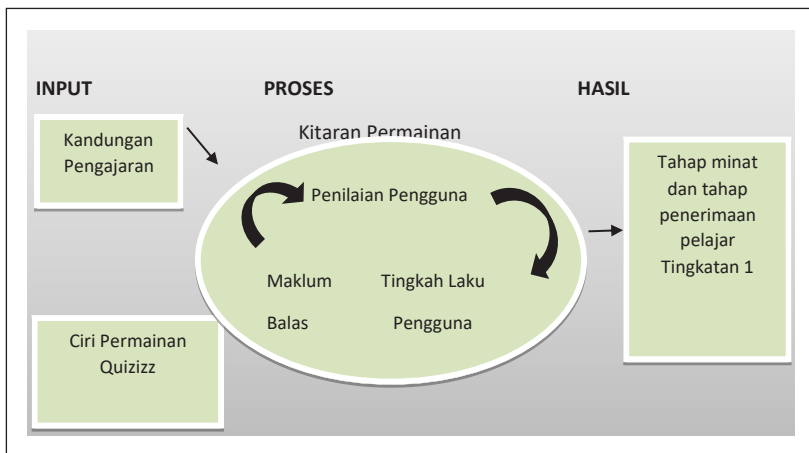
PdPR ialah pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang dilaksanakan di rumah atau pusat komuniti atau di mana-mana lokasi yang bersesuaian (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020). Di samping itu, PdPR boleh dilaksanakan dengan cara dalam talian atau luar talian secara terancang dan berstruktur. Namun demikian, PdPR hanya boleh dilaksanakan berdasarkan kelulusan dan kondisi yang tertentu sahaja. PdPR dilaksanakan apabila murid tidak dapat hadir ke sekolah dalam satu tempoh yang tertentu atas sebab bencana atau wabak atau sebab-sebab lain dengan kelulusan pendaftar negeri (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2020). Secara umumnya, pelaksanaan PdPR boleh dilaksanakan dalam pelbagai bentuk bagi menarik minat pelajar supaya sentiasa berada keadaan yang kondusif. Untuk menjadikan PdPR berkesan, pelajar perlulah mempunyai sikap dan minat yang mendalam untuk mengikuti pengajaran yang diajar (Abdullah & Razak, 2021). Guru perlulah bijak memilih kaedah yang menarik dan bersesuaian bagi menjadikan PdPR dapat dilaksanakan secara efektif. Gamifikasi dapat memberi motivasi kepada pelajar serta merangsang minat, mewujudkan pengalaman menarik kepada pemain (Wahid, 2020). Maka, integrasi teknologi menggunakan Quizizz merupakan salah satu teknik yang boleh menarik minat pelajar kerana bersifat gamifikasi dan sesuai diaplikasikan semasa proses PdPR. Dalam melakukan proses pembelajaran, faktor penting yang perlu dititikberatkan ialah keinginan individu untuk terus belajar di samping berminat untuk menerapkan dan mempraktikkannya di dalam situasi yang sesuai (Abdillah & Musa, 2021). Pada masa yang sama, gamifikasi juga diketahui bahawa merupakan aktiviti yang sangat digemari oleh pelajar. Oleh itu, jelas dilihat gamifikasi dalam PdPR melalui Quizizz mampu menarik minat pelajar semasa proses PdPR. Dengan menggunakan permainan mekanik, amalan pendidikan dapat melalui peralihan pembelajaran tradisional seperti kuliah kepada aktiviti yang lebih interaktif dan menarik (Wahid, 2020).

Secara khususnya, Quizizz yang dihasilkan oleh guru perlu dirancang secara sistematik agar dapat memenuhi tuntutan yang terkandung dalam standard pembelajaran bagi setiap subjek. Pengajaran dirancang

oleh guru secara sistematik dengan menggunakan kaedah dan teknik yang sesuai bagi mencapai lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar (Abdillah & Musa, 2021). Selain itu, penghasilan Quizizz yang bersesuaian dengan topik pembelajaran juga perlu dilaksanakan secara terancang agar kaedah ini mendapat penerimaan yang baik dalam kalangan pelajar semasa proses PdPR. Perubahan ini lebih mudah diterima oleh generasi muda kini berbanding generasi dahulu (Abdullah & Razak, 2021). Secara tuntasnya, berdasarkan kajian-kajian lepas, jelas menunjukkan gamifikasi dalam PdPR melalui integrasi teknologi menggunakan Quizizz merupakan satu kaedah yang dilihat dapat diterima oleh pelajar semasa proses PdPR.

Rajah 1

Kerangka Konseptual Kajian



Kerangka konseptual kajian Gamifikasi dalam PdPR: Integrasi Teknologi menggunakan Quizizz diadaptasi dari kajian asal Garris et. al. (2002).

Kerangka konseptual dalam kajian ini diadaptasi daripada kajian asal Rosemary Garris, Robert Ahlers dan James E Driskell pada tahun 2002 dan telah diubahsuai mengikut kesesuaian tujuan pelaksanaan kajian ini. Sementara itu, kerangka konseptual kajian diubahsuai dan dibangunkan bagi membuat penelitian untuk

memenuhi sasaran kajian. Model permainan ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu input, proses dan hasil. Merujuk kepada bahagian input, kandungan pengajaran yang dipilih oleh guru digabungkan dengan ciri-ciri gamifikasi bagi menghasilkan integrasi teknologi melalui Quizizz. Selepas itu, pelajar akan melalui proses kitaran permainan semasa bermain Quizizz. Terdapat tiga bahagian dalam kitaran permainan iaitu penilaian pengguna, tingkah laku pengguna dan maklum balas sistem. Kitaran permainan ini bermula apabila pelajar mula bermain Quizizz dalam PdPR. Seterusnya, pelajar akan membuat penilaian terhadap permainan Quizizz tersebut. Selepas itu, pelajar akan memberi maklum balas kepada guru tentang penilaian mereka terhadap permainan Quizizz. Akhirnya, penglibatan dalam permainan ini membawa kepada pencapaian objektif latihan dan hasil pembelajaran tertentu (Garris et. al., 2002). Tingkah laku pengguna ketika memainkan permainan tersebut juga dapat diperhatikan apabila mereka menunjukkan minat dan penglibatan yang lebih aktif dalam permainan (Tangkui & Keong, 2020). Maklum balas daripada kitaran permainan ini digunakan untuk mengenal pasti tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan permainan Quizizz dalam proses PdPR.

METODOLOGI

Reka bentuk kajian kuantitatif digunakan bagi mendapatkan maklumat berkaitan tahap minat dan kesediaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz. Kajian ini telah dijalankan di sebuah sekolah menengah di utara semenanjung Malaysia iaitu di Negeri Kedah. Sumber data dalam kajian ini adalah pelajar tingkatan satu dari sekolah berkenaan. Dengan menggunakan teknik pensampelan bertujuan iaitu kaedah pensampelan bukan kebarangkalian dimana pelajar yang terlibat dalam kajian mewakili pelajar tingkatan 1. Matlamat pensampelan ini ialah untuk memastikan beberapa kumpulan kecil dalam sesuatu populasi itu diwakili hingga ke tahap yang dikehendaki (Shafie, 2015). Pemilihan responden dilakukan menggunakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan pengalaman mereka menggunakan permainan quizizz yang dapat memberikan data sepenuhnya tentang kajian yang penyelidik jalankan.

Instrumen Kajian

Dalam kajian ini pengumpulan data utama adalah melalui kaedah soal selidik yang dijalankan ke atas pelajar tingkatan 1 bagi mendapatkan maklum balas mengenai persepsi pelajar tentang motivasi, pembelajaran, kerja sepasukan dan strategi pembelajaran secara permainan. Instrumen soal selidik terdiri daripada 16 item soalan berbentuk tertutup iaitu berkehendakkan jawapan pendek pelajar dalam bentuk skala *Guttman* dengan pilihan “Ya” atau “Tidak” untuk mengukur tahap minat dan kesediaan penerimaan pelajar. 9 item adalah untuk mengukur tahap kesediaan penerimaan manakala baki 7 item mengukur tahap minat pelajar. Instrumen ini telah diterjemahkan dan diubahsuai daripada Manzano-León, et al. (2021). Item soalan soal selidik yang digunakan telah ditentukan kebolehpercayaan item oleh Manzano-León, et al. (2021) dengan nilai pekali *Cronbach alpha* yang diperolehi bagi setiap konstruk adalah antara julat 0.74 hingga 0.85. Menurut Hussin et al. (2020), nilai signifikan melebihi 0.6 dan ke atas adalah boleh diterima terutamanya bagi kajian permulaan sebagaimana cadangan sesetengah pengkaji. Indeks kebolehpercayaan ini adalah tinggi dan boleh diterima pakai menurut Sekaran (2003). Di samping itu, kesahan pakar telah dilakukan oleh seorang guru Bahasa Inggeris (Ketua Panitia) iaitu pakar bahasa bagi menilai dan menjamin terjemahan bahasa secara *back to back* dan kesesuaian penggunaan bahasa adalah betul. Pengesahan ini juga adalah untuk memastikan ketepatan konstruk serta kejelasan kandungan. Pemilihan pakar ini adalah kerana kelayakan selain mempunyai pengalaman dan pengetahuan luas di dalam bidang. Kesahan kandungan dilakukan adalah untuk memastikan sama ada kandungan soal selidik itu relevan dengan skop kajian, objektif kajian dan kandungan sesuatu bidang yang dikaji. Mengukur dan melaporkan kesahan kandungan sesuatu instrumen adalah faktor utama dalam kajian. Kesahan ini memberi keyakinan kepada penyelidik dan pembaca tentang instrumen tersebut (Yaghmaie, 2003). Walaupun kesahan kandungan bersifat subjektif, ia boleh menambahkan objektiviti dalam kajian (Rubio et al., 2003). Nilai kesahan yang tinggi bagi setiap item dalam soal selidik adalah penting untuk memastikan ketepatan pengumpulan data dan kemasukan data (Ariffin et al., 2010). Namun begitu, menurut (Johnson & Christensen, 2014) menyatakan kesahan kandungan dibuktikan melalui penilaian pakar yang akan menilai pengukuran konstruk, kandungan ujian serta membuat keputusan sama ada

kandungannya memadai untuk mewakili sesuatu dimensi atau konstruk. Yaghmaie (2003) menjelaskan kesahan kandungan sebagai penilaian yang subjektif oleh pakar tentang sejauh manakah sesuatu konstruk itu relevan terhadap instrumen yang diuji. Oleh itu hasil keputusan kesahan kandungan menunjukkan soal selidik mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi dan boleh diguna pakai dalam konteks kajian ini. Beberapa pengubahsuaian bahasa telah dilakukan atas nasihat pakar bagi kesahan kandungan.

Prosedur Pengumpulan Data

Pentadbiran dan kutipan data dilakukan dengan menggunakan soal selidik secara dalam talian menggunakan *Google Form* agar kutipan data berjalan lancar semasa pandemik Covid-19 ini. Pautan *Google Form* disebarkan menggunakan platform *Whatsapp group* pelajar-pelajar melalui guru kelas setelah mendapat kebenaran untuk menjalankan kajian.

Prosedur Analisis Data

Proses dari data soal selidik telah dikumpul dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Analisis dibuat menggunakan perisian *Microsoft Office Excel 2019* dan *Statistical Package for Social Sciences (SPSS)*. Untuk kajian ini, analisis menggunakan skala Guttman dilakukan dengan menggunakan statistik berdasarkan kekerapan dan peratusan seperti yang dianjurkan oleh Pranatawijaya et al. (2019).

DAPATAN KAJIAN

Kadar respons (*response rate*) adalah bahagian penting dalam menilai nilai penemuan penyelidikan (Baruch & Holtom, 2008). Kadar respons ini dapat diukur dengan membahagikan jumlah responden yang benar-benar memulangkan soal selidik dengan ukuran sampel kajian (Hamilton, 2009). Kadar pemulangan respons untuk kajian ini adalah 89.5%. Menurut Fowler (2008), dicadangkan 60% sebagai peratusan minimum kadar respons sementara De Vaus (2013) menetapkan 80% untuk standard terendah. Selain itu, Sekaran (2003) mendefinisikan bahawa ukuran sampel antara 30 hingga 500 adalah sah dan sesuai untuk kebanyakan penyelidikan. Oleh itu, kadar tindak balas ini cukup memuaskan untuk mewakili populasi.

Demografi Responden

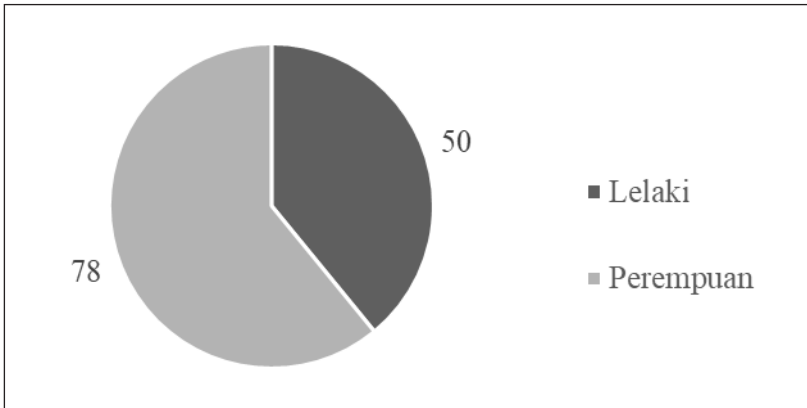
Taburan peratusan dan kekerapan untuk kajian ini merangkumi aspek demografi yang terdiri daripada jantina pelajar. Maklumat demografi tersebut dijelaskan seperti berikut.

Jantina Responden

Rajah 2 menunjukkan taburan jantina pelajar berdasarkan kekerapan. Data yang dikumpulkan terdiri daripada 50 pelajar lelaki dan 78 pelajar perempuan yang menjadikan peratusan masing-masing adalah 39.1% dan 60.9%. Kekerapan pelajar perempuan lebih tinggi daripada pelajar lelaki dimana hampir dua pertiga daripada jumlah keseluruhan sampel kajian.

Rajah 2

Carta Pai Taburan Jantina Responden



Statistik Deskriptif

Taburan statistik deskriptif melalui perincian peratusan dan kekerapan untuk kajian ini adalah bertujuan untuk menghuraikan aspek minat dan kesediaan penerimaan pelajar. Dapatan kajian tersebut dijelaskan secara terperinci mengikut konstruk iaitu tahap minat pelajar terhadap penggunaan Quizizz dan tahap kesediaan penerimaan pelajar terhadap penggunaan Quizizz. Huraian terhadap dapatan kajian adalah seperti berikut.

Tahap Minat Pelajar Terhadap Penggunaan Quizizz

Jadual 1 menunjukkan taburan statistik deskriptif kekerapan dan peratusan persepsi pelajar berdasarkan konstruk minat. Merujuk kepada hasil analisis dapatan kajian yang telah dijalankan, majoriti pelajar merasakan minat mereka semakin meningkat apabila menggunakan Quizizz sebagai aktiviti pembelajaran dan bersetuju untuk mengulangi aktiviti seumpamanya dalam aktiviti pada masa akan datang dengan kekerapan 119 orang pelajar (93.0%) memilih ya berbanding hanya 9 orang pelajar (7.0%) memilih tidak. Seramai 121 orang pelajar (94.5%) pula bersetuju dengan pendapat bahawa format aktiviti menggunakan Quizizz adalah sesuai untuk memeriksa pengetahuan atau pemahaman mereka terhadap topik atau kandungan pelajaran yang dipelajari di samping membantu mengenal pasti kelemahan masing-masing dalam topik berkenaan. Kekerapan paling tinggi didapati bagi elemen permainan menggunakan Quizizz memberi motivasi kepada pelajar dengan bilangan responden yang bersetuju seramai 122 orang pelajar (95.3%) berbanding cuma 6 orang pelajar (4.7%) tidak bersetuju. Selain itu, melalui aktiviti ini, seramai 81 orang pelajar (63.3%) merasakan mereka belajar lebih banyak dibandingkan sewaktu kelas tradisional atau bersemuka dan seramai 84 orang pelajar (65.6%) menyatakan semasa bermain, mereka masih menyedari apa yang berlaku di sekeliling mereka. Secara keseluruhannya, majoriti pelajar bersetuju bahawa mereka berminat dengan penggunaan permainan Quizizz dalam aktiviti pembelajaran semasa PdPR dengan kekerapan pilihan sebanyak 727 (81.1%).

Jadual 1

Taburan Statistik Deskriptif bagi Minat Pelajar

	Pilihan Ya		Pilihan Tidak	
	Kekerapan	Peratusan (%)	Kekerapan	Peratusan (%)
Saya akan mengulangi jenis aktiviti ini	119	93.0	9	7.0
Minat saya semakin meningkat	119	93.0	9	7.0
Format aktiviti sesuai untuk memeriksa pengetahuan/ pemahaman saya	121	94.5	7	5.5

(sambungan)

	Pilihan Ya		Pilihan Tidak	
	Kekerapan	Peratusan (%)	Kekerapan	Peratusan (%)
Aktiviti ini membantu saya mengenal pasti kelemahan	121	94.5	7	5.5
Saya belajar lebih banyak	81	63.3	47	36.7
Elemen permainan memberi motivasi kepada saya	122	95.3	6	4.7
Saya tidak menyedari apa yang berlaku di sekeliling saya	44	34.4	84	65.6
Jumlah	727	81.1	169	18.9

Tahap Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Quizizz

Jadual 2 menunjukkan taburan kekerapan dan peratusan persepsi pelajar berdasarkan konstruk kesediaan permainan menggunakan Quizizz. Berdasarkan dapatan kajian, kekerapan paling tinggi didapati apabila seramai 124 orang pelajar (96.9%) merasakan aktiviti ini meningkatkan pengetahuan selain berasa amat selesa dan bermakna apabila menggunakan Quizizz sebagai aktiviti pembelajaran. Seramai 123 orang pelajar (96.1%) pula bersetuju bahawa mereka sangat menyukai aktiviti menyeronokkan ini dan merasa mampu menjalankan aktiviti yang diberikan. Seterusnya, 122 orang pelajar (95.3%) menyatakan mereka rasa bermotivasi semasa melakukan aktiviti ini dan seramai 121 orang pelajar (94.5%) mendapati bahawa aktiviti yang mempunyai elemen permainan adalah menyeronokkan. Majoriti pelajar dengan kekerapan 119 orang (93.0%) bersetuju bahawa aktiviti ini membantu mereka memahami isi kandungan pelajaran dan seramai 100 orang pelajar (78.1%) bersetuju mereka dapat berkomunikasi dan belajar dari rakan sepasukan. Namun begitu, seramai 83 orang pelajar (64.8%) menyatakan mereka dapat belajar dari rakan semasa melakukan aktiviti menggunakan Quizizz. Secara keseluruhannya, majoriti pelajar bersetuju bahawa mereka bersedia menerima permainan Quizizz dengan kekerapan pilihan sebanyak 1039 (90.2%).

Jadual 2

Taburan Statistik Deskriptif bagi Penerimaan Pelajar

	Pilihan Ya		Pilihan Tidak	
	Kekerapan	Peratusan (%)	Kekerapan	Peratusan (%)
Saya sangat menyukai aktiviti menyeronokkan ini	123	96.1	5	3.9
Saya rasa bermotivasi semasa melakukan aktiviti ini	122	95.3	6	4.7
Aktiviti ini meningkatkan pengetahuan saya	124	96.9	4	3.1
Aktiviti ini membantu saya memahami isi kandungan	119	93.0	9	7.0
Saya dapat berkomunikasi dan belajar dari rakan sepasukan	100	78.1	28	21.9
Saya belajar dari rakan semasa melakukan aktiviti	83	64.8	45	35.2
Saya dapati aktiviti yang mempunyai elemen permainan menyeronokkan	121	94.5	7	5.5
Saya merasa mampu menjalankan aktiviti yang diberikan	123	96.1	5	3.9
Aktiviti ini amat selesa dan bermakna bagi saya	124	96.9	4	3.1
Jumlah	1039	90.2	113	9.8

PERBINCANGAN

Pembelajaran melibatkan penggunaan gamifikasi didapati memberi impak kepada proses pembelajaran para pelajar. Rata-rata golongan ini memberikan maklum balas yang positif terhadap amalan gamifikasi yang dipilih oleh guru semasa menjalankan aktiviti akademik. Perbincangan lanjut diuraikan berdasarkan kepada objektif dan soalan kajian yang telah dinyatakan dalam bahagian terdahulu.

Tahap Minat Pelajar Terhadap Penggunaan Quizizz

Setelah memperkenalkan kaedah gamifikasi dalam PdPR, pelajar merasakan minat mereka semakin meningkat apabila menggunakan Quizizz sebagai aktiviti pembelajaran dan bersetuju untuk mengulangi aktiviti seumpamanya dapatan ini selari dengan hujah oleh Abdullah dan Razak (2021) dimana pelajar seharusnya mempunyai sikap dan minat yang mendalam untuk mengikuti pengajaran guru. Pelajar juga dilihat bersetuju bahawa format aktiviti menggunakan Quizizz adalah sesuai untuk memeriksa pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap topik yang dipelajari selain membantu mengenal pasti kelemahan masing-masing dalam topik berkenaan. Hal ini selaras dengan syor oleh Abdullah dan Razak (2021) yang menyatakan bahawa penghasilan Quizizz yang bersesuaian dengan topik pembelajaran adalah perlu serta dilaksanakan secara terancang sesuai dengan hasrat penggunaannya sebagai salah satu bentuk penilaian formatif.

Elemen permainan menggunakan Quizizz juga didapati memberi motivasi kepada pelajar. Dapatan ini selari dengan hasil kajian oleh Wahid (2020) iaitu gamifikasi dapat memberi motivasi kepada pelajar, merangsang minat dan memberikan pengalaman menarik kepada pemain. Selain itu, melalui aktiviti ini, pelajar merasakan mereka belajar lebih banyak berbanding sewaktu kelas tradisional atau bersemuka dan menyatakan semasa bermain Quizizz, mereka masih menyedari apa yang berlaku di sekeliling mereka seperti mana yang dijelaskan oleh kajian Wahid (2020), dengan menggunakan permainan berbentuk mekanik, amalan pendidikan dapat melalui peralihan pembelajaran tradisional dalam format kuliah kepada aktiviti yang lebih interaktif dan menarik. Secara keseluruhannya, para pelajar bersetuju bahawa mereka berminat dengan penggunaan permainan Quizizz dalam proses PdPR yang menerapkan elemen gamifikasi. Justeru, dapat dibuktikan bahawa aktiviti pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dengan aplikasi Quizizz ini adalah menyenangkan dan interaktif seperti yang dinyatakan oleh Aini (2019) dalam penulisannya tentang aspek interaktiviti hasil integrasi teknologi bersifat gamifikasi sebagai strategi atau kaedah pengajaran dan pembelajaran.

Tahap Kesediaan Penerimaan Pelajar Terhadap Penggunaan Quizizz

Pelajar merasakan aktiviti mengaplikasikan penggunaan Quizizz dapat meningkatkan pengetahuan selain berasa amat selesa dan bermakna

apabila menggunakan Quizizz sebagai aktiviti pembelajaran. Hal ini kerana penghasilan Quizizz yang bersesuaian dengan topik pembelajaran dan dilaksanakan secara terancang dapat menggalakkan penerimaan yang baik dalam kalangan pelajar semasa proses PdPR (Abdullah & Razak, 2021). Pelajar juga bersetuju bahawa mereka sangat menyukai aktiviti menyeronokkan ini dan merasa mampu menjalankan aktiviti yang diberikan selari dengan kenyataan oleh Aini (2019) iaitu aktiviti bersifat gamifikasi akan menyumbang kepada peningkatan kompetensi pelajar disamping kreativiti pendidik. Seterusnya, pelajar menyatakan mereka bermotivasi semasa melakukan aktiviti gamifikasi dan mendapati bahawa aktiviti yang mempunyai elemen permainan adalah menyeronokkan sesuai dengan dapatan kajian oleh Wahid (2020) yang menunjukkan bahawa gamifikasi dapat menyumbang kepada motivasi pelajar. Majoriti pelajar bersetuju bahawa aktiviti ini membantu mereka memahami isi kandungan pelajaran selain dapat berkomunikasi dan belajar dari rakan sepasukan. Tambahan pula, pelajar turut menyatakan mereka dapat belajar dari rakan semasa melakukan aktiviti menggunakan Quizizz. Ini menunjukkan perkaitan teorinya, teori pembelajaran *connectivism* yang digunakan seperti saranan Siemens (2004) amat sepadan dilaksanakan dengan situasi PdPR kini. Secara keseluruhannya, majoriti pelajar bersetuju bahawa mereka bersedia menerima penggunaan permainan Quizizz hasil daripada pengajaran yang dirancang oleh guru secara sistematik dengan menggunakan kaedah dan teknik yang sesuai bagi mencapai objektif pembelajaran seterusnya membentuk proses belajar (Abdillah dan Musa, 2021). Selain itu, peralihan kaedah ini lebih mudah diterima oleh golongan muda kini berbanding generasi terdahulu (Abdullah & Razak, 2021).

IMPLIKASI KAJIAN

Kajian ini menunjukkan bahawa tahap minat dan kesediaan penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz adalah baik dimana majoriti daripada mereka bersetuju dengan kenyataan yang diberikan berkenaan motivasi, pembelajaran, kerja berpasukan dan strategi pembelajaran. Para guru perlu sedar akan kepentingan menarik minat serta penerimaan pelajar dalam integrasi teknologi yang diperkenalkan supaya dapat menggalakkan penglibatan mereka dalam aktiviti akademik.

Seterusnya, kadar penglibatan yang tinggi hasil daripada minat dan kesediaan penerimaan pelajar akan menyumbang kepada kefahaman yang baik sekaligus menunjukkan prestasi yang memberangsangkan.

Implikasi kepada dasar, khususnya pihak kementerian mungkin boleh mempertimbangkan untuk melanggan aplikasi Quizizz sebagai pelantar yang boleh diguna pakai oleh para pendidik di institusi dengan lebih optimum dalam mempelbagaikan strategi dan kaedah pengajaran dan pembelajaran sejajar dengan pemodenan arus pendidikan semasa yang memerlukan variasi pendekatan di samping terdapat elemen pembelajaran menyeronokkan (*fun learning*) yang menyokong dan menjadi perancah utama bagi mengekalkan konsentrasi dan fokus pelajar terhadap pelajaran.

CADANGAN KAJIAN LANJUTAN

Kajian lanjutan boleh menambah baik instrumen kajian dengan memfokuskan pemboleh ubah yang lebih khusus contohnya motivasi, tingkah laku dan niat terhadap penggunaan elemen gamifikasi seperti Quizizz bagi mengukur tahap penerimaan pelajar ke atas kaedah ini semasa PdPR. Kajian lanjutan juga dicadangkan supaya menggunakan kaedah kualitatif seperti pemerhatian atau temu bual untuk mendapatkan maklumat yang lebih mendalam agar menyokong dapatan kajian. Penggunaan pelbagai kaedah ini dapat membantu penyelidik dan pembaca untuk mengenal pasti faktor lain yang turut mempengaruhi minat dan penerimaan pelajar dalam penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR. Bagi skop yang lebih luas, kajian akan datang boleh mengukur tahap penerimaan pelajar di setiap peringkat umur tidak terhad kepada sekolah menengah sahaja. Kajian yang seumpamanya boleh dilaksanakan di peringkat sekolah rendah mahupun institusi pengajian tinggi seperti politeknik, kolej komuniti atau universiti.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, dapatan menunjukkan bahawa tahap minat dan kesediaan penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPR menggunakan Quizizz adalah baik. Oleh

itu, guru-guru perlu diberi pendedahan tentang cara menghasilkan permainan menggunakan integrasi teknologi yang menarik, efektif dan interaktif. Pendedahan tidak terhad kepada satu aplikasi sahaja. Hal ini bagi memastikan tindakan tersebut dapat disesuaikan dengan pelbagai topik, subjek dan situasi lain dan boleh diaplikasikan oleh setiap warga pendidik dalam mendepani PdPR semasa pandemik kini dan pada masa akan datang.

PENGHARGAAN

Kertas penyelidikan ini tidak mendapat sebarang tajaan mahupun menggunakan sebarang bentuk bantuan geran penyelidikan dari mana-mana organisasi swasta ataupun institusi kerajaan.

RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6. <https://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567>
- Abdillah, N. A., & Musa, M. (2021). Student readiness to teaching and learning (PdP) new norm in the Department of Information & Communication Technology (JTMK), Polytechnic Sultan Mizan Zainal Abidin (PSMZA). *International Journal of Modern Education*, 3(8), 114–124. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.380010>
- Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27–38. <https://doi.org/10.33102/jqss.vol5no1.95>
- Ariffin, S. R., Omar, B., Isa, A., & Sharif, S. (2010). Validity and reliability multiple intelligent item using rasch measurement model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 9, 729–733. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.225>
- Baruch, Y., & Holtom, B. C. (2008). Survey response rate levels and trends in organizational research. *Human Relations*, 61(8), 1139–1160. <https://doi.org/10.1177/0018726708094863>
- De Vaus, D. (2013). *Surveys in social research* (6th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203519196>

- Fowler, F. J. (2008). *Survey research methods* (4th ed.). Sage.
- Hamat, M., Mahlan, S. B., & Eng, C. P. (2020). Adaptasi pengajaran dan pembelajaran secara maya dalam kebiasaan baharu semasa pandemik Covid-19. *SIG : E-Learning@CS*, 23–30. <https://appspenang.uitm.edu.my/buletin%20jskm/2020-2/Articles/ADAPTASI%20PENGAJARAN%20DAN%20PEMBELAJARAN%20SECARA%20MAYA%20DALAM%20KEBIASAAN%20BAHARU%20SEMASA%20PANDEMIK%20COVID-19.pdf>
- Hamilton, M. B. (2009). Online survey response rates and times - SuperSurvey. In *yumpu.com* (pp. 1–5). Ipathia. <https://www.yumpu.com/en/document/read/11869710/online-survey-response-rates-and-times-supersurvey>
- Md Hanafiah, S. H., Majid, A., & Mat Teh, K. S. (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: Satu kajian literatur. *Asian People Journal (APJ)*, 2(2), 31–41. <https://journal.unisza.edu.my/apj/index.php/apj/article/view/25>
- Holmes, W. N. (1999). The myth of the educational computer. *Computer*, 32(9), 36–42. <https://doi.org/10.1109/2.789749>
- Hussin, F., Ali, J., & Zamzuri Noor, M. (2020). *Kaedah penyelidikan dan analisis data SPSS*. Universiti Utara Malaysia
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Johnson, B., & Christensen, L. B. (2014). *Educational research quantitative, qualitative, and mixed approaches* (5th ed.). Sage.
- Kementerian Pendidikan Malaysia (2020). Manual Pengajaran dan Pembelajaran di Rumah. <https://www.moe.gov.my/muat-turun/lain-lain/manual-pdp-di-rumah/3727-manual-pdpdr/file>
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero-Puerta, M. A., Guerrero-Puerta, L., Alias, A., Aguilar-Parra, J. M., & Trigueros, R. (2021). Development and validation of a questionnaire on motivation for cooperative playful learning strategies. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(3), 960–980. <https://doi.org/10.3390/ijerph18030960>
- Mukminin, A. (2020). Keberkesanan Quiziz sebagai medium alternatif ulangkaji dan pembelajaran sendiri (Quizizz effectiveness

- as an alternative revision and self-learning medium). *Jurnal Personalia Pelajar*, 23(2), 29–37. http://journalarticle.ukm.my/15973/1/Artikel-5_Encik-Amirul-Mukminin_Citra.pdf
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. (2019). Penerapan skala Likert dan skala Dikotomi pada kuesioner online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Rubio, D. M., Berg-Weger, M., Tebb, S. S., Lee, E. S., & Rauch, S. (2003). Objectifying content validity: Conducting a content validity study in social work research. *Social Work Research*, 27(2), 94–104. <https://doi.org/10.1093/swr/27.2.94>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sekaran, U. (2003). *Research methods for business; A skill building approach*. John Wiley & Sons, Inc.
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 1–9. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/Connectivism.pdf
- Tangkui, R. B., & Keong, T. C. (2020). Peningkatan pencapaian dalam Pecahan: Kerangka konseptual untuk pembelajaran berasaskan permainan digital menggunakan Minecraft. *Journal of ICT in Education*, 7(2), 39–53. <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/view/3911>
- Shafie, I. (2015). *Pengantar statistik*. Universiti Utara Malaysia.
- Wahid, R. (2020). Keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan dalam kalangan pelajar institusi pengajian tinggi. *Journal of Education and Social Sciences*, 16(1), 9–13. <https://www.jesoc.com/wp-content/uploads/2020/12/JESOC16-007.pdf>
- Yaghmaie, F. (2003). Content validity and its estimation. *Journal of Medical Education*, 3(1), 25–27. <https://doi.org/10.22037/jme.v3i1.870>
- Zaman, H. B., Mukti, N. A., Sembok, T. M. T., & Ahmad, A. (2005). Indigenous multimedia content development for next generation smart schools: A cognitive instructional design approach. *Fifth IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'05)*, 487–488. <https://doi.org/10.1109/icalt.2005.169>