

ORIGINAL ARTICLE



MJSSH
Muallim Journal of
Social Science and Humanities

KEBERKESANAN KAEDAH GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN MATAPELAJARAN BAHASA TAMIL DI SEKOLAH RENDAH

THE EFFECTIVENESS OF GAMIFICATION METHODS IN TEACHING AND LEARNING TAMIL LANGUAGE SUBJECTS IN PRIMARY SCHOOL

Annie Margaret*¹, Ravindaran Maraya², Sillalee S. Kandasamy³

¹ Department of Indian Studies, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

Email: s2192866@siswa.um.edu.my

² Department of Indian Studies, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

Email: ravindaranm@um.edu.my

³ Department of Indian Studies, University of Malaya, Kuala Lumpur, Malaysia.

Email: sillalee@um.edu.my

*Corresponding author

DOI: <https://doi.org/10.33306/mjssh/286>

Abstract

Learning grammar allows pupils to appreciate and love the language. Grammar guides pupils to write and read accurately and clearly. However, previous studies have shown that Tamil primary school pupils are unable to fully master Tamil grammar due to lack of interest and participation in Tamil grammar learning activities. This leads to the need for improvement in the teaching and learning process. Industrial Revolution 4.0 promotes PdPc activities with the use of digital technology. In this era of globalization, the integration of digital learning in school teaching is one of the new approaches. Providing pedagogical activities with the use of learning materials such as kahoot, wordwall, quizez and others, created free of charge on the internet, is widely used by teachers. This literature study uses a qualitative approach based on research on past studies related to the implementation of gamification in education. In this qualitative study, research papers, books, and papers related to the study were selected and data collected and written in a descriptive approach. Based on this, previous studies have shown that gamification method strategies can be used to fully engage in the pedagogical activities of learning grammar topics in Tamil subjects and to improve student performance.

Keywords: Gamification, Tamil language education, Literature study, motivation, engagement, teacher, student

Abstrak

Pembelajaran tatabahasa membolehkan para murid menghargai dan mencintai bahasa. Tatabahasa membimbing murid untuk menulis dan membaca dengan tepat dan jelas. Walau bagaimanapun, kajian terdahulu telah menunjukkan bahawa murid sekolah rendah Tamil tidak dapat menguasai penuh tatabahasa Tamil kerana kurang minat dan penyertaan dalam aktiviti pembelajaran tatabahasa Tamil. Hal ini mendorong kepada keperluan penambahbaikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Revolusi Industri 4.0 menggalakkan aktiviti PdPc dengan penggunaan teknologi digital. Dalam era globalisasi ini, pengintegrasikan pembelajaran melalui kaedah gamifikasi dalam pengajaran di sekolah merupakan salah satu pendekatan baru. Memberi aktiviti pedagogi dengan menggunakan bahan pembelajaran seperti kahoot, wordwall, quizez dan lain-lain, yang dicipta secara percuma di internet, digunakan secara meluas oleh guru. Kajian literatur ini menggunakan pendekatan kualitatif berdasarkan penelitian terhadap kajian-kajian lepas berkaitan pelaksanaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam kajian kualitatif ini, kertas penyelidikan, buku, dan kertas kerja yang berkaitan dengan kajian telah dipilih dan data dikumpulkan dan ditulis dalam pendekatan deskriptif. Berdasarkan itu, kajian terdahulu telah menunjukkan bahawa strategi kaedah gamifikasi boleh digunakan untuk melibatkan diri sepenuhnya dalam aktiviti pedagogi pembelajaran topik tatabahasa dalam mata pelajaran bahasa Tamil dan untuk meningkatkan prestasi pelajar.

Kata kunci: Gamifikasi, Pendidikan bahasa Tamil, Kajian literatur, motivasi, penglibatan, guru, murid

This article is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License



Received 9th February 2024, revised 1th March 2024, accepted 22th March 2024

Pengenalan

Perkembangan teknologi maklumat berkembang seperti cendawan yang telah ditadah selepas hujan. Kemajuan baharu yang muncul pada setiap saat ini juga memberi kesan kepada kaedah pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, pendidik kini memerlukan penyesuaian diri dengan peredaran masa untuk memenuhi keperluan pendekatan pembelajaran dan pengajaran yang maju dengan pesat ini. Generasi pelajar yang mendidik di sekolah rendah kini dikenali sebagai Generasi Alpha, yang dilahirkan antara 2010 dan 2024, berada di barisan hadapan era pendidikan digital. (Purnama, 2018)

Teknologi maklumat menjadi alat yang sesuai untuk pendidik melibatkan pelajar generasi Alpha dalam usaha pembelajaran dan pengajaran mereka (Subadah, 2020). Bagi memudahkan pemahaman pelajar dan memupuk semangat mereka, pembelajaran digital diberi keutamaan dalam landskap teknologi ini. Mengikuti perkembangan moden, Kementerian Pendidikan telah menerajui dalam melaksanakan pelbagai perubahan dan program berasaskan teknologi maklumat dan komunikasi dalam sistem pendidikan. Salah satu kaedah tersebut ialah pembelajaran dan

pengajaran abad ke-21, yang merangkumi beberapa komponen; antaranya ialah pembelajaran berasaskan teknologi dan penyepaduan strategi permainan digital ke dalam proses pendidikan.

Latar Belakang Kajian

Kemajuan pesat dalam teknologi digital, sistem satelit, telekomunikasi dan ICT telah banyak memudahkan penghantaran, pengumpulan, pengedaran, pengurusan, pemprosesan dan penyimpanan pelbagai bentuk maklumat. Alat seperti e-mel, World Wide Web, e-book dan bahan multimedia telah menjadi alat interaktif dalam sistem pendidikan, yang membawa kepada transformasi yang ketara dalam budaya pendidikan. Daripada menumpukan kepada hafalan, pendidikan kini lebih menekankan penjana ilmu melalui pemikiran kreatif dan inovasi, seiring dengan perkembangan ICT. (Ambikapathy et al., 2020)

Evolusi dalam pendidikan ini secara langsung mempamerkan sifat dinamik sistem pendidikan Malaysia. Sebagai tindak balas kepada kemajuan pesat dalam teknologi maklumat dan komunikasi (ICT), sistem pendidikan di negara ini juga telah mengalami perubahan yang ketara, dengan menggabungkan ICT sebagai komponen penting dalam proses pendidikan. Evolusi ini telah berkembang lagi dengan penyepaduan teknik permainan digital iaitu kaedah pengajaran dan pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan, yang telah diiktiraf sebagai satu bentuk pembelajaran berpusatkan pelajar yang menggunakan aplikasi permainan digital untuk tujuan pendidikan. Kepentingan permainan digital dalam pendidikan disokong lagi oleh penemuan (Muhamad Aniq & Mohd Syuhaidi, 2019), yang menekankan fleksibiliti mengaplikasikan teknik permainan digital dalam sistem pendidikan. Selain itu, permainan digital mempunyai kelebihan untuk menggabungkan prinsip pembelajaran yang penting kepada pendidikan, seperti yang diperoleh daripada teori tingkah laku, teori kognitif, dan teori konstruktif. Tambahan pula, hiburan dan keseronokan yang disediakan oleh permainan digital juga merangsang pengguna atau pelajar untuk mengaplikasikan konsep dan kemahiran yang dipelajari, seperti yang dinyatakan oleh (Derus & Wan Mohammad 2021). Ini sejajar dengan perspektif (Ainna Al Firdausi et al.2021) yang menegaskan bahawa permainan digital boleh menyumbang kepada pencapaian matlamat pendidikan.

Objektif

Kajian ini bertujuan untuk mencapai objektif berikut:

- i. Mengenal pasti isu dan cabaran pembelajaran tatabahasa bahasa Tamil di kalangan murid SJKT.
- ii. Meneroka kepentingan pembelajaran melalui kaedah gamifikasi dalam transformasi pendidikan bahasa Tamil.
- iii. Mengenal pasti cadangan dalam pembelajaran melalui kaedah gamifikasi dalam transformasi pendidikan bahasa Tamil.

Metodologi

Penyelidikan ini berbentuk kajian kualitatif, iaitu dengan kaedah menganalisis penyelidikan terdahulu untuk memperoleh data dan maklumat mengenai keberkesanan kaedah gamifikasi dalam persekitaran pendidikan. Maklumat yang dikumpul daripada pelbagai sumber menjadi panduan kepada penulis untuk mendapatkan pemahaman yang menyeluruh tentang pendekatan gamifikasi dalam konteks PdPc dan kepentingan gamifikasi dalam PdPc Bahasa Tamil. Maka berdasarkan bahan-bahan bacaan berkaitan membolehkan membincang dan membuat kesimpulan yang menyeluruh.

Tinjauan Literatur

Definisi Gamifikasi

Perkataan "gamifikasi" berasal daripada bahasa Inggeris dan telah mendapat populariti sebagai kaedah yang menggabungkan mekanik dan dinamik permainan ke dalam pelbagai konteks, termasuk pendidikan. Gamifikasi dalam pendidikan melibatkan guru menggunakan aktiviti berasaskan permainan untuk melibatkan murid secara aktif dalam proses pembelajaran (Uliana & Usoff, 2021)

Penyepaduan gamifikasi dalam bilik darjah pendidikan rendah melibatkan pengurusan strategik interaksi bilik darjah, menggunakan tugas dan ganjaran dengan avatar dan rencana. Penggunaan gamifikasi menggalakkan penglibatan dan telah terbukti memberi kesan positif kepada prestasi akademik. Selain itu, menurut kajian-kajian lepas pengalaman pembelajaran bahasa melalui kaedah gamifikasi juga menyeronokkan. Secara keseluruhan, aplikasi gamifikasi ini menggabungkan kemajuan pendidikan dengan elemen interaktif dalam persekitaran pembelajaran maya, memupuk kemahiran menyelesaikan masalah, interaksi, maklum balas dan semangat. Penyelidikan telah menunjukkan peningkatan yang ketara dalam prestasi akademik dengan pelaksanaan gamifikasi. (Sáez-López et al., 2023)

Tatabahasa

Walaupun zaman telah berubah dan banyak benua telah musnah, bahasa Tamil adalah bahasa yang abadi. Tidak keterlaluan jika dikatakan bahawa bahasa Tamil adalah satu-satunya bahasa purba yang telah berkeliaran di seluruh dunia selama beribu-ribu tahun. Bahasa Tamil adalah bahasa yang kaya yang telah berkembang tanpa bercampur dengan bahasa lain. Tatabahasa adalah aksesori yang menambahkan lagi keindahan kepada bahasa Tamil yang begitu gemilang.

Tatabahasa merupakan nadi kepada sebuah bahasa. Komponen tatabahasa adalah sangat penting kepada bahasa Tamil kerana ia berfungsi sebagai asas untuk berkomunikasi dengan berkesan (Rathidevi Shanmugama et al., 2021). Pemahaman tatabahasa yang menyeluruh membolehkan individu bercakap dan menulis dengan tepat, membantu dalam pemerolehan kemahiran bahasa secara sistematik oleh murid (Mohanathas, 2001). Oleh itu, tatabahasa mempunyai kepentingan yang penting dalam semua bahasa.

Selain itu, juga terdapat berpendapat bahawa mengajar dan membelajari tatabahasa adalah lebih mencabar berbanding mengajar dan mempelajari topik kesusasteraan. Kebanyakan pendidik mengamalkan kaedah pembelajaran hafalan kepada para murid untuk menguasai tatabahasa Tamil di sekolah rendah supaya murid tidak melupakan komponen sesebuah topik. Malangnya, pendekatan ini menimbulkan rasa was-was terhadap tatabahasa dalam kalangan pelajar sehingga menghalang keupayaan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dengan berkesan. Bagi menangani isu ini, adalah dinasihatkan supaya untuk menggunakan pendekatan yang mudah untuk mengajar tatabahasa kepada murid sekolah rendah, dengan menggabungkan kaedah pembelajaran permainan digital atau lebih dikenali sebagai pendekatan gamifikasi.

Pendekatan gamifikasi dalam pendidikan

Gamifikasi merujuk kepada penggabungan elemen seperti permainan digital ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Pendekatan gamifikasi adalah pendekatan yang sering digunakan dalam sistem pendidikan abad ke-21 untuk memupuk pembangunan murid yang mahir dalam teknologi dan media, serta meningkatkan interaktiviti dan penglibatan dalam proses pembelajaran (Abdullah & Abdul Razak, 2021).

Pelaksanaan PdPc mengikut prinsip pembelajaran abad ke-21 harus sejajar dengan kemajuan teknologi yang berterusan. Mengintegrasikan gamifikasi atau pembelajaran berasaskan permainan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran boleh meningkatkan interaktiviti dan keseronokan. Menurut (Hambali, 2022), gamifikasi kerap digunakan oleh guru semasa pengajaran dalam talian kerana ia memupuk interaktiviti dengan memasukkan teknik permainan ke dalam proses pembelajaran, sekali gus merangsang minat dan penglibatan pelajar dalam pendidikan dalam talian.

Penggabungan permainan berasaskan digital atau pembelajaran bahasa mudah alih dalam pengajaran dan pembelajaran tatabahasa telah terbukti berfaedah kepada para pendidik dan juga kepada murid kerana ia dapat meningkatkan keberkesanan dalam pengajaran dan pembelajaran. Kaedah gamifikasi ini bukan sahaja meningkatkan semangat dan kebebasan murid, tetapi juga membolehkan murid menilai kemajuan mereka sendiri melalui maklum balas yang diberikan selepas penilaian segera (Munuyandi et al., 2021). Pelbagai permainan gamifikasi seperti Kahoot, Quizlet, Edupuzzle, Blooket, Gamilab, Quizwhizzer, Quizizz dan lain-lain sering digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran, terutamanya untuk pengajaran dan pembelajaran tatabahasa bahasa Tamil.

Rajah 2

Lima Elemen PAK 21 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015)



Teori pembelajaran pendekatan gamifikasi

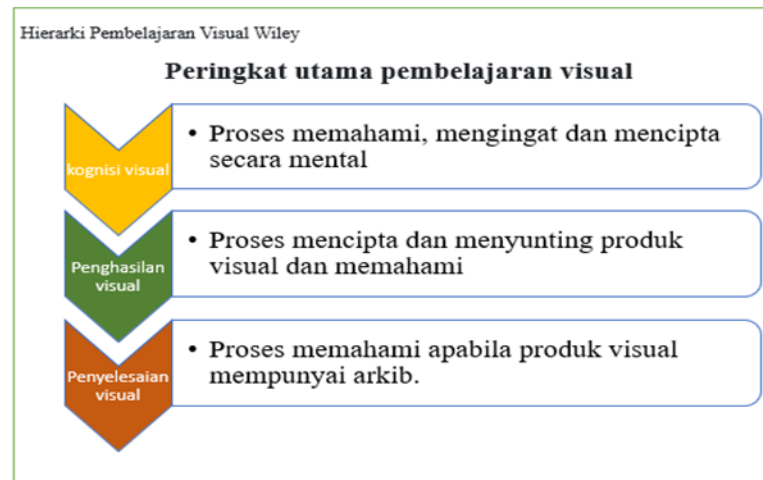
Para guru yang menggunakan kaedah pendekatan pengajaran gamifikasi boleh menggunakan pelbagai teori pembelajaran untuk meningkatkan amalan pengajaran mereka. Di antara teori-teori ini, tiga yang sering digunakan sebagai kerangka utama ialah Teori Kognitif Visual Wiley, Teori Konstruktivisme, dan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia. (Manickam, 2017)¹⁵

a) Teori Kognitif Visual Wiley (1991)

Teori Kognitif Visual Wiley, juga dikenali sebagai Hierarki Pembelajaran Visual Wiley, ialah rangka kerja teori yang menggariskan tiga tahap hierarki di mana individu mesti maju untuk mencapai kematangan visual. Pembangunan kemahiran pembelajaran visual melibatkan kejayaan menguasai beberapa peringkat utama. Menurut Zahari (2014), tahap pertama ialah kognitif visual iaitu melibatkan proses mental dalaman. Maklumat visual pada mulanya difahami, diingati, direka bentuk secara mental, dan diubah suai sebelum dianalisis. Pada peringkat kedua, dikenali sebagai penghasilan visual, maklumat visual dianalisis melalui lukisan semasa proses reka bentuk, dengan pengubahsuaian seterusnya berdasarkan analisis ini. Peringkat akhir dicapai apabila analisis produk visual tidak lagi memerlukan penambahbaikan, menunjukkan bahawa semua peringkat telah berjaya diintegrasikan (Zahari et al., 2014)¹⁶. Rajah 3, menggambarkan Teori Kognitif Visual Wiley, menggambarkan tiga tahap hierarki dan perkembangan yang perlu dilalui oleh individu untuk mencapai kematangan visual.

Rajah 3

Tiga Tahap Hierarki (Teori Kognitif Visual Wiley)



Menurut Mccrorie (2013), pembelajaran visual melibatkan tiga peringkat rendah dan tujuh peringkat hierarki. Ini termasuk persepsi visual (memahami maklumat visual), ingatan visual (menyimpan dan mengakses maklumat visual), visualisasi (merek bentuk dan mengubah suai maklumat visual), luaran (mencipta dan mengubah suai produk visual), pemindahan (berkomunikasi melalui produk visual), dan penerimaan (pemahaman). jawapan permohonan itu).

b) Teori Konstruktivisme

Persekitaran pembelajaran memainkan peranan penting dalam membentuk pengalaman pembelajaran pelajar, kerana ia menyediakan tugas dan arahan yang dirancang dengan teliti oleh guru. Memang tidak dapat dinafikan bahawa teori pembelajaran konstruktivisme merupakan persekitaran pembelajaran yang sangat sesuai untuk penggunaan peranti mudah alih. Menurut Rathidevi Shanmugama et al. (2021), konstruktivisme berkait rapat dengan cara otak manusia memproses maklumat. Tidak seperti kamera digital, otak manusia mencipta model abstrak dan mensintesis apa yang diterima melalui saraf optik. Model-model ini banyak mempengaruhi kefahaman seseorang (Syairah & Muhammad, 2021).

Pengajaran bahasa yang dijalankan oleh pendidik dan pembelajaran bahasa yang dilakukan oleh pelajar memerlukan penggunaan kemahiran yang melibatkan pemikiran kritis dan kreativiti (Kai Yen et al., 2020). Pemerolehan tatabahasa memerlukan pemahaman konsep yang menyeluruh dan menyeluruh. Pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa perlu mengambil kira keperluan individu dan pencapaian akademik pelajar (Sit et al., 2016). Kurikulum KSSR juga bertujuan untuk membangunkan keupayaan murid secara holistik dan mengintegrasikannya untuk memupuk keseimbangan dan keharmonian intelek, rohani, emosi, dan jasmani, membolehkan mereka menjalani kehidupan yang berkesan dan bertanggungjawab (Shanmugam & Balakrishnan, 2019). Untuk mencapai objektif ini, pendidik mesti bijak memilih kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai untuk pelajar yang mempunyai kebolehan dan minat yang pelbagai.

Pendekatan konstruktivis dibangunkan melalui perbincangan rakan sebaya di dalam bilik darjah, membolehkan murid membina pengetahuan sedia ada kepada mereka. Menurut (Rathidevi Shanmugama et al., 2021), pendidik memainkan peranan menyokong semasa proses pembelajaran, menjawab soalan pelajar dan memberi bimbingan. Teori ini menawarkan beberapa faedah, seperti membolehkan pelajar memahami dan mengingati maklumat dengan lebih berkesan, meningkatkan keyakinan diri, meningkatkan kemahiran sosial mereka, dan menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan.

c) Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Teori kognitif multimedia, juga disebut sebagai model pemprosesan maklumat dan teori generatif, adalah lanjutan daripada teori beban kognitif (Hambali, 2022). Menurut teori ini, pemprosesan maklumat melibatkan dua saluran yang berbeza: audio dan (Derus & Wan Mohammad, 2021). Saluran ini diterima melalui mata dan telinga dan kemudian ditapis dalam ingatan kerja. Adalah penting untuk ambil perhatian bahawa kedua-dua saluran mempunyai kapasiti terhadap apabila ia datang untuk menerima maklumat. Proses pembelajaran aktif berlaku apabila maklumat diproses dalam ingatan kerja, melibatkan aktiviti seperti penapisan, pemilihan, penyusunan, dan penyepaduan maklumat.

Berdasarkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, pembelajaran bermakna berlaku apabila pelajar melibatkan diri dalam pemikiran verbal dan ruang visual. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia ini didapati sesuai untuk diterapkan dalam e-pembelajaran. Dalam proses kognitif pemilihan imej, murid memberi perhatian pada beberapa aspek gambar yang menghasilkan pembinaan beberapa imej dalam memori kerja (Ismail & Mohamad Nasri, 2021). Pemikiran verbal terlibat melalui proses pemilihan kata, penyusunan kata, dan penyepaduan.

Pelaksanaan Gamifikasi dalam PdPc

Konsep gamifikasi bertujuan untuk memupuk kerjasama dan mendorong pengguna untuk menggunakan elemen permainan, seperti pendekatan, papan skor, dan kritikan, bersama-sama dengan kelebihan lain (Sulaiman & Ismail, 2020). Beberapa aplikasi Web 2.0 yang popular, termasuk Kahoot, Quizlet, Edupuzzle, dan Quizizz, biasanya digunakan di sekolah-sekolah Malaysia untuk mengajar tatabahasa Melayu. Objektif utama penyelidikan ini adalah untuk menilai keberkesanan penggunaan aplikasi gamifikasi untuk pengajaran dan pembelajaran tatabahasa bahasa Tamil, serta untuk penilaian sendiri pelajar. Gamifikasi ialah alat dalam talian yang memperagakan proses pengajaran dan pembelajaran tatabahasa tamil, membolehkan murid menilai pemahaman mereka dan memantau kemajuan mereka. Selain itu, guru boleh memberikan latihan tambahan kepada murid menggunakan aplikasi gamifikasi. Alat penilaian dalam talian formatif ini tersedia secara percuma dan mesra pengguna untuk guru mentadbir pengajian bahasa (Wahid, 2021). Ciri-ciri utama gamifikasi atau dikenali sebagai permainan digital dalam konteks pengajaran dan pembelajaran tatabahasa bahasa Tamil merangkumi akses segera, bahan kajian bersegen, semakan kuiz dan penyelesaian kuiz.

Empat ciri ini boleh dianggap sebagai langkah penilaian tingkah laku menggunakan aplikasi gamifikasi (Aryani et al., 2021). Bahan input dalam kuiz untuk pengajaran dan pembelajaran tatabahasa Bahasa Tamil merangkumi gambaran keseluruhan permainan atau kuiz.

(pemarkahan dan pemeringkatan), serta data prestasi (bilangan jawapan), variasi soalan yang tidak dijangka, purata masa setiap soalan, dan coretan terpanjang. Selepas itu, kaedah penilaian membolehkan murid melihat semua pilihan jawapan betul yang berpotensi untuk setiap soalan. Untuk meningkatkan kefahaman selepas kajian, murid boleh mengulang kuiz dengan soalan berkaitan secara rawak. Hasil ini membolehkan murid mendapat keyakinan melalui pelbagai usaha dan pembelajaran berasaskan pengalaman, yang boleh membetulkan sebarang jangkaan tidak realistik yang mungkin mereka miliki.

Akhirnya, murid boleh mengambil kuiz baharu dengan soalan yang berbeza, tetapi dalam topik dan tetapan yang sama. Ini termasuk rasional penilaian sendiri, yang berkaitan dengan keupayaan pelajar untuk memikul tanggungjawab untuk maju ke peringkat seterusnya (Ariani, 2020). Menurut Ariffin (2021), strategi Student Team Achievement Division (STAD) sesuai untuk pembelajaran kuiz tatabahasa. Strategi STAD ini menggalakkan murid menjawab soalan dengan betul dalam aplikasi gamifikasi, memotivasikan mereka untuk mencapai markah yang lebih tinggi dan kejayaan dalam aktiviti ini. Ia memupuk sikap positif dan yakin terhadap tatabahasa yang mereka pelajari, di samping meningkatkan penguasaan tatabahasa mereka. Majoriti responden bersetuju bahawa strategi STAD boleh diterima dan sesuai untuk melaksanakan pembelajaran tatabahasa (Ariffin, 2021). Seperti yang dinyatakan oleh Ja'afar, Othman, Kesevan, dan Budi, membaca soalan dalam Kuiz secara konsisten membantu pelajar mengembangkan perbendaharaan kata yang lebih luas. Setiap soalan ulasan dalam gamifikasi memberikan murid maklumat baharu dan pendedahan berulang kepada soalan ini menguatkan ingatan mereka. Dapatan kajian menunjukkan bahawa murid yang menjawab soalan tatabahasa yang sama sebanyak tiga kali menunjukkan menguasai peraturan tatabahasa dan kosa kata baharu yang lebih baik (Ja'afar et al., 2021).

Norleyza Jailani et al. (2020) juga telah menggunakan pendekatan pengajaran gamifikasi dalam kajiannya untuk mengajar pembelajaran peribahasa bahasa Melayu. Beliau telah menyediakan dan menilai latihan untuk mengetahui status pencapaian pelajar. Beliau menyatakan bahawa semasa berbuat demikian, pelajar tidak jemu sehingga tamat aktiviti pembelajaran. Beliau berkata, keseluruhan aktiviti pembelajaran bermotivasi kerana pelajar menggunakan tangan dan jari untuk menjawab soalan-soalan dalam aplikasi gamifikasi dan juga pergerakan badan seperti melompat apabila menang. Menurut dapatan kajian yang dijalankan oleh Saez Lopes menunjukkan bahawa guru menyedari kepentingan latihan berterusan dalam menggabungkan kecekapan digital melalui gamifikasi dalam amalan pengajaran mereka. Antara alatan yang paling biasa digunakan ialah Kahoot, Socrative, dan Plicker. Guru percaya bahawa gamifikasi menawarkan banyak faedah kolaboratif dan inovatif serta meningkatkan pembangunan kemahiran dikalangan murid. Namun begitu, ketersediaan sumber dan kesungguhan guru dalam melaksanakan gamifikasi adalah faktor penting untuk dipertimbangkan. (Sáez-López et al., 2023)

Selain itu, murid yang lambat menguasai pelajaran juga seronok melihat nama mereka tertera pada papan kenyataan kemajuan semasa mereka bermain melalui aplikasi gamifikasi. Keadaan ini bertindak sebagai motivasi dan dorongan kepada mereka. (Abdullah & Abdul Razak, 2021) mengatakan dalam kajiannya bahawa mereka cuba berkali-kali sehingga mendapat markah penuh dalam kuiz yang diberikan. Beliau juga mengatakan bahawa murid menumpukan sepenuh perhatian kepada proses pembelajaran untuk menjawab dengan betul juga cepat untuk mendapatkan nama mereka di papan kenyataan kemajuan.

Menurut kajian yang bertajuk “Gamification in Science Education: Challenging Disengagement in Socially Deprived Communities” Keputusannya menunjukkan bahawa pelajar telah bertindak balas secara positif terhadap kaedah gamifikasi dan seronok bekerja bersama. Juga menjelaskan bahawa kaedah seperti gamifikasi adalah penting bagi pelajar untuk menyeronokkan, bermotivasi dan berharga untuk pembelajaran mereka dengan memilih estetika, dinamik dan mekanik yang menarik. Kajian ini menyerlahkan kepentingan unsur suka bermain seperti bercerita dan cabaran dalam memotivasikan pelajar. Penemuan menunjukkan bahawa melaksanakan program gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi dalam mata pelajaran sains untuk pelajar sekolah menengah di kawasan kurang social (Manzano-León et al., 2023).

Perbincangan

Berdasarkan analisis artikel secara keseluruhannya, penulis dapat merumuskan bahawa pendekatan gamifikasi adalah pendekatan pedagogi yang sesuai bagi pengajaran dan pembelajaran topik tatabahasa yang diajar dalam matapelajaran bahasa Tamil di sekolah-sekolah Tamil di Malaysia. Menganalisis kajian terdahulu, penulis dapat menekankan bahawa pendekatan strategi pembelajaran gamifikasi boleh menjadi pendekatan alternatif terbaik.

Integrasi kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran membantu mendedahkan dimensi baru dan inovasi pendidik untuk pembangunan pendidikan di negara kita. Pendidik juga harus berfikir secara konstruktif dan berusaha ke arah membawa perubahan dalam aktiviti pedagogi mengikut keadaan kini. Dengan menggabungkan pendekatan pembelajaran gamifikasi dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran kesusasteraan Tamil, ia akan membantu guru-guru mencapai objektif mereka dengan mudah. Tahap pencapaian dapat dipastikan capai dengan memberi pelbagai latihan mengikut tahap pencapaian murid melalui aplikasi gamifikasi seperti Kahoot, Quizlet, Edupuzzle, Blooket, Gamilab, Quizwhizzer, Quizizz dan lain-lain. Pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi menggalakkan murid untuk menumpukan perhatian, melibatkan diri dan bertindak secara konstruktif dan inovatif dalam aktiviti PdPc.

Walaupun bagaimanapun, juga terdapat beberapa cabaran untuk mengaplikasikan kaedah gamifikasi di sekolah rendah iaitu penyediaan bahan-bahan dan sumber yang sesuai untuk mengaplikasikan kaedah gamifikasi semasa PdPc. Guru perlu mencari atau mencipta permainan dan aktiviti yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah rendah. Oleh itu, guru perlu menghadiri e-kursus yang seringkali diadakan dalam youtube atau dianjurkan oleh ppd. Mengadakan ladang dikalangan guru juga akan membantu mengenali aktiviti yang sesuai. Seterusnya, cabaran yang akan dihadapi adalah sumber daya teknologi yang tidak mencukupi apabila melibatkan aplikasi. Guru perlu bekerjasama dengan pihak pentadbir sekolah untuk mendapatkan sokongan teknikal dan sumber daya yang diperlukan. Guru juga perlu mencari aplikasi yang mudah digunakan dan sesuai dengan peralatan teknologi yang ada di sekolah.

Pelaksanaan strategi gamifikasi di sekolah rendah memerlukan dedikasi dan ketekunan, namun ia berpotensi untuk meningkatkan pengalaman pendidikan murid dengan ketara. Melalui persediaan yang rapi dan kejayaan pelayaran halangan yang berpotensi, pendidik boleh mewujudkan suasana pengajaran yang menyeronokkan, interaktif dan produktif untuk murid-murid mereka. Pendek kata, adalah penting untuk guru mengembangkan kemahiran mereka dalam pembelajaran digital mengikut perkembangan masa. Perubahan tidak akan berubah! Oleh itu, adalah menjadi kewajipan setiap guru untuk meningkatkan tenaga mereka dengan sewajarnya dan menjadikan murid lebih mahir dalam pembelajaran digital untuk menyesuaikan diri dengan perubahan zaman.

Kesimpulan

Tujuan penulisan ini adalah untuk menganalisis integrasi gamifikasi dalam matapelajaran bahasa Tamil dan sistem pendidikan abad ke-21 di negara Malaysia. Secara khususnya, kertas kerja ini memberikan penjelasan menyeluruh tentang konsep asas gamifikasi, kerangka teorinya, dan elemen serta fungsi gamifikasi dalam konteks pendidikan Malaysia. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan dianggap sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan murid, seperti yang terbukti daripada dapatan kajian literatur yang menonjolkan potensi gamifikasi untuk memudahkan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan dan menarik. Hasil penulisan ini memberi implikasi kepada teori dan amalan. Implikasi teori merangkumi pemahaman yang lebih jelas tentang konsep dan integrasi gamifikasi dalam pendidikan bahasa Tamil. Dari segi praktikal, maklumat mengenai gamifikasi dan integrasi pendidikan ini boleh digunakan untuk menambah baik proses PdPc. Murid masa kini adalah masa depan dan akan menyokong pelbagai inisiatif kerajaan, khususnya dalam pendidikan. Kajian lanjut perlu mengkaji keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan di semua peringkat akademik, dengan penglibatan pelbagai pihak digalakkan.

References

- 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>
- 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>
- Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, & Azza Agustina Rahma. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2.4557>
- Ainna Al Firdausi, Aulia Farida Zamani, & Azza Agustina Rahma. (2021). Peran Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz di SMP Negeri 1 Candi Sidoarjo. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya*, 6(2), 162–182. <https://doi.org/10.32492/sumbula.v6i2.4557>
- Ambikapathy, A., Halili, S. H., & Ramasamy, M. D. (2020). Kemahiran Tmk Dalam Kalangan Guru-Guru Bahasa Tamil Sekolah Menengah [Ict Skills Among Secondary School Tamil Language Teachers]. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 4(3), 99–114.

- <https://doi.org/10.33306/mjssh/85>
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Derus, A., & Wan Mohammad, W. M. R. (2021). Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pengajaran Bahasa Melayu. *Journal of Education and Pedagogy*, 3(2), 53–66.
- Derus, A., & Wan Mohammad, W. M. R. (2021). Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pengajaran Bahasa Melayu. *Journal of Education and Pedagogy*, 3(2), 53–66.
- Hambali, K. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 5(1), 58–64.
- Ismail, M., & Mohamad Nasri, N. (2021). the Effectiveness of a Gamification Approach in English Learning in Terms of Student Engagement and Learning. *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR)*, 4(10), 49–61.
- Ja'afar, Hasimah and Othman, Wan Mazlini and Kesevan, Hema Vanita and M.S, Budi (2021) Enhancing oral reading fluency through computer assisted repeated reading / Hasimah Ja'afar ... [et al.]. *Asian Journal of University Education (AJUE)*, 7 (1): 15. pp. 207-221. ISSN 2600-9749
- Kai Yen, C., Ismail, A., Mohamad Mustafa, M., Pengajian Am, J., & Profesional MARA Beranang, K. (2020). Pendekatan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing A Gamification Approach to Teaching and Learning Mandarin as a Foreign Language. *Journal of Advanced Research in Social and Behavioural Sciences Journal Homepage*, 19(1), 51–56. www.akademiabaru.com/arsbs.html
- Manickam, M. N. (2017). The effectiveness of the web-based learning system on Teknologi Dalam Pengajaran dan Pembelajaran course in Institute Of Teacher Education Ipoh
- Manugaran, S., Atan, N. A., & Yusof, S. M. (2022). Pengintegrasian Permainan Berkomputer Dalam Pembelajaran Kesusasteraan Bahasa Tamil Bagi Penguasaan Kemahiran Abad ke-21 Murid Sekolah. *Innovative Teaching and Learning ...*, 6(1), 85–106. <https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/84%0Ahttps://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/download/84/78>
- Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., & Aguilar-Parra, J. M. (2023). Gamification in Science Education: Challenging Disengagement in Socially Deprived Communities. *Journal of Chemical Education*, 100(1), 170–177. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00089>
- Mohanadass, R. (2001). Malēciyāvil ilakkaṇam kalvi karral karpittalil: Iṭarpāṭukaḷum tīrvukaḷum (Teaching and learning Tamil in Malaysia: Problems and solution). In 462 5th World Tamil Teachers' Conference. Singapore.
- Muhamad Aniq, A., & Mohd Syuhaidi, A. B. (2019). Persepsi dan Motivasi Khalayak untuk Membaca Karya Sastra dalam Akhbar Bercetak. *Forum Komunikasi*, 14(2), 91–115. https://forumkomunikasi.uitm.edu.my/images/FK2019Vol14No2/chapter5/Chapter_5.pdf
- Munuyandi, T. A., Husain, S., Jabar, M. A. A., & Jusoh, Z. (2021). Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. *Asian Journal of University Education*, 17(3), 109–118. <https://doi.org/10.24191/ajue.v17i3.14516>
- Norleyza Jailani, Cindy Tan Shing Ning, Rodziah Latih, & Amirah Ismail. (2020). Reka bentuk aplikasi multimedia berasaskan Kinect untuk pembelajaran peribahasa Melayu. *AJTLHE*:

- ASEAN Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 12(2), 152–176.
- Purnama, S. (2018). Pengasuh Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 493–502. http://www.p21.org/storage/documents/1_p21_framework_2-pager.pdf
- Rathidevi Shanmugama, Chew Fong Peng, & Mohanadass Ramasamy. (2021). Pembinaan, Pelaksanaan Dan Kesan Modul Tatabahasa Bahasa Tamil Berpandukan Teori Interaksional, Teori Konstruktivisme Dan Strategi Dekonstruktivisme Dalam Kalangan Pelajar Tingkatan Empat. *Issues in Language Studies*, 10(1), 151–171.
- Sáez-López, J. M., Grimaldo-Santamaría, R. Ó., Quicios-García, M. a. P., & Vázquez-Cano, E. (2023). Teaching the Use of Gamification in Elementary School: A Case in Spanish Formal Education. *Technology, Knowledge and Learning*, 29(1), 557–581. <https://doi.org/10.1007/s10758-023-09656-8>
- Shanmugam, K., & Balakrishnan, B. (2019). Motivation in information communication and technology-based science learning in tamil schools. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 141–152. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.16564>
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., & Armayanti, R. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Pengembangan Teori dan Praktik. In Perdana Publishing.
- Subadah, R. (2020). Joy of Learning of Malay Vocabulary Using Unique Vocabulary App: Singapore Experience. *Muallim Journal of Social Science and Humanities*, 4(2), 70–86. <https://doi.org/10.33306/mjssh/64>
- Sulaiman, J., & Ismail, S. N. (2020). Teacher competence and 21st century skills in transformation schools 2025 (TS25). *Universal Journal of Educational Research*, 8(8), 3536–3544. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080829>
- Syairah, N. A. Z., & Muhammad, A. K. (2021). Proses Pembelajaran Aktif dalam Permainan Escape Room untuk Meningkatkan Penguasaan Peribahasa. *Seminar Bahasa Melayu 2021*, 565–584.
- Uliana, Z. U. J., & Usoff, M. O. Y. (2021). *GAMIFICATION APPROACH IN LEARNING AND FACILITATION (TnL) ISLAMIC EDUCATION IN MALAYSIA : A BRIEF OVERVIEW PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PdPc) PENDIDIKAN ISLAM DI MALAYSIA : SATU TINJAUAN RINGKAS M OHD F IKRUDDIN MATZIN¹. 1*, 69–76.
- Zahari, Z. A., Desa, M. A. M., & Bakhir, N. M. (2014). Permainan tradisional dan teknologi : Penelitian dan tinjauan terhadap persepsi kanak-kanak. *Conference Proceeding: 1st INTERNATIONAL CONFERENCE ON CREATIVE MEDIA, DESIGN & TECHNOLOGY (REKA2014)*.