

Keberkesanan Gamifikasi terhadap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah

*(The Effectiveness of Gamification on Vocabulary Acquisition Malay Language for
Primary School Students)*

¹NUR KHAIRUNNISA ODIN & ²SITI NAJWANI ABD RAHIM

¹*Sekolah Kebangsaan Methodist (ACS) Ipoh, 30020 Ipoh, Perak, Malaysia*

²*Sekolah Kebangsaan Danau Kota 2, Jalan Genting Klang, 53300 Kuala Lumpur,
Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur, Malaysia*

Dihantar: 05 Januari 2026 / Diterima: 30 Mac 2026

Koresponden e-mel: khairunnisaodin24@gmail.com

ABSTRAK: Kajian ini bertujuan untuk menilai keberkesanan penggunaan gamifikasi terhadap peningkatan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah. Reka bentuk kajian kuasi-eksperimen telah digunakan dengan melibatkan 120 orang murid tahap dua dari empat buah sekolah rendah Program Transformasi Sekolah 2025 (TS25) di Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur. Instrumen kajian terdiri daripada pra-ujian dan pasca ujian yang mengukur penguasaan kosa kata murid merangkumi aspek sinonim, antonim, pemilihan perkataan mengikut konteks serta pembinaan ayat. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan Ujian *Wilcoxon Signed-Rank* melalui perisian SPSS versi 27.0. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap pemerolehan kosa kata murid sebelum pelaksanaan gamifikasi berada pada tahap sederhana tinggi (min = 55.42), manakala selepas pelaksanaan gamifikasi, tahap pemerolehan meningkat ke tahap tinggi (min = 81.64). Analisis inferensi menunjukkan terdapat perbezaan yang signifikan antara skor pra-ujian dan pasca ujian ($p < .001$), sekali gus membuktikan bahawa gamifikasi berkesan dalam meningkatkan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah. Kesimpulannya, pendekatan gamifikasi yang menggabungkan elemen perancangan (*scaffolding*) dan teori pemprosesan maklumat mampu mewujudkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan berpusatkan murid serta berpotensi menyokong pelaksanaan pedagogi abad ke-21 dalam pengajaran Bahasa Melayu.

Kata kunci: Gamifikasi, Pemerolehan Kosa Kata, Bahasa Melayu, Murid Sekolah Rendah, Perancangan, Pembelajaran Abad Ke-21

ABSTRACT: This study aims to examine the effectiveness of gamification in enhancing Malay language vocabulary acquisition among primary school pupils. A quasi-experimental research design was employed involving 120 upper primary pupils from four Transformational School Programme 2025 (TS25) primary schools in the Federal Territory of Kuala Lumpur. The research instruments consisted of pre-tests and post-tests assessing pupils' vocabulary mastery, including synonyms, antonyms, contextual word usage, and sentence construction. Data were analysed using descriptive statistics and the Wilcoxon Signed-Rank Test through SPSS software version 26.0. The findings revealed that pupils' vocabulary acquisition prior to the implementation of gamification was at a moderately high level (mean = 55.42), while post-test results indicated a high level of vocabulary mastery (mean = 81.64). Inferential analysis demonstrated a statistically significant difference between pre-test and post-test scores ($p < .001$), indicating that gamification had a positive and significant effect on pupils' Malay vocabulary acquisition. In conclusion, gamification, integrated with scaffolding elements and information processing theory, fosters engaging, interactive, and learner-centred learning, and it holds strong potential in supporting 21st-century teaching and learning practices in Malay language education.

Keywords: *Gamification, Vocabulary Acquisition, Malay Language, Primary School Pupils, Scaffolding, 21st-Century Learning*

PENGENALAN

Pendidikan abad ke-21 berteraskan arus pemodenan digital memberi satu inovasi dalam pendekatan pengajaran yang lebih kreatif, interaktif sekaligus lebih berpusatkan murid sewaktu proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks pembelajaran bahasa, murid perlu menguasai kosa kata yang merupakan asas utama dalam pembinaan kemahiran membaca, bertutur, mendengar dan menulis. Penguasaan yang meluas tentang kosa kata dalam bahasa menjadikan murid berupaya memahami makna suatu teks, menghasilkan ayat yang bermakna dan gratis serta mampu berkomunikasi secara efektif dalam situasi harian di dalam bilik darjah. Namun, kajian oleh Norani dan Nor Hashimah (2021) menyatakan bahawa tahap perolehan kosa kata Bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah rendah di tahap sederhana. Hal ini memerlukan satu perancangan intervensi pedagogi yang lebih teliti dan berkesan bagi menangani masalah tersebut.

Pendekatan pembelajaran berasaskan gamifikasi merupakan salah satu strategi pembelajaran inovatif yang dapat dilaksanakan sesuai dengan perkembangan teknologi digital dalam pendidikan. Pendekatan ini bukan sahaja mampu meningkatkan motivasi murid, malah menjadikan penglibatan murid dalam proses pembelajaran aktif dan prestasi dalam akademik meningkat. Menurut Deterding et al. (2020), menyatakan bahawa gamifikasi ialah satu penggunaan elemen permainan. Dalam konteks pengajaran bahasa, pengaplikasian gamifikasi dalam aktiviti pembelajaran membolehkan murid belajar kosa kata dengan lebih menarik dan sistematik. Pencapaian makna secara lebih mendalam dan membolehkan murid mengingat sesuatu maklumat yang dipelajari dalam jangka masa panjang merupakan implikasi positif penggunaan gamifikasi dalam pedagogi (Al-Azawi, 2021; Sung et al., 2023).

Penerapan gamifikasi dalam pengajaran mata pelajaran Bahasa Melayu semakin banyak dipraktikkan oleh guru. Antara contoh platform yang digunakan termasuk *Quizizz*, *Kahoot*, *Wordwall* dan permainan digital interaktif yang lain. Menurut Solehah dan Asar (2022), penggunaan platform ini dapat membantu murid membina kosa kata baharu melalui pendekatan latih tubi berasaskan permainan yang menarik dan menyeronokkan. Percubaan kembali, pengulangan atau penambahbaikan yang dapat

dilakukan semula secara berulang sewaktu melakukan aktiviti pembelajaran secara gamifikasi menyebabkan murid kurang menghadapi tekanan sewaktu belajar. Hal ini sejajar dengan kajian oleh Mustafa dan Anuar (2024) yang menyatakan bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat mengawal tahap kebimbangan bahasa (*language anxiety*) dan mampu meningkatkan keyakinan murid untuk mempelajari ilmu baharu.

Murid perlu menguasai pemerolehan kosa kata dengan baik. Menurut Hassan dan Rahman (2020), murid sekolah rendah menghadapi kesukaran untuk memahami perkataan abstrak, sinonim, antonim dan polisem sekiranya pengajaran yang dilaksanakan di dalam bilik darjah bersifat tradisional dan berpusatkan guru semata-mata. Guru perlu memainkan peranan yang penting dalam memastikan pengaplikasian gamifikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran sesuai dan dapat mencapai objektif pembelajaran. Keberkesanan gamifikasi bukan sahaja bergantung kepada elemen permainan semata-mata tetapi juga cara guru mengintegrasikannya sejajar dengan objektif pembelajaran, reka bentuk aktiviti dan teknik penilaian (Chia & Tan 2023).

Oleh itu, kajian ini bukan sahaja meneliti tahap pemerolehan kosa kata murid, malah menilai sejauh mana gamifikasi mampu meningkatkan penguasaan kosa kata secara signifikan. Penggunaan gamifikasi dalam pengajaran merupakan satu intervensi yang berkesan sejajar dengan aspirasi KSSR Semakan dan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013–2025 (Kementerian Pendidikan Malaysia-KPM 2013) yang menekankan penggunaan teknologi pendidikan, pembelajaran aktif dan pembentukan murid holistik.

Secara keseluruhannya, kajian ini dijalankan bagi mengisi jurang dalam literatur sedia ada tentang keberkesanan gamifikasi dalam meningkatkan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah. Dengan menilai perbezaan tahap penguasaan murid sebelum dan selepas penerapan gamifikasi, dapatan kajian ini diharapkan dapat memberikan rujukan empirikal kepada guru, sekolah dan pihak pendidikan dalam merancang pendekatan pengajaran Bahasa Melayu yang lebih inovatif, menyeronokkan dan berkesan.

PERNYATAAN MASALAH

Penguasaan kosa kata merupakan asas yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Dalam konteks pendidikan mata pelajaran Bahasa Melayu sekolah rendah, perkembangan kosa kata meliputi aspek linguistik dan merupakan prasyarat penting bagi pembelajaran bahasa secara menyeluruh. Menurut Aprianti (2024), murid yang mempunyai tahap penguasaan kosa kata yang luas mampu meningkatkan kemahiran membaca, kefahaman teks dan kecekapan literasi. Namun, amalan pengajaran kosa kata terutama di sekolah rendah masih menggunakan kaedah pengajaran tradisional yang menekankan menekankan hafalan, salin-tulis dan latihan berulang. Pendekatan tersebut kurang efisien kerana murid tidak berpeluang untuk membina makna secara mendalam, meneroka konteks penggunaan sebenar mahupun berinteraksi secara aktif dengan perkataan baharu.

Menurut Sadeghi et al. (2022), menyatakan bahawa pendekatan tradisional kurang meningkatkan motivasi murid untuk mempelajari kosa kata. Murid berasa aktiviti pengajaran kosa kata secara pendekatan tradisional kurang menyeronokkan. Murid sekolah rendah perlu didedahkan dengan penggunaan medium interaktif seperti permainan digital, video dan aplikasi pembelajaran yang lebih menarik. Kecenderungan kepada pembelajaran yang lebih visual, menarik dan berbentuk permainan dapat menarik minat murid untuk melaksanakan aktiviti pembelajaran dengan aktif. Hal ini menuntut guru untuk meneroka kaedah alternatif yang bersifat inovatif dan interaktif bagi meningkatkan keterlibatan murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Namun, menurut kajian Aprianti (2024), menyatakan bahawa keberkesanan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Melayu sangat terhad khususnya dalam kalangan murid di sekolah rendah. Pelaksanaan gamifikasi yang tidak bersesuaian dengan objektif pembelajaran dan standard kandungan akan menjejaskan proses pengajaran (Mogavi et al. 2022). Kajian secara lebih mendalam sangat diperlukan untuk menilai kesesuaian, keberkesanan dan implikasi gamifikasi dalam pengajaran kosa kata Bahasa Melayu di sekolah rendah. Tanpa reka bentuk yang teliti, ia boleh membawa kepada penyalahgunaan medium sejajar dengan tujuan pedagogi yang sebenar. Fenomena murid yang lebih mengutamakan pengumpulan skor tertinggi atau murid yang paling cepat menjawab soalan boleh mengakibatkan murid tidak meluangkan masa untuk memproses maklumat dengan

mendalam sewaktu melaksanakan tugas. Menurut kajian oleh Dichev dan Dicheva (2020) menyatakan bahawa murid terlalu fokus dengan skor markah dan papan kedudukan dan menyebabkan kesan negatif terhadap kualiti pembelajaran. Hal ini juga memberi tekanan dan kebimbangan kepada murid yang lemah kerana papan kedudukan menunjukkan rekod prestasi mengikut aras tinggi atau rendah.

Selain itu, cabaran guru dalam melaksanakan gamifikasi sebagai aktiviti pembelajaran dalam pengajaran bahasa menjadi jurang pedagogi dan teknikal dalam gamifikasi. Gamifikasi dalam pengajaran bahasa bukan sekadar pengaplikasian permainan semata-mata, namun memerlukan pemahaman pedagogi yang mendalam untuk menyelaraskan elemen permainan dengan matlamat pembelajaran. Menurut Sailer dan Homner (2020), menegaskan bahawa reka bentuk gamifikasi yang berkesan mesti berakar umbi dalam teori motivasi. Guru Bahasa Melayu perlulah berupaya dan mendapat latihan profesional untuk mengintegrasikan mekanik permainan dengan prinsip pedagogi. Hal ini bertujuan untuk memupuk motivasi intrinsik dan ekstrinsik murid. Tanpa kemahiran pedagogi gamifikasi yang betul, guru mungkin akan memberi ganjaran berdasarkan perubahan tingkah laku murid bukan terhadap penguasaan kandungan yang kompleks.

Seterusnya, variasi individu juga merupakan salah satu faktor keberkesanan gamifikasi dalam pedagogi terbatas. keberkesanan gamifikasi dalam pengajaran Bahasa Melayu sangat dipengaruhi oleh ciri-ciri psikologi, demografi, dan konteks setiap murid. Tidak semua murid menerima tindak balas positif terhadap mekanik permainan yang sama. Kajian oleh Gong et al. (2021) menunjukkan bahawa kesan positif gamifikasi adalah berbeza secara signifikan berdasarkan motivasi awal murid dan orientasi sasaran (sama ada berfokus kepada penguasaan atau prestasi). Satu cadangan penambahbaikan untuk memastikan reka bentuk gamifikasi membenarkan pelbagai laluan untuk mencapai matlamat, sesuai dengan pelbagai jenis murid. Murid yang mempunyai motivasi intrinsik semula jadi yang tinggi terhadap subjek Bahasa Melayu mungkin kurang berminat terhadap elemen ganjaran berbanding murid yang mempunyai motivasi intrinsik yang rendah mendapat rangsangan awal yang kuat daripada ganjaran luar.

Faktor sosio-demografi turut mempengaruhi penerimaan teknologi pembelajaran. Menurut

Alajmi dan Sa'di (2020), status sosio-ekonomi dan infrastruktur akses memainkan peranan penting dalam keberkesanan alat pembelajaran digital, termasuk platform gamifikasi. Jurang digital dan akses yang diperoleh murid yang mempunyai latar belakang sosio-ekonomi yang rendah atau kawasan luar bandar sangat berbeza dengan murid dari latar belakang sosio-ekonomi yang tinggi iaitu kawasan bandar. Murid di kawasan luar bandar mungkin menghadapi cabaran akses teknologi seperti capaian internet yang terhad, kekurangan peranti peribadi yang sesuai untuk berinteraksi dengan platform gamifikasi yang canggih. Kekangan ini mewujudkan ketaksamaan peluang dalam pembelajaran gamifikasi.

Perbezaan gaya belajar dan keupayaan kognitif murid juga mempengaruhi keberkesanan gamifikasi dalam pengajaran subjek Bahasa Melayu. Murid yang mempunyai keupayaan kognitif yang rendah mungkin mendapati ciri-ciri permainan yang rumit (animasi, peraturan yang banyak) meningkatkan beban kognitif yang tidak perlu (*extraneous cognitive load*), mengalihkan tumpuan daripada isi pembelajaran Bahasa Melayu yang sebenar. Situasi ini berbeza dengan murid yang lebih visual mungkin mendapat manfaat daripada visualisasi rencana dan papan kedudukan. Murid yang mempunyai kecerdasan kinestetik mungkin memerlukan elemen permainan yang lebih interaktif dan berasaskan simulasi.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini secara khususnya bertujuan untuk mencapai tiga objektif seperti berikut:

1. Mengenal pasti tahap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah sebelum pelaksanaan gamifikasi.
2. Mengukur tahap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid selepas pelaksanaan gamifikasi.
3. Menentukan keberkesanan gamifikasi terhadap peningkatan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid melalui perbandingan skor pra-ujian dan pasca ujian.

HIPOTESIS

H₀₁: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid antara pra-ujian dan pasca ujian penggunaan gamifikasi.

KERANGKA TEORI KAJIAN

Rajah 1 menggambarkan aliran penyelidikan mengenai Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi Terhadap Peningkatan Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah. Kerangka konseptual kajian ini dibina berdasarkan 2 gabungan teori iaitu Teori Konstruktivisme Sosial yang telah diperkenalkan oleh Lev Vygotsky (1978) dan Teori Pemprosesan Maklumat (Robert M. Gagne (1975). Dalam konteks pemerolehan bahasa, Vygotsky melihat bahasa bukan sahaja sebagai alat komunikasi, malah sebagai alat pemikiran yang membentuk perkembangan kognitif murid. Antara konsep utama Teori Konstruktivisme Sosial, iaitu Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) yang merujuk kepada jurang antara tahap kebolehan murid secara sendiri dan tahap kebolehan murid dengan bantuan orang dewasa atau rakan sebaya yang lebih mahir. Melalui bimbingan dan sokongan tersebut, pemerolehan kosa kata dapat berlaku berlaku dengan lebih berkesan.

Berdasarkan kajian ini, jurang antara tahap pengetahuan sedia ada murid dengan potensi pengetahuan baharu yang ingin dicapai melalui aktiviti gamifikasi merupakan proses Zon Perkembangan Proksimal (ZPD). Konsep teori yang seterusnya merupakan *scaffolding* iaitu bantuan secara berperingkat. *Scaffolding* merupakan sokongan sementara yang diberikan kepada murid sehingga mereka mampu menguasai kemahiran secara sendiri. Dalam gamifikasi, *scaffolding* boleh diwujudkan melalui petunjuk visual, tahap permainan berperingkat, maklum balas segera dan ganjaran dan sistem mata. Kesemua elemen ini membantu murid membina pemahaman kosa kata secara beransur-ansur.

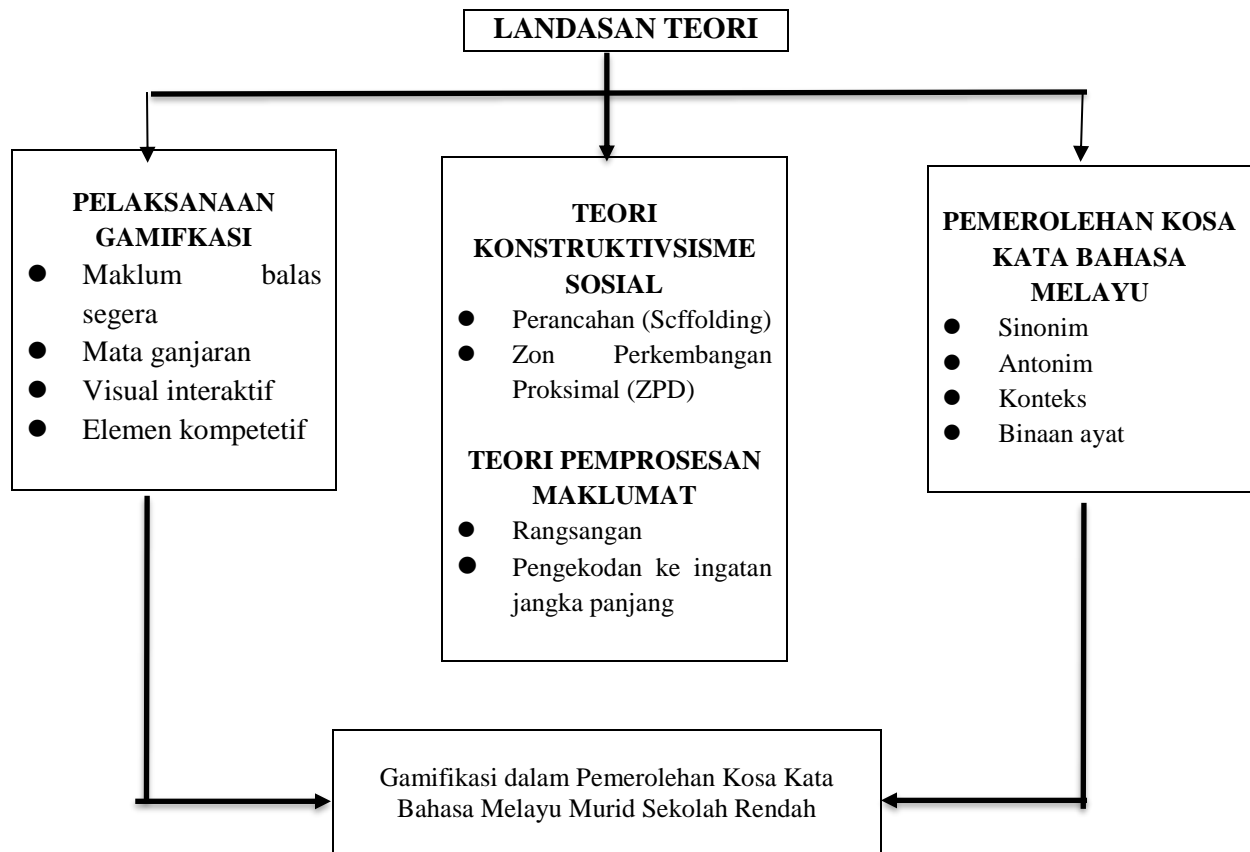
Dalam konteks sekolah rendah, gamifikasi dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan bermakna, menggalakkan penggunaan kosa kata secara aktif, meningkatkan motivasi intrinsik murid serta membolehkan murid belajar dalam ZPD masing-masing. Melalui permainan bahasa seperti kuiz

interaktif, permainan kad digital, atau aplikasi kosa kata berperingkat, murid bukan sahaja menghafal perkataan, malah menggunakan kosa kata dalam konteks sosial.

Teori kedua, iaitu Teori Pemrosesan Maklumat (TPM) merupakan satu teori kognitif yang menekankan cara manusia menerima, menyimpan, memproses, dan mengeluarkan sesuatu maklumat yang diperoleh. Teori ini menyerupai cara komputer beroperasi iaitu maklumat dari persekitaran diambil melalui deria (*input*), diproses dalam minda (pemrosesan), disimpan dalam memori (*storage*), dan akhirnya digunakan semula apabila diperlukan (*output*). Melalui aktiviti gamifikasi seperti kuiz interaktif, permainan teka-teki, atau aplikasi pembelajaran, murid dapat menerima perkataan baharu secara aktif. Input ini lebih menarik berbanding kaedah pengajaran tradisional dan menyebabkan murid lebih fokus dalam pembelajaran. Melalui pengaplikasian gamifikasi dalam PdP, murid perlu memproses maklumat melalui cabaran, pilihan jawapan, atau tugas permainan. Proses ini dapat membantu murid mengaitkan perkataan baru

dengan konteks tertentu dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap kosa kata bahasa Melayu yang telah dipelajari. Aktiviti gamifikasi biasanya melibatkan pengulangan dan interaksi berterusan yang dapat meningkatkan penyimpanan maklumat dalam memori jangka panjang.

Sebagai contoh, murid akan lebih mudah mengingati perkataan "*menyanyi*" jika mereka telah menggunakannya dalam permainan interaktif. Akhir sekali, murid dapat menggunakan kosa kata yang dipelajari untuk menjawab soalan, menulis ayat, atau berbual dengan rakan-rakan. Penggunaan ini menandakan bahawa maklumat telah diproses, disimpan, dan boleh diaplikasikan dalam situasi sebenar di bilik darjah. Kesimpulannya, Teori Pemrosesan Maklumat ini dapat membantu menjelaskan keberkesanan gamifikasi dalam meningkatkan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu. Aktiviti gamifikasi menyediakan input yang menarik, mendorong pemrosesan maklumat secara aktif, memaksimumkan penyimpanan dalam memori, dan membolehkan penggunaan kosa kata secara berkesan.



RAJAH 1: Kerangka konseptual kajian GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN

Elemen gamifikasi dalam pendidikan merupakan pemangkin utama dalam transformasi pembelajaran abad ke-21. Elemen ini dapat membantu dalam meningkatkan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid di sekolah rendah. Perbincangan difokuskan kepada tiga aspek utama,

iaitu konsep dan elemen gamifikasi dalam pembelajaran, mekanisme pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu, serta pengintegrasian gamifikasi dalam peningkatan pencapaian bahasa murid berdasarkan dapatan kajian-kajian lepas.

Konsep dan Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan satu kaedah yang menambahkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran (Watulingas 2020). Gamifikasi merupakan satu proses penerapan unsur permainan dalam sesuatu kursus yang bukan permainan bertujuan menjadikannya lebih menarik serta mewujudkan perasaan gembira bagi setiap individu yang terlibat (Siti Mursyidah et al. 2024). Gamifikasi dalam bidang pendidikan pula boleh difahami sebagai proses penerapan unsur permainan dalam penyampaian ilmu dan pengetahuan kepada murid.

Dalam konteks bilik darjah, gamifikasi tidak bermaksud murid bermain permainan video

sepanjang pembelajaran, tetapi guru menggunakan elemen ganjaran seperti markah, lencana dan papan pendahulu ke dalam aktiviti pembelajaran. Hal ini kerana ganjaran yang disediakan ini mampu memberikan tahap fokus murid yang lebih tinggi serta pemahaman yang lebih meluas terhadap perkara yang dipelajari. Elemen gamifikasi dalam pembelajaran ini memenuhi teori Penentuan Kendiri iaitu murid akan bermotivasi apabila memenuhi tiga keperluan psikologi asas; kompetensi, autonomi dan hubungan, yang membawa kepada tingkah laku sukarela yang berkualiti.

Mekanisme Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu

Pemerolehan kosa kata merupakan asas kepada penguasaan kemahiran bahasa yang lebih kompleks seperti membaca dan menulis. Penguasaan kosa kata melibatkan dua tahap iaitu kosa kata reseptif dan kosa kata produktif (Lela Setiani & Siti Rochmiyati 2025). Kosa kata reseptif merujuk kepada keupayaan otak untuk mengkod dan memberi makna perkataan melalui input pembacaan dan pendengaran. Manakala kosa kata produktif pula melibatkan proses pemanggilan semula iaitu menggunakan maklumat melalui berkomunikasi dan pembentangan secara aktif, yang menunjukkan penguasaan yang lebih mendalam. Kedua-dua tahap ini perlu dikembangkan secara seimbang sejak kecil bagi memastikan murid mampu memahami perkataan

sekali gus dapat menyampaikan idea dengan makna yang tepat dan efektif. Pengulangan input bahasa yang baharu diperoleh akan mengaktifkan mekanisme pemprosesan maklumat untuk disatukan dalam struktur kognitif murid. Apabila bahasa baharu diaplikasikan dalam komunikasi, jejak memori yang telah dibina melalui pengkodan kognitif oleh otak dapat diterjemahkan dengan lebih baik. Pengaplikasian bahasa baharu dalam komunikasi seharian juga akan memantapkan lagi pemerolehan kosa kata murid dalam memori jangka panjang. Pemerolehan yang berkesan berlaku apabila murid didedahkan kepada perkataan baharu secara berulang kali dalam konteks yang bermakna dan menyeronokkan.

Pengintegrasian Gamifikasi Dalam Peningkatan Pencapaian Bahasa Murid

Hasil penelitian kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa gamifikasi mencipta persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan dan rendah tekanan, yang sangat membantu dalam pemerolehan bahasa. Dari sudut psikolinguistik, suasana ini secara langsung merendahkan tapis afektif murid, sekali gus memudahkan proses penyerapan input bahasa ke dalam sistem kognitif mereka. Kajian Srimuliyani (2023) menunjukkan bahawa penggunaan teknik gamifikasi meningkat secara signifikan terhadap keterlibatan murid dan

motivasi mereka dalam pembelajaran. Kajian oleh Zainun Amirah dan Norehan (2023) turut mengesahkan bahawa platform gamifikasi seperti *Quizizz* dan *Wordwall* membolehkan murid mengulang kaji kosa kata berkali-kali tanpa rasa bosan kerana adanya elemen persaingan sihat. Pengulangan ini sangat penting bagi pengukuhan memori jangka panjang. Latihan sebegini juga memberi ruang kepada murid untuk membuat latihan sendiri mengikut masa sendiri.

Elemen ganjaran yang turut diberikan seperti skor dan *emoji* turut membantu murid menjawab dengan tepat dan berjaya menarik minat mereka kekal fokus terhadap pembelajaran. Melalui gamifikasi ini juga, murid dapat memperoleh maklum balas serta-merta setelah selesai

menjawab. Murid dapat mengetahui jawapan yang tepat sekiranya salah menjawab dan ini dapat membantu memperbaiki kesilapan bahasa murid dengan cepat yang dipanggil sebagai mekanisme pembetulan kognitif. Otak akan terus mengemas kini maklumat dengan lebih pantas.

KAEDAH KAJIAN

Reka Bentuk

Kajian ini merupakan kajian kuasi-eksperimen yang menggunakan instrumen pra-ujian dan pasca ujian. Instrumen ini digunakan untuk mengukur tahap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah sebelum dan selepas penggunaan gamifikasi. Reka bentuk ini dipilih kerana kajian ini membolehkan pengkaji

menentukan keberkesanan gamifikasi secara objektif melalui perbandingan skor murid sebelum dan selepas pelaksanaan aktiviti. Kaedah ini juga menjimatkan kos, masa dan memudahkan pengkaji memperoleh data yang tepat bagi bilangan murid yang terlibat (JICTIE, 2022; UPSI, 2022).

Lokasi, Populasi dan Sampel Kajian

Kajian ini dijalankan di sekolah-sekolah dikategorikan sebagai program Transformasi Sekolah 2025 (TS25). Terdapat sebanyak empat buah sekolah TS25 di sekitar kawasan negeri Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur yang terlibat dalam kajian ini. Sekolah TS25 dipilih dalam kajian ini kerana pendedahan dan kekerapan murid terhadap gamifikasi lebih tinggi. Matlamat konsep program TS25 ini merupakan satu usaha ke arah melahirkan modal insan unggul melalui

persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan, penglibatan pembelajaran murid yang aktif lagi bermakna dan guru yang berkompeteren serta berinspirasi tinggi (Nor Asiah et al. 2022). Oleh itu, populasi kajian ini terdiri daripada murid-murid tahap dua di sekolah yang terpilih. Seramai 120 orang murid telah dijadikan sampel kajian bagi menjawab set soal selidik. Soal selidik telah diedarkan melalui pautan aplikasi ujian secara dalam talian.

Instrumen Kajian: Pra-ujian dan Pasca Ujian

Instrumen pra-ujian dijalankan sebelum intervensi bagi menilai tahap asas pengetahuan kosa kata murid, manakala ujian pasca dijalankan selepas intervensi untuk menilai perubahan atau peningkatan yang berlaku. Soal selidik kajian ini terbahagi kepada empat bahagian, iaitu bahagian A, B, C dan D yang setiapnya mengandungi lima (5) soalan. Bahagian A adalah berkaitan dengan

maklumat demografi responden. Bahagian B soal selidik adalah berkaitan soalan sinonim dan antonim, manakala bahagian C berkaitan pemilihan perkataan mengikut konteks ayat. Bahagian D pula memerlukan responden membina ayat yang betul menggunakan perkataan diberi. Kaedah statistik deskriptif digunakan dalam penganalisisan data berbentuk ordinal.

JADUAL 1: Rubrik Pemarkahan

Markah	Penjelasan
0	Tidak sesuai / tidak menggunakan perkataan dengan konteks yang betul.
1	Ayat gramatikal betul, tetapi penggunaan kosa kata kurang tepat / ejaan salah yang mengubah makna.
2	Ejaan betul, penggunaan konteks tepat & tatabahasa betul.

Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen

Instrumen ini membolehkan penyelidik memperoleh data yang mencukupi untuk melaksanakan kajian ini untuk mengukur tahap

penguasaan kosa kata murid melalui pra-ujian dan pasca-pembelajaran. Bagi memastikan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen, beberapa

prosedur pengesahan telah dilaksanakan secara sistematik. Kajian rintis dilaksanakan sebelum kajian sebenar bagi menguji kebolehpercayaan instrumen yang dibangunkan. Kajian rintis ini melibatkan seramai 30 orang murid tahap dua sekolah rendah yang mempunyai latar belakang demografi yang hampir serupa dengan responden kajian sebenar. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pekali kebolehpercayaan *Cronbach's Alpha* dan hasil analisis menunjukkan nilai $\alpha = .884$ yang membuktikan bahawa instrumen ini mempunyai tahap kebolehpercayaan yang tinggi dan berada pada tahap sangat baik.

Kaedah Analisis Data

Setiap data yang diperoleh melalui pra-ujian dan pasca ujian akan dianalisis menggunakan kaedah analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif dijalankan bagi menjawab objektif pertama hingga ketiga. Keseluruhan proses analisis dijalankan menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 17 dengan aras signifikan ditetapkan pada $p < .05$. Bagi objektif pertama, iaitu mengenal pasti tahap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah sebelum pelaksanaan gamifikasi, kaedah pra-ujian digunakan. Skor pengekodan soalan objektif dan skor bina ayat ditukarkan kepada skala 100% dan dikelaskan kepada tahap sangat rendah, rendah, sederhana rendah, sederhana tinggi, tinggi dan sangat tinggi. Skor ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif seperti min, sisihan piawai, nilai minimum dan nilai maksimum bagi memberi gambaran awal tahap pemerolehan kosa kata murid sebelum intervensi dijalankan.

Kesahan kandungan instrumen turut diperkukuh melalui proses penilaian oleh tiga orang guru pakar Bahasa Melayu yang berpengalaman mengajar lebih daripada lima tahun. Penilaian pakar ini merangkumi aspek kesesuaian aras soalan dengan tahap murid, ketepatan penggunaan bahasa, kejelasan struktur soalan serta keselarasan item dengan objektif kajian. Hasil penilaian mendapati bahawa instrumen ini diterima dalam semua aspek yang dinilai dan disahkan sesuai untuk digunakan dalam kajian sebenar.

Bagi objektif kedua, iaitu mengukur tahap penguasaan kosa kata Bahasa Melayu murid selepas penerapan gamifikasi dengan menggunakan kaedah pasca ujian. Data ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang sama bagi melihat perubahan tahap penguasaan kosa kata selepas penerapan gamifikasi. Penganalisan data bagi objektif ketiga, iaitu menentukan keberkesanan gamifikasi terhadap peningkatan pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid melalui perbandingan skor pra-ujian dan pasca ujian dijalankan dengan menyatakan perbandingan peratus peningkatan skor bagi setiap murid bagi mengenal pasti pola perubahan prestasi. Ujian-t dua sampel bersandar dijalankan bagi menilai sama ada terdapat perbezaan min yang signifikan sebelum dan selepas intervensi. Nilai t , min, sisihan piawai, nilai p , dan perbezaan min dilaporkan untuk menyokong interpretasi dapatan.

JADUAL 2: Tahap skor ujian

Skor Ujian (%)	Tahap Skor
0 - 19	Sangat Rendah
20 - 34	Rendah
35 - 49	Sederhana Rendah
50 - 65	Sederhana Tinggi
66 - 81	Tinggi
82 - 100	Sangat Tinggi
0 - 19	Sangat Rendah

DAPATAN KAJIAN

Demografi Responden

Analisis profil demografi berkenaan jantina, umur, kelayakan akademik, nama sekolah dan lokasi sekolah telah dinyatakan dalam Jadual 3. Seramai 120 orang responden yang terlibat dalam kajian ini terdiri daripada empat buah sekolah rendah TS25

di Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur. Bilangan responden lelaki yang terlibat adalah seramai 54 orang (45%), manakala responden perempuan adalah seramai 66 orang (55%). Secara rumusan, jumlah murid perempuan lebih tinggi berbanding

murid lelaki dengan kadar perbezaan sebanyak 10 peratus. Perbezaan yang tidak jauh ketara ini menunjukkan nisbah murid lelaki dan perempuan

di Wilayah Persekutuan Kuala Lumpur ini adalah seimbang.

JADUAL 3: Profil demografi kajian

Faktor Demografi		Kekerapan (N)	Peratusan (%)
Jantina	Lelaki	54	45.00
	Perempuan	66	55.00
Nama Sekolah	SK Taman Melati	32	26.67
	SK Desa Setapak	25	20.83
	SK Danau Kota (2)	42	35.00
	SK Intan Baiduri	21	17.50

Tahap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah Sebelum Pelaksanaan Gamifikasi

Berdasarkan Jadual 4, seramai 120 orang responden telah menjawab pra-ujian yang mengukur pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu sebelum gamifikasi dilaksanakan. Skor min pra-ujian ialah 55.42 ($SD = 21.48$), dengan skor

minimum 0 dan skor maksimum 100. Dapatan ini menunjukkan bahawa tahap pemerolehan kosa kata murid sebelum pelaksanaan gamifikasi berada pada tahap sederhana tinggi.

JADUAL 4: Skor pra-ujian kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah

ID	Skor Praujian (%)	Tahap	ID	Skor Praujian (%)	Tahap	ID	Skor Praujian (%)	Tahap
M1	36	Sederhana Rendah	M41	56	Sederhana Tinggi	M81	64	Sederhana Tinggi
M2	100	Sangat Tinggi	M42	68	Tinggi	M82	52	Sederhana Tinggi
M3	74	Tinggi	M43	36	Sederhana Rendah	M83	44	Sederhana Rendah
M4	12	Sangat Rendah	M44	30	Rendah	M84	20	Rendah
M5	48	Sederhana Rendah	M45	12	Sangat Rendah	M85	60	Sederhana Tinggi
M6	30	Rendah	M46	74	Tinggi	M86	64	Sederhana Tinggi
M7	48	Sederhana Rendah	M47	48	Sederhana Rendah	M87	52	Sederhana Tinggi
M8	24	Rendah	M48	24	Rendah	M88	76	Tinggi
M9	72	Tinggi	M49	72	Tinggi	M89	40	Sederhana Rendah
M10	56	Sederhana Tinggi	M50	36	Sederhana Tinggi	M90	72	Tinggi
M11	38	Sederhana Rendah	M51	40	Sederhana Rendah	M91	36	Sederhana Rendah
M12	68	Tinggi	M52	48	Sederhana Rendah	M92	52	Sederhana Tinggi
M13	76	Tinggi	M53	52	Sederhana Tinggi	M93	72	Tinggi
M14	88	Sangat Tinggi	M54	40	Sederhana Rendah	M94	36	Sederhana Rendah
M15	94	Sangat Tinggi	M55	72	Tinggi	M95	40	Sederhana Rendah
M16	70	Tinggi	M56	36	Sederhana Rendah	M96	48	Sederhana Rendah
M17	70	Tinggi	M57	68	Tinggi	M97	52	Sederhana Tinggi
M18	70	Tinggi	M58	60	Sederhana Tinggi	M98	40	Sederhana Rendah
M19	94	Sangat Tinggi	M59	56	Sederhana Tinggi	M99	64	Sederhana Tinggi
M20	54	Sederhana Tinggi	M60	64	Sederhana Tinggi	M100	40	Sederhana Rendah
M21	54	Sederhana Tinggi	M61	80	Tinggi	M101	52	Sederhana Tinggi
M22	72	Tinggi	M62	64	Sederhana Tinggi	M102	44	Sederhana Rendah
M23	48	Sederhana Rendah	M63	60	Sederhana Tinggi	M103	16	Sangat Rendah
M24	54	Sederhana Tinggi	M64	80	Tinggi	M104	24	Rendah
M25	70	Tinggi	M65	84	Sangat Tinggi	M105	8	Sangat Rendah
M26	80	Tinggi	M66	52	Sederhana Tinggi	M106	60	Sederhana Tinggi
M27	40	Sederhana Rendah	M67	64	Sederhana Tinggi	M107	52	Sederhana Tinggi
M28	30	Rendah	M68	40	Sederhana Rendah	M108	0	Sangat Rendah
M29	20	Rendah	M69	60	Sederhana Tinggi	M109	44	Sederhana Rendah
M30	20	Rendah	M70	68	Tinggi	M110	52	Sederhana Tinggi
M31	30	Rendah	M71	80	Tinggi	M111	88	Sangat Tinggi
M32	100	Sangat Tinggi	M72	56	Sederhana Tinggi	M112	96	Sangat Tinggi
M33	50	Sederhana Tinggi	M73	72	Tinggi	M113	36	Sederhana Rendah
M34	50	Sederhana Tinggi	M74	80	Tinggi	M114	40	Sederhana Rendah
M35	100	Sangat Tinggi	M75	64	Sederhana Tinggi	M115	48	Sederhana Rendah
M36	100	Sangat Tinggi	M76	40	Sederhana Rendah	M116	52	Sederhana Tinggi

M37	90	Sangat Tinggi	M77	56	Sederhana Tinggi	M117	40	Sederhana Rendah
M38	80	Tinggi	M78	60	Sederhana Tinggi	M118	64	Sederhana Tinggi
M39	90	Sangat Tinggi	M79	72	Tinggi	M119	40	Sederhana Rendah
M40	30	Rendah	M80	64	Sederhana Tinggi	M120	52	Sederhana Tinggi

Tahap Keseluruhan: Sederhana Tinggi

Tahap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid Selepas Pelaksanaan Gamifikasi

Berdasarkan Jadual 5, seramai 120 orang responden telah menjawab pasca ujian yang mengukur pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu selepas gamifikasi dilaksanakan. Skor min pasca ujian ialah 81.64 ($SD = 14.52$), dengan skor minimum 36 dan skor maksimum 100. Dapatan ini menunjukkan bahawa tahap pemerolehan kosa kata murid selepas pelaksanaan gamifikasi berada pada tahap tinggi.

JADUAL 5: Skor pasca ujian kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah

ID	Skor Praujian (%)	Tahap	ID	Skor Praujian (%)	Tahap	ID	Skor Praujian (%)	Tahap
M1	94	Sangat Tinggi	M41	80	Tinggi	M81	84	Sangat Tinggi
M2	100	Sangat Tinggi	M42	72	Tinggi	M82	96	Sangat Tinggi
M3	100	Sangat Tinggi	M43	94	Sangat Tinggi	M83	72	Tinggi
M4	76	Tinggi	M44	48	Sederhana Rendah	M84	52	Sederhana Tinggi
M5	86	Sangat Tinggi	M45	76	Tinggi	M85	80	Tinggi
M6	45	Sederhana Rendah	M46	70	Tinggi	M86	92	Sangat Tinggi
M7	100	Sangat Tinggi	M47	86	Sangat Tinggi	M87	88	Sangat Tinggi
M8	84	Sangat Tinggi	M48	84	Sangat Tinggi	M88	84	Sangat Tinggi
M9	70	Tinggi	M49	80	Tinggi	M89	76	Tinggi
M10	80	Tinggi	M50	64	Sederhana Tinggi	M90	96	Sangat Tinggi
M11	66	Tinggi	M51	72	Tinggi	M91	64	Sederhana Tinggi
M12	80	Tinggi	M52	76	Tinggi	M92	72	Tinggi
M13	70	Tinggi	M53	80	Tinggi	M93	82	Sangat Tinggi
M14	86	Sangat Tinggi	M54	96	Sangat Tinggi	M94	70	Tinggi
M15	96	Sangat Tinggi	M55	80	Tinggi	M95	72	Tinggi
M16	76	Tinggi	M56	64	Sederhana Tinggi	M96	76	Tinggi
M17	100	Sangat Tinggi	M57	80	Tinggi	M97	84	Sangat Tinggi
M18	86	Sangat Tinggi	M58	92	Sangat Tinggi	M98	96	Sangat Tinggi
M19	96	Sangat Tinggi	M59	92	Sangat Tinggi	M99	84	Sangat Tinggi
M20	100	Sangat Tinggi	M60	96	Sangat Tinggi	M100	68	Tinggi
M21	72	Tinggi	M61	100	Sangat Tinggi	M101	76	Tinggi
M22	100	Sangat Tinggi	M62	84	Sangat Tinggi	M102	84	Sangat Tinggi
M23	70	Tinggi	M63	84	Sangat Tinggi	M103	60	Sederhana Tinggi
M24	72	Tinggi	M64	96	Sangat Tinggi	M104	64	Sederhana Tinggi
M25	76	Tinggi	M65	96	Sangat Tinggi	M105	40	Sederhana Rendah
M26	84	Sangat Tinggi	M66	84	Sangat Tinggi	M106	92	Sangat Tinggi
M27	92	Sangat Tinggi	M67	96	Sangat Tinggi	M107	88	Sangat Tinggi
M28	50	Sederhana Tinggi	M68	80	Tinggi	M108	36	Sederhana Rendah
M29	80	Tinggi	M69	100	Sangat Tinggi	M109	76	Tinggi
M30	45	Sederhana Rendah	M70	92	Sangat Tinggi	M110	88	Sangat Tinggi
M31	64	Sederhana Tinggi	M71	100	Sangat Tinggi	M111	100	Sangat Tinggi
M32	100	Sangat Tinggi	M72	84	Sangat Tinggi	M112	100	Sangat Tinggi
M33	70	Tinggi	M73	92	Sangat Tinggi	M113	72	Tinggi
M34	72	Tinggi	M74	100	Sangat Tinggi	M114	72	Tinggi
M35	100	Sangat Tinggi	M75	96	Sangat Tinggi	M115	76	Tinggi
M36	100	Sangat Tinggi	M76	76	Tinggi	M116	80	Tinggi
M37	100	Sangat Tinggi	M77	84	Sangat Tinggi	M117	96	Sangat Tinggi
M38	96	Sangat Tinggi	M78	88	Sangat Tinggi	M118	84	Sangat Tinggi
M39	92	Sangat Tinggi	M79	96	Sangat Tinggi	M119	68	Tinggi
M40	55	Sederhana Tinggi	M80	92	Sangat Tinggi	M120	82	Sangat Tinggi

Tahap Keseluruhan: Tinggi

Keberkesanan Gamifikasi terhadap Peningkatan Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid melalui Perbandingan Skor Pra-Ujian dan Pasca Ujian

Berdasarkan Jadual 6, seramai 120 orang responden telah menjawab pra-ujian dan pasca ujian yang mengukur pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu sebelum dan selepas gamifikasi dilaksanakan. Peningkatan dan penurunan skor responden turut dinyatakan dalam Jadual 6.

Namun begitu, taburan skor perbandingan pra-ujian dan pasca ujian menunjukkan taburan tidak normal ($p = .002$). Maka, ujian *Wilcoxon signed-rank* dijalankan sebagai alternatif *non-parametric* bagi ujian dua sampel bersandar ini.

JADUAL 6: Skor Peningkatan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah

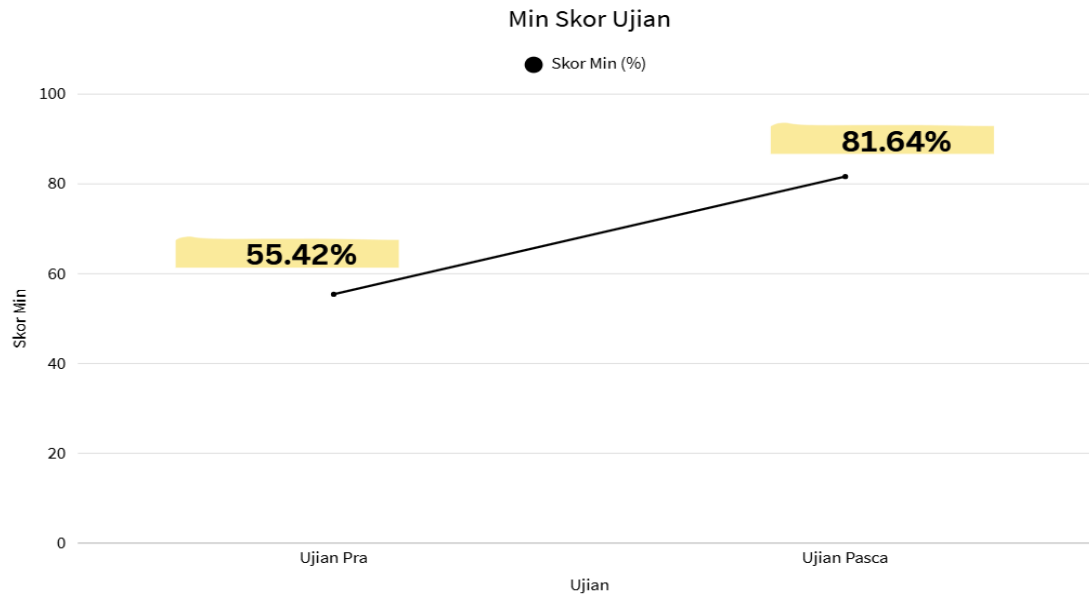
ID	Skor Praujian (%)	Skor Pascaujian (%)	Peningkatan	ID	Skor Praujian (%)	Skor Pascaujian (%)	Peningkatan	ID	Skor Praujian (%)	Skor Pascaujian (%)	Peningkatan
M1	36	94	+58	M41	56	80	+24	M81	64	84	+20
M2	100	100	+0	M42	68	72	+4	M82	52	96	+44
M3	74	100	+26	M43	36	94	+58	M83	44	72	+28
M4	12	76	+64	M44	30	48	+18	M84	20	52	+32
M5	48	86	+38	M45	12	76	+64	M85	60	80	+20
M6	30	45	+15	M46	74	70	-4	M86	64	92	+28
M7	48	100	+52	M47	48	86	+38	M87	52	88	+36
M8	24	84	+60	M48	24	84	+60	M88	76	84	+8
M9	72	70	-2	M49	72	80	+8	M89	40	76	+36
M10	56	80	+24	M50	36	64	+28	M90	72	96	+24
M11	38	66	+28	M51	40	72	+32	M91	36	64	+28
M12	68	80	+12	M52	48	76	+28	M92	52	72	+20
M13	76	70	-6	M53	52	80	+28	M93	72	82	+10
M14	88	86	-2	M54	40	96	+56	M94	36	70	+34
M15	94	96	+2	M55	72	80	+8	M95	40	72	+32
M16	70	76	+6	M56	36	64	+28	M96	48	76	+28
M17	70	100	+30	M57	68	80	+12	M97	52	84	+32
M18	70	86	+16	M58	60	92	+32	M98	40	96	+56
M19	94	96	+2	M59	56	92	+36	M99	64	84	+20
M20	54	100	+46	M60	64	96	+32	M100	40	68	+28
M21	54	72	+18	M61	80	100	+20	M101	52	76	+24
M22	72	100	+28	M62	64	84	+20	M102	44	84	+40
M23	48	70	+22	M63	60	84	+24	M103	16	60	+44
M24	54	72	+18	M64	80	96	+16	M104	24	64	+40
M25	70	76	+6	M65	84	96	+12	M105	8	40	+32
M26	80	84	+4	M66	52	84	+32	M106	60	92	+32
M27	40	92	+52	M67	64	96	+32	M107	52	88	+36
M28	30	50	+20	M68	40	80	+40	M108	0	36	+36
M29	20	80	+60	M69	60	100	+40	M109	44	76	+32
M30	20	45	+25	M70	68	92	+24	M110	52	88	+36
M31	30	64	+34	M71	80	100	+20	M111	88	100	+12
M32	100	100	+0	M72	56	84	+28	M112	96	100	+4
M33	50	70	+20	M73	72	92	+20	M113	36	72	+28
M34	50	72	+22	M74	80	100	+20	M114	40	72	+32
M35	100	100	+0	M75	64	96	+32	M115	48	76	+28
M36	100	100	+0	M76	40	76	+36	M116	52	80	+28
M37	90	100	+10	M77	56	84	+28	M117	40	96	+56
M38	80	96	+16	M78	60	88	+28	M118	64	84	+20
M39	90	92	+2	M79	72	96	+24	M119	40	68	+28
M40	30	55	+25	M80	64	92	+28	M120	52	82	+30

Ujian *Wilcoxon signed-rank* menunjukkan bahawa skor pasca ujian menunjukkan peningkatan yang signifikan berbanding skor pra-ujian, $T = 24.50$, $z = -9.29$, $N - ikatan = 116$, $p < .001$. Berbanding dengan pra-ujian sebelum gamifikasi, 116 responden menunjukkan peningkatan dalam pemerolehan Bahasa Melayu selepas gamifikasi dilaksanakan (Jumlah Kedudukan = 6761.50), manakala hanya empat

responden menunjukkan penurunan (Jumlah Kedudukan = 24.50). Empat responden melaporkan bahawa pemerolehan kosa kata mereka kekal sama sebelum dan selepas gamifikasi dilaksanakan. Hasil dapatan menunjukkan bahawa skor min bagi pra-ujian ialah 55.42, manakala skor min pasca ujian ialah 81.64% yang jelas membuktikan peningkatan berlaku seperti dalam Rajah 2. Maka, kajian ini

secara keseluruhan menunjukkan bahawa hipotesis null (H_0) ditolak. Oleh itu, terdapat perbezaan yang signifikan dalam skor pemerolehan kosa kata

Bahasa Melayu murid antara pra-ujian dan pasca-ujian dalam penggunaan gamifikasi.



RAJAH 2: Graf garis min skor ujian

PERBINCANGAN

Tahap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid Sekolah Rendah Sebelum Pelaksanaan Gamifikasi

Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah sebelum pelaksanaan gamifikasi berada pada tahap sederhana tinggi. Hasil daripada pra-ujian yang dijalankan menunjukkan kebanyakan murid mampu membina ayat menggunakan perkataan diberi, namun kosa kata yang digunakan agak terhad, ayat kurang gramatis dan tidak kompleks. Keadaan ini selaras dengan kajian Abdul Malik dan Mohammad Taufiq (2023) menyatakan bahawa tanpa penguasaan kosa kata yang baik, murid sukar untuk menguasai kemahiran berbahasa dengan baik. Akibatnya, murid tidak mampu menguasai kemahiran Bahasa Melayu yang melibatkan pertuturan, pembacaan dan penulisan sekiranya kosa kata murid begitu terhad. Tahap penguasaan mereka juga tidak dapat ditingkatkan sekiranya mereka tidak menanam minat membaca sejak kecil kerana amalan pembacaan merupakan langkah terbaik yang dapat meluaskan pengetahuan kosa kata seseorang dengan pemahaman yang betul dan penggunaan konteks yang tepat.

Tahap penguasaan murid juga ditentukan oleh kaedah pembelajaran semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung. Menurut kajian Rajendran dan Herma Rosheny (2023) serta Nora'azian dan Fadzilah (2018) menunjukkan bahawa murid lebih didedahkan dengan teknik hafalan bagi kosa kata baharu. Teknik hafalan ini mempunyai kekuatan dan kelemahan tersendiri, bergantung kepada murid sama ada memahami teks atau sekadar hafalan. Akibat pendedahan yang terhad ini, pemerolehan kosa kata murid menjadi lambat dan terhad kerana tiada pemahaman yang jelas terhadap setiap perkataan yang diturkannya. Laras bahasa juga memainkan peranan penting dalam menarik minat murid terhadap teknik ini.

Kebanyakan murid lebih gemar menggunakan teknik hafalan ini sekiranya teks tersebut ringkas dan bahasa yang begitu mudah. Hal ini lebih membuktikan bahawa langkah pemerolehan bahasa murid sukar ditingkatkan sekiranya usaha mereka tidak dilipatgandakan dan kekal di takuk yang lama. Oleh kerana tahap sedia

ada masih pada tahap sederhana tinggi, strategi pembelajaran yang lebih interaktif seperti

gamifikasi dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata murid.

Tahap Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid Selepas Pelaksanaan Gamifikasi

Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah selepas pelaksanaan gamifikasi berada pada tahap tinggi. Hasilnya, murid dapat menggunakan kosa kata yang lebih baik dalam membina ayat gramatis. Keberkesanan ini berlaku apabila pembelajaran berkonsepkan permainan diaplikasikan dalam pembelajaran serta ditambah dengan kosa kata yang lebih tinggi dan meluas menyebabkan mereka minat untuk bersaing serta melaksanakan aktiviti dengan pemahaman menyeluruh bagi memperoleh skor tertinggi dalam permainan. Hasil ini juga selari dengan kajian Maria Cristina et al. (2024) yang menunjukkan bahawa kaedah berasaskan permainan memberikan kesan positif terhadap pemerolehan kosa kata murid.

Teknik ini selaras dengan kehendak pembelajaran abad ke-21 (PAK-21) yang menekankan pembelajaran berpusatkan murid. Murid diberi ruang untuk menyusun idea dan meneroka bahasa dengan lebih meluas. Hal ini

bukan sahaja terhad kepada ilmu dalam buku teks, malah pengetahuan merentas kurikulum turut diperolehi apabila perbincangan serta perkongsian maklumat bersama rakan sebaya serta guru sering dilaksanakan semasa pembelajaran berlangsung. Pengintegrasian media interaktif yang sesuai dengan generasi kini yang celik teknologi turut memberi impak positif dalam pemerolehan kosa kata murid. Kajian kuasi-eksperimen yang dijalankan oleh Khairul Mutmainnah (2025) turut mendapati bahawa penggunaan alat pembelajaran permainan ini dapat meningkat secara signifikan terhadap pencapaian murid. Hal ini kerana murid cenderung untuk berusaha dan meluangkan masa yang lama di hadapan komputer yang melibatkan permainan, walaupun secara hakikinya tetap satu pembelajaran. Teknik ini dapat menarik minat murid serta meningkatkan motivasi mereka untuk melibatkan diri secara langsung dalam pembelajaran (Nur Syazwanie et al. 2024).

Keberkesanan Gamifikasi terhadap Peningkatan Pemerolehan Kosa Kata Bahasa Melayu Murid

Perbandingan skor pra-ujian dan pasca-ujian menunjukkan peningkatan secara signifikan terhadap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid apabila diterapkan dengan pelaksanaan gamifikasi. Perubahan skor murid daripada tahap sederhana tinggi semasa pra-ujian meningkat kepada tahap tinggi pada pasca ujian menunjukkan bahawa murid lebih berminat dan mudah menguasai pembelajaran apabila diintegrasikan dengan elemen teknologi dalam pembelajaran. Secara teorikalnya, peningkatan skor ini berlaku kerana gamifikasi menyediakan perancangan (*scaffolding*) yang tepat melalui bantuan elemen visual dan maklum balas segera, yang membolehkan murid melepasi Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) mereka. Selain itu, keberkesanan ini turut didorong oleh proses kognitif murid berdasarkan Teori Pemprosesan Maklumat. Elemen multimedia dalam gamifikasi bertindak sebagai rangsangan yang menarik perhatian murid, sekali gus memudahkan proses pengekodan kosa kata baharu ke dalam ingatan jangka panjang. Hal ini memastikan maklumat yang diterima tidak sekadar berada dalam ingatan

jangka pendek, tetapi disimpan secara kekal untuk pemanggilan semula yang pantas.

Binaan ayat yang lebih gramatis dan kompleks juga dapat diperhatikan melalui pasca ujian. Kesannya, penguasaan kosa kata murid meningkat dengan pantas dan tepat disebabkan oleh pembelajaran melalui konteks, bukannya berbentuk hafalan. Elemen kompetitif dan ganjaran berbentuk *meme* turut dipaparkan apabila murid berjaya menjawab soalan dengan tepat ini menjadikan mereka lebih bermotivasi dan benar-benar menguasai pembelajaran. Dapatan ini selaras dengan kajian Syaqui Yasfin (2024), iaitu gamifikasi dapat meningkatkan perkembangan kosa kata secara berterusan kerana murid lebih mudah mengingat perkataan jika dipelajari dalam bentuk permainan. Kesannya, suasana pembelajaran menjadi lebih positif disebabkan kesan daripada peningkatan keputusan individu (Nur Syazwanie et al. 2024).

Secara keseluruhan, guru juga memainkan peranan penting dalam mengenal pasti pemudahcaraan sesi pembelajaran murid dengan mengambil kira tahap pengetahuan dan minat murid terhadap teknologi. Walaupun peningkatan

ketara diperoleh, keberkesanan ini mungkin juga dipengaruhi oleh faktor seperti bantuan rakan-rakan dan tahap kesukaran soalan. Selain itu, pemerolehan kosa kata murid ini mungkin sukar dikekalkan jika tidak membuat pengulangan secara berterusan. Hal ini disokong oleh kajian Karim Sadeghi et al. (2022) yang menyatakan

bahawa gamifikasi tidak memberi perbezaan skor ketara terhadap peningkatan kosa kata apabila tempoh intervensi adalah singkat. Oleh itu, jelaslah bahawa peningkatan skor pasca ujian menunjukkan keberkesanan gamifikasi terhadap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid.

KESIMPULAN

Kajian ini bertujuan untuk menilai tahap keberkesanan gamifikasi terhadap pemerolehan kosa kata Bahasa Melayu murid sekolah rendah di wilayah persekutuan Kuala Lumpur. Berdasarkan hasil dapatan yang telah dianalisis menunjukkan bahawa kosa kata sedia ada murid melalui skor pra-ujian berada pada tahap sederhana tinggi. Bagi skor pemerolehan kosa kata murid selepas melaksanakan intervensi gamifikasi iaitu melalui pasca ujian, tahap skor adalah tinggi. Peningkatan pemerolehan kosa kata berlaku apabila elemen gamifikasi turut disertakan dalam proses pembelajaran murid. Penggunaan kosa kata yang tepat juga dapat dilihat dalam binaan ayat murid yang lebih variasi. Dapatan ini secara tidak langsung menyokong Teori Konstruktivisme Sosial

Vygotsky melalui konsep perancangan (*scaffolding*) yang membantu murid melepasi Zon Perkembangan Proksimal (ZPD). Pada masa yang sama, keberhasilan ini juga selari dengan Teori Pemprosesan Maklumat, di mana elemen interaktif dan visual dalam gamifikasi memudahkan proses pengekodan kosa kata ke dalam ingatan jangka panjang murid. Keupayaan ini berkait rapat dengan peningkatan kemahiran berbahasa murid iaitu dalam pertuturan dan penulisan (Hasnurol et al. 2021). Oleh itu, pembelajaran Bahasa Melayu dapat diperkemas melalui pengintegrasian elemen gamifikasi dan teknologi dengan aktiviti menarik dan berpusatkan murid bagi meningkatkan penguasaan kosa kata secara berkesan.

PENGHARGAAN

Kajian dan penerbitan artikel ini tidak dibiayai oleh mana-mana geran penyelidikan, tajaan atau bantuan kewangan.

RUJUKAN

- Abdul Malik Aluwi & Mohammad Taufiq Abdul Ghani. 2023. Penguasaan kosa kata terhadap penulisan Bahasa Arab dalam kalangan pelajar Sekolah Menengah Agama Kairiah: Kajian daripada perspektif guru. *Sains Insani* 8(2): 294-303.
- Abdul Rahman, N., Zulkifli, N. & Ismail, R. 2022. Penggunaan teknologi digital dalam pengajaran Bahasa Melayu sekolah rendah: Satu kajian sorotan sistematik. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 12(2): 45-60.
- Alajmi, A. & Sa'di, I. 2020. Socio-demographic factors influencing technology acceptance in digital learning environments. *Education and Information Technologies* 25(4): 3101–3119. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10120-4>
- Al-Azawi, R. 2021. The impact of gamified learning on language anxiety and vocabulary acquisition among young learners. *Journal of Language and Education* 7(3): 112-125.
- Aprianti, D. 2024. Penguasaan kosa kata dan hubungannya dengan literasi awal murid sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa* 14(1): 66-79.
- August, D., Carlo, M., Dressler, C. & Snow, C. 2021. The critical role of vocabulary development for language learning. *Reading and Writing Quarterly* 37(2): 123-139. <https://doi.org/10.1080/10573569.2020.1831764>
- Chia, S. Y. & Tan, K. E. 2023. Designing effective gamification for meaningful learning. *Computers & Education*, 195: 104689. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104689>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2020. From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference*, pp. 9–15.
- Dichev, C. & Dicheva, D. 2020. Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 17(9): 1-36.
- Gong, Y., Yang, M. & Cai, J. 2021. Individual differences in learners’ responses to gamified language learning environments. *Computer Assisted Language Learning* 34(8): 1031-1055.
- Mohd Isa Hamzah & Kamisah Osman. 2023. Pendigitalan pendidikan dan integrasi pedagogi berasaskan teknologi di Malaysia. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 48(1): 1-14.
- Hasnurol Hashim, Abdul Halim Mohamad, Kaseh Abu Bakar, Maheram Ahmad, & Syaidatun Nazirah Abu Zahrin. 2021. Penguasaan penerapan kosa kata nilai dalam pembelajaran Bahasa Arab J-QAF Sekolah Rendah. *e-Bangi* 18(10): 127-142.
- Hassan, H. & Rahman, N.A. 2020. Kesukaran penguasaan kosa kata Bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah rendah. *Jurnal Linguistik Melayu* 19(2): 55-68.
- Karim Sadeghi, Ece Saglik, Enisa M., Yavuz S., & Zeynep C. 2022. The effects of implementing gamified instruction on vocabulary gain and motivation among language learners. *Heliyon* 8(11): e11811.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2013. *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025*. Putrajaya: Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar.
- Khairul Mutmainnah Zahratul Wardhani. 2025. The effectiveness of gamification on enhancing students’ vocabulary mastery in reading descriptive text. *The Future of Educational Journal* 4(8): 4376-4383.
- Krashen, S.D. 2021. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Updated Edition. Boston: Pergamon Press.
- Lela Setiani & Siti Rochmiyati. 2025. Pembelajaran iklan jasa berbasis PJBL untuk meningkatkan jiwa kewirausahawan dan keterampilan berbahasa siswa SMPN 4 Banguntapan. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1): 138-149.
- Maria Cristina I., Roxana M. R., Angela M. K., Silvia N. B. & Luis A. C. 2024. Gamification in the acquisition of vocabulary in the English Language in upper secondary education students of a rural school. *International Journal of Linguistics, Literature and Culture* 10(5): 89-99.
- Mogavi, R. H., Deng, C., Wang, L. & Hui, P. 2022. The effectiveness of gamification design in learning systems. *Computers & Education* 181: 104445. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104445>
- Muhammad Alajmi & Imran Sa’di. 2020. Digital divide and challenges in implementing technology-based learning in primary education. *International Journal of Educational Technology* 5(2): 89-101.
- Mustafa, M. & Anuar, S. 2024. Pembelajaran berasaskan permainan dan kebimbangan bahasa murid sekolah rendah. *Jurnal Psikologi Pendidikan* 18(1): 33-47.
- Nation, I. S. P. 2020. *Learning Vocabulary in Another Language*. 3rd Edition. London: Cambridge University Press.
- Norani Rahim & Nor Hashimah Jalaluddin. 2021. Tahap penguasaan kosa kata Bahasa Melayu dalam kalangan murid sekolah rendah. *Jurnal Linguistik dan Pendidikan Bahasa* 5(1): 23-37.
- Nora’azian Nahar & Fadzilah Abd. Rahman. 2018. Tahap penguasaan kemahiran bertutur Bahasa Melayu dalam kalangan murid bukan penutur natif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 8(1): 74-83.
- Nor Asiah Mohamad, Suvarmani S., Habibah Ab. Jalil & Ismi Arif Ismail. 2022. Pelaksanaan e-pembelajaran dalam persekitaran sosial dan budaya di Sekolah Transformasi (TS25) di Malaysia. *Innovative Teaching and Learning Journal* 6(1): 32-51.
- Nur Syazwanie Mansor, Phaveena P., Asni Syahriza Abu Hassan, Sharina Saad, Fatin Nuraini Sabidi & Kannika P. 2024. Gamifying language learning: Enhancing primary school student engagement through the giant snake and ladder board game. *International Journal of Research, Innovation, and Social Science* 8(9): 3184-3195.
- Rajendran K. & Herma Rosheny Mustafa. 2023. Incidental vocabulary acquisition through narrow reading among primary school pupils. *Sains Humanika* 14(3): 87-93.
- Sadeghi, K., Dousti, M. & Ranjbar, H. 2022. Effects of gamified instruction on vocabulary learning and learner motivation. *Educational Technology Research and Development* 70(4): 2019-2038.

- Sailer, M. & Homner, L. 2020. The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review* 32(1): 77-112.
- Siti Mursyidah Mohd Zin, Farhah Zaidar Mohamed Ramli, Suriani Sudi Phayilah Yama & Siti Rosilawati Ramlan. 2024. Kajian rintis terhadap keperluan kad gamifikasi mudah kenali ilmu hadis di Universiti Islam Selangor. *Journal Hadis* 14(27): 14-23.
- Solehah Shamsuddin, & Asar Abdul Karim. 2022. Penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Melayu sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 47(2): 67-80.
- Srimuliyani. 2023 Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *Jurnal Pendidikan dan Kesehatan* 1(1): 29-35.
- Sung, H. Y., Hwang, G. J. & Yen, Y. F. 2023. Effects of game-based vocabulary learning on students' cognitive load and learning performance. *Computers & Education* 184: 104532.
- Syauqi Yasfin Osadhi. 2024. The effects of vocabulary learning gamification on students' vocabulary development. *E-Journal UNESA* 12(3): 21-29.
- Watulingas J. R. 2020. Penerapan konsep gamifikasi pada aplikasi pembelajaran matematika dengan berbasis android. *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi* 4(1): 93-110.
- Wardhani, S. 2025. Vocabulary mastery as a foundation of language proficiency. *International Journal of Language Education* 9(1): 14-27.
- Zainun Amirah Zainudin & Norehan Zulkiply. 2023. Gamification in learning: Students' motivation and cognitive engagement in learning business using Quizizz. *Asian Journal of University Education* 19(4): 823-833.