



INOVASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BAHASA ASING

(Innovation of Traditional Games in Teaching and Learning Foreign Languages)

Ariza Abdullah^{1*}, Norhana Md. Salleh¹, Norzalina Noor¹, Taj Rijal Muhamad Romli¹

¹Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, 35900 Tanjong Malim, Malaysia

*Corresponding Author Email: ariza@fbk.ups.edu.my

Received: 7 September 2023 • Accepted: 9 April 2024 • Published: 30 April 2024

Abstract

The use of appropriate teaching and learning materials (TnL) will be able to attract students' interest in learning a foreign language that is considered difficult. Various teaching techniques and methods can be carried out by a language teacher with the help of materials to attract the interest and involvement of students in communicating using the foreign language. The aim of this study is to determine the extent to which students' attitudes and acceptance towards gamification innovation using traditional games in foreign language TnL. In this study, the researchers chose a survey research design that uses a quantitative approach through survey methods to collect information and collect data directly from respondents related to students' attitudes and acceptance of the gamification innovation from traditional game material called lingo origami in foreign language learning. This study involved 30 respondents from Japanese language students and 30 Arabic language students who took second and third level of communicative Japanese and Arabic language subjects at Universiti Pendidikan Sultan Idris. The findings of the study found positive results for the use of this innovation in foreign language TnL. The implications of this study will open up space for further research to create gamification innovations in other traditional games subtracted from local culture.

Keywords: Foreign Language Teaching And Learning; Traditional Games; Communicative Arabic Language; Communicative Japanese Language; Gamification.

Abstrak

Penggunaan bahan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang sesuai akan dapat menarik minat pelajar terhadap pembelajaran bahasa asing yang dianggap sukar. Pelbagai teknik dan kaedah pengajaran boleh

dijalankan oleh seorang guru bahasa berbantuan bahan untuk menarik minat dan penglibatan pelajar berkomunikasi menggunakan bahasa yang diajar. Matlamat kajian ini ialah untuk menentukan sejauh mana minat dan penerimaan pelajar terhadap inovasi gamifikasi menggunakan permainan tradisional iaitu origami mainan jari tangan dalam Pdp bahasa asing. Dalam kajian ini penyelidik memilih reka bentuk kajian tinjauan yang menggunakan pendekatan kuantitatif melalui kaedah tinjauan untuk mengumpul maklumat dan mengutip data secara langsung daripada responden berkaitan sikap dan penerimaan pelajar terhadap bahan inovasi gamifikasi permainan tradisional yang dinamakan “Lingo Origami” dalam pembelajaran bahasa asing. Kajian ini melibatkan 30 orang responden daripada pelajar bahasa Jepun dan 30 orang responden daripada pelajar bahasa Arab yang mengambil subjek bahasa Jepun dan Arab komunikasi tahap dua dan tiga di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Dapatan kajian mendapati hasil yang positif terhadap penggunaan inovasi ini di dalam Pdp bahasa asing. Implikasi kajian ini akan membuka ruang untuk kajian lanjutan untuk mengadakan inovasi gamifikasi dalam permainan tradisional yang lain mengikut budaya setempat..

Kata kunci: Pdp Bahasa Asing; Permainan Tradisional; Bahasa Arab Komunikasi; Bahasa Jepun Komunikasi; Gamifikasi.

Cite as: Abdullah, A., Md. Salleh, N., Noor, N., Muhamad Romli, T. R. (2024). Innovation of Traditional Games In Teaching And Learning Foreign Languages. *Asian People Journal*, 7(1), 206-222.

PENGENALAN

Kaedah gamifikasi dalam pendidikan telah mula digunakan dengan meluas di abad 21 menggabungkan teknologi dan kaedah tradisional. Kaedah pengajaran menggunakan kaedah berpusatkan guru sudah tidak relevan kepada pelajar selepas era Covid-19. Kaedah berpusatkan pelajar memerlukan teknik dan strategi baharu semasa Pdp berlangsung tidak kira sama ada terhadap pelajar di sekolah atau di peringkat pengajian lebih tinggi. Penghayatan terhadap bahasa asing memerlukan persediaan rapi daripada guru menggunakan teknik dan pelbagai strategi untuk melatih kemahiran yang diperlukan dalam waktu yang singkat. Permainan ini boleh dijadikan sebagai suatu pilihan untuk mencapai objektif dalam pengajaran dan pembelajaran dengan menjadikan pengajaran lebih menarik serta memberikan keseronokan kepada pelajar. Inovasi daripada permainan tradisional ini dapat melatih pelajar menggunakan bahasa asing dalam pelbagai situasi, masa, tempat atau umur. Penggunaannya di dalam budaya setempat mendekatkan jurang antara budaya dan tidak hanya terhad di dalam kelas di samping dapat disesuaikan dan diperkenalkan juga di peringkat global.

Permainan tradisional merupakan hasil ciptaan masyarakat pada zaman dahulu yang tidak dapat dipastikan kesahihannya dari segi asal usul sebenar. Walaupun demikian, permainan-permainan ini telah wujud sejak zaman dahulu dalam masyarakat dengan pelbagai latar belakang. Menurut bapa antropologi, Edward B. Tylor (dalam Chan, 2020) permainan masyarakat boleh menjadi eviden penting dalam antropologi untuk mendapat maklumat sejarah dan persamaan budaya sesuatu tempat sebagaimana permainan polis sentri yang boleh didapati di beberapa lokasi berbeza. Namun, peraturan permainannya yang tertentu menunjukkan ia tidaklah muncul secara tersendiri bahkan kemungkinan terdapat perkaitan budaya antara tempat-tempat tersebut. Namun, jika tidak ada upaya untuk mengekalkan dan memelihara permainan tradisional, warisan berharga ini berisiko dilupakan dan hilang dalam arus zaman kemodenan.

Ini tidak seharusnya berlaku sedangkan ia dapat dimanfaatkan dengan pelbagai usaha untuk menghidupkannya dalam pelbagai lapangan kehidupan termasuklah dalam bidang bahasa. Antara permainan tradisional masyarakat Melayu yang popular yang melibatkan aktiviti fizikal ialah seperti wau, gasing, tengteng, pukul berapa datuk harimau, sepak raga dan sebagainya. Sementara permainan tradisional yang melibatkan kognitif ialah seperti congkak, dam ular, permainan kertas, kad, papan (*board games*) dan lain-lagi yang memerlukan peserta berfikir dan berinteraksi antara satu sama lain. Hasil penyelidikan yang dilakukan oleh Hairul Aysa Abdul Halim Shitiq dan Rohana Mahmud pada tahun 2010 menunjukkan bahawa penggunaan permainan tradisional ular tangga secara interaktif dapat merangsang minat pelajar dalam mempelajari materi tersebut.

Permainan origami mainan jari tangan ini tidak mempunyai asal usul yang dapat dipastikan kerana ia dimainkan oleh pelbagai masyarakat. Dalam kalangan bangsa Jepun, origami merupakan budaya yang tidak asing lagi dan permainan origami sangat popular dengan pelbagai variasi dapat dihasilkan menggunakan kertas. Dalam masyarakat Melayu, permainan origami ini tidak mempunyai nama yang khusus. Ada yang mengenalinya sebagai permainan kertas, mainan jari atau origami mulut berbicara. Permainan ini dimainkan oleh kanak-kanak di peringkat sekolah rendah terutamanya kanak-kanak perempuan. Lapan soalan bebas ditulis biasanya bersifat peribadi atau teka-teki memenuhi lapan bucu yang terhasil daripada lipatan kertas. Pemain pertama akan menggunakan lipatan origami kertas yang dihasilkan untuk bertanya kepada rakan yang lain. Ketika permainan ini dijalankan, pemain yang membuat soalan akan menggerakkan tangan dan berbicara mengunakan irama tertentu yang boleh disesuaikan mengikut kreativiti masing-masing. Permainan ini memberikan kepuasan kerana masing-masing dapat mengenali rakannya yang lain secara lebih mendalam, berseronok dengan jawapan spontan teka-teki, dapat bertukar-tukar idea serta memperoleh sesuatu yang baharu daripada soalan dan jawapan yang diberikan. Bertitik tolak dari sini, kajian ini telah mengaplikasikan permainan tradisional ini yang dinamakan sebagai “Hanaza Lingo Origami” untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa asing. Dua bahasa asing yang menjadi pilihan utama pelajar di Universiti Pendidikan Sultan Idris iaitu bahasa Jepun komunikasi dan bahasa Arab komunikasi dijadikan sampel untuk tujuan ini.

PERMASALAHAN KAJIAN

Menguasai bahasa asing bukanlah perkara yang mudah. Ia memerlukan latihan yang berterusan agar penutur asing dapat menguasai bahasa sasaran dengan sepenuhnya. Pusat Kemahiran Bahasa Universiti Pendidikan Sultan Idris menawarkan tujuh bahasa sebagai subjek pengayaan dan juga audit untuk pelajar yang merangkumi bahasa Asia dan Eropah termasuk bahasa Inggeris dan bahasa Melayu. Bahasa diajar dalam konteks kegunaan komunikasi harian dalam tiga aras. Antara subjek bahasa komunikasi yang mencatat pendaftaran tinggi dalam kalangan pelajar universiti ini ialah bahasa Arab komunikasi 1 dan 2 serta bahasa Jepun komunikasi 1 dan 2. Walaubagaimanapun terdapat penurunan di dalam pendaftaran untuk subjek komunikasi bahasa Arab dan Jepun pada aras dua dan tiga berbanding bahasa Arab dan Jepun komunikasi 1. Tahap kesukaran di dalam aras tiga menjadikan pelajar kurang berminat untuk meneruskan pembelajaran di peringkat lebih sukar dalam bahasa tersebut. Berdasarkan maklumat daripada pelajar mengatakan mereka kurang masa untuk mendalami bahasa asing kerana mempelajari bahasa asing menuntut banyak latihan dan hafalan terutamanya dari segi penggunaan huruf, perkataan dan ayat.

Antara usaha yang dijalankan oleh guru bahasa untuk mengatasi masalah ini ialah dengan mempelbagaikan teknik dan strategi dalam PdP. Berikutan era pasca pandemik juga melihatkan pelajar lebih banyak menggunakan teknologi dan aplikasi terkini seperti Google translate dalam menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menggunakan kebolehan kognitif, afektif dan psikomotor yang diperlukan dalam pembelajaran bahasa.

Kemudahan teknologi ini walau bagaimanapun memudahkan pembelajaran bahasa sebagaimana terbukti dalam banyak kajian. Namun era pasca Covid-19 menuntut pelajar untuk belajar secara bersemuka dan lebih banyak menjalankan aktiviti dalam kelas terutamanya menggunakan modul selain pelbagai latihan yang diberikan. Antara aktiviti interaktif yang dijalankan ialah main peranan dan gamifikasi. Gamifikasi permainan tradisional lingo origami ini baharu diperkenalkan sejak akhir tahun 2022 dan kajian keberkesanan teknik tersebut perlu diadakan supaya dapat membuat penambahbaikan dalam Pdp.

KAJIAN LITERATUR

Gamifikasi Sebagai Bahan PDP

Pembelajaran berasaskan permainan atau Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan pelajar sebagai pusatnya, membolehkan mereka untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan kemahiran, dan membentuk sikap positif melalui pengalaman bermain yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan (Tan, 2016). Dalam permainan, sering terdapat elemen persaingan antara rakan sebaya, yang mengakibatkan pelajar menjadi lebih berminat untuk mempelajari bahasa asing (Nguyen & Khuat, 2003). Pelaksanaan gamifikasi dalam bidang pendidikan, terutamanya di semua peringkat akademik, sangat digalakkan kerana kemampuannya untuk mempengaruhi perilaku dalam proses pengajaran dan pembelajaran, serta menjadi strategi pendidikan yang menarik (Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid, 2017). Penyelidikan berkaitan permainan dalam pendidikan terus berkembang dengan pesat, memberi tumpuan terutamanya pada penerapan praktikal gamifikasi dalam proses pembelajaran bidang yang pelbagai. Sebagai contoh, kajian yang dilakukan oleh Ong et al. (2013) telah meneliti keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan dari sudut pandang pelajar di institut pengajian tinggi (IPT). Hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi dalam pendidikan memberikan impak yang signifikan terhadap motivasi intrinsik dan motivasi akademik responden.

Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran memberi tumpuan kepada teori konstruktivisme, yang menekankan pembelajaran melalui pemusatan pada pelajar. Teori ini mendorong pelajar untuk terlibat secara aktif dan mengalami pembelajaran secara praktikal. Melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, pelajar secara tidak langsung dapat meningkatkan daya ingatan dan pemahaman mereka untuk jangka masa panjang (Furdu & Kose, 2017).

Permainan tradisional yang terhasil turun temurun dapat mengembangkan dimensi psikomotor, kognitif, emosi, bahasa, sosial serta membentuk nilai-nilai sosial dan menerapkan budaya sejak dari peringkat awal perkembangan anak. Menurut Herliana dan Dadan (2022), bermain memiliki peranan penting dalam meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial anak. Melalui permainan, anak dapat mengenal lingkungan sekitarnya, orang lain, dan emosinya, sambil meningkatkan kecerdasan linguistik melalui interaksi komunikatif dengan teman sebaya. Di sisi lain, Kitikidizah Hambali & Maimun Lubis (2022) menemukan bahawa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran pendidikan Islam dapat membawa perasaan keseronokan dan memberikan motivasi kepada murid untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, gamifikasi juga dapat mengembangkan kemahiran berfikir dan meningkatkan pencapaian murid. Namun, guru perlu bersikap kreatif dan inovatif dalam merancang aktiviti Pdp dengan variasi kaedah pengajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan mencapai objektif pembelajaran. Penggunaan gamifikasi dalam talian yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta membina kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif, yang membantu meningkatkan pencapaian murid. Namun begitu, dalam kelas secara bersemuka tetap memerlukan pelajar untuk berada bersama dalam aktiviti yang membolehkan mereka berkomunikasi menggunakan bahasa asing yang dipelajari. Suasana

pembelajaran yang berbentuk komunikatif, berpusatkan pelajar, dinamik serta kompetitif disamping penggunaan bahan sekeliling yang mudah didapati akan menggalakkan para pelajar berkomunikasi dalam bahasa sasaran dengan lebih efektif.

Pendekatan baru dan inovatif perlu diterapkan dalam PdP bahasa untuk memberikan pengalaman yang segar dan mencabar dari segi intelektual (Ong et al., 2013). Penggunaan permainan dalam konteks pendidikan adalah antara kaedah yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran (Nurhuda Ahmad & Fariza Khalid, 2017). Selain itu, penting untuk memupuk minat pelajar agar motivasi mereka dalam pembelajaran bahasa dapat ditingkatkan (Wan Hanim Nadrah Muda & Muhd Azuanafzah Azmi, 2017). Kajian oleh Siti Rohani Jasni et al. (2019) yang mengkaji literatur tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab mendapati bahawa pendekatan ini dapat membentuk sikap positif melalui aktiviti permainan yang berorientasikan pendidikan. Menurut Fathi Abdullah dan Khadijah Abdul Razak (2019), penggunaan inovasi gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman, daya ingat, prestasi akademik, serta memupuk perasaan dan amalan positif dalam kalangan pelajar untuk jangka masa panjang. Selain itu, pendekatan ini dapat menjadikan sesi pengajaran lebih menarik dan mempengaruhi tingkah laku pelajar. Dengan penggunaan gamifikasi, pelajar menjadi lebih berminat, fokus, dan aktif semasa pembelajaran. Ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingatan pelajar untuk jangka masa panjang, serta dapat meningkatkan prestasi akademik dan memupuk perasaan dan amalan positif yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Kajian oleh Kausilya Subramaniam dan Faridah Mydin Kutty (2022) dalam pembelajaran tata bahasa Inggeris menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi dapat memotivasi pelajar sekolah rendah dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas. Ini disebabkan oleh elemen-elemen permainan seperti elemen lencana dan papan pendahulu (*leader-boards*) yang dapat menarik minat murid, khususnya.

Gamifikasi berbentuk interaksi dua hala dilihat dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa asing. Gamifikasi pembelajaran yang dimasukkan dengan kriteria MDA (*mechanic-dynamic-aesthetic*) mampu untuk mengangkatnya menjadi lebih bermutu sebagai bahan bantu dalam PdP bahasa asing. Proses menetapkan kriteria melibatkan pembangunan set peraturan (mekanik) sebelum membina sistem permainan (dinamik) yang dapat memberikan pengalaman estetik yang menyeronokkan kepada pemain. Semasa bermain, pemain akan mengalami kriteria estetik yang telah ditetapkan, berdasarkan arahan mekanik yang diprogramkan oleh pembangun permainan. Kemampuan gamifikasi untuk memperkembangkan kemahiran secara berperingkat atau bertahap, sambil mencipta elemen persaingan dan cabaran, membolehkannya diterapkan dalam pelbagai bidang (Shariful Hafizi Md. Hanafiah & Kamarul Azmi Mat Teh, 2019). Integrasi mekanik dan dinamik permainan di luar konteks merupakan konsep asas gamifikasi dalam pendidikan (Deterding et al. 2019).

Penggunaan kaedah gamifikasi secara tidak langsung dapat mengembangkan kemahiran kognitif dan psikomotor dan seterusnya meningkatkan kemahiran pelajar. Pendekatan ini membuka pandangan baru terhadap pembelajaran, membantu pelajar menghayati potensi diri dan menyedari kebolehan mereka (Siti Rosilawati Ramlan et al., 2018). Menurut Prambayun, Suyanto, dan Sunyoto (2016), gamifikasi juga dapat meningkatkan persaingan dan membina kemahiran melalui setiap tahap permainan. Chee et al. (2019) mengesyorkan agar sesi pembelajaran bahasa merangkumi elemen permainan, kerana pelajar cenderung lebih fokus dan kompetitif dalam pembelajaran. Kajian Nor Hadibah Hushaini et al. (2022) mengenai bahan PdP berdasarkan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Melayu menekankan keperluan untuk menggunakan jenis permainan yang disukai oleh murid. Namun, penyelidikan literatur sistematik oleh Siti Rosilawati Ramlan et al. pada tahun 2018 menunjukkan bahawa pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran hanya melibatkan beberapa bahasa seperti bahasa Inggeris, bahasa Cina, bahasa Perancis, dan bahasa Indonesia. Penggunaan gamifikasi dalam bahasa-bahasa lain seperti bahasa Arab

dan bahasa Melayu masih belum banyak ditemui dalam sumber rujukan yang dikaji. Selepas munculnya pandemik Covid-19 dan pelaksanaan pembelajaran dalam talian, integrasi teknologi dalam gamifikasi pendidikan semakin diberi perhatian dan berkembang pesat.

Hazrati Yahaya et al. (2022) mengkaji penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui aplikasi pembelajaran "media gamilab". Hasil kajian menunjukkan bahawa pelajar memberikan persepsi yang tinggi terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan demikian, disarankan agar para pengajar bahasa Arab mempelbagaikan penggunaan medium dalam pengajaran untuk meningkatkan kesan pembelajaran. Hasil positif daripada kajian-kajian lepas yang membuktikan kaedah gamifikasi dalam pembelajaran dapat memberikan nilai tambah kepada pelajar di dalam memahami dan meneliti bahasa dengan baik memacu kajian ini dilaksanakan. Pendekatan gamifikasi Hanaza lingo origami dalam PdP bahasa Arab dan Jepun komunikasi diaplikasi untuk mewujudkan suasana tersebut. Inovasi daripada permainan tradisional menjadikan gamifikasi lebih dekat dengan budaya penutur. Kajian ini seterusnya dilakukan untuk melihat keberkesanan pendekatan ini. Kajian ini bertujuan mengkaji penggunaan permainan tradisional iaitu origami mainan jari tangan dalam PdP bahasa asing. Justeru itu, kajian ini meletakkan fokus berdasarkan objektif berikut (i) Mengenalpasti minat pelajar terhadap inovasi gamifikasi menggunakan permainan tradisional iaitu origami mainan jari tangan. (ii) Mengenalpasti penerimaan pelajar bahasa Arab dan bahasa Jepun terhadap inovasi gamifikasi bahan bantu mengajar Lingo Origami.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk kajian tinjauan. Melalui reka bentuk ini, penyelidik dapat mengumpul data dan maklumat secara langsung daripada responden berkenaan minat dan penerimaan pelajar terhadap bahan bantu mengajar (BBM) yang berbentuk permainan, seperti Hanaza Lingo Origami dalam bahasa Arab dan bahasa Jepun. Kaedah tinjauan didapati sesuai dalam kajian seperti ini untuk mengetahui sikap responden terhadap permainan origami yang dilaksanakan di dalam kelas. Lingo origami dibina berdasarkan adaptasi daripada permainan tradisional bagi meningkatkan kemahiran bertutur dan membaca dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bahasa asing. Ia juga bertujuan untuk menilai keupayaan penggunaan bahasa ini ketika gamifikasi permainan lingo origami dijalankan.

Dalam kaedah tinjauan ini, soal selidik digunakan sebagai alat kajian yang mematuhi prinsip logik saintifik dan berfokus secara khusus (Babbie, 2004). Instrumen yang dipilih adalah borang soal selidik berstruktur, yang direka khas untuk mencapai kedua-dua objektif kajian, iaitu mengenal pasti sikap dan penerimaan pelajar terhadap topik yang dikaji. Teknik soal selidik digunakan berdasarkan pendapat bahawa teknik ini adalah cara terbaik dan terkawal untuk mengumpulkan maklumat umum (Sekaran, 2003).

Kajian ini dijalankan di Pusat Kemahiran Bahasa, Fakulti Bahasa dan komunikasi, UPSI berdasarkan pelajar yang mendaftar tahap dua dan tiga Bahasa Arab Komunikasi dan Bahasa Jepun Komunikasi pada semester kedua 2022. Populasi responden Bahasa Arab dan Jepun dipilih memandangkan kedua-dua bahasa ini antara bahasa asing pilihan tertinggi di samping kerana mereka berdaftar dengan kursus penyelidik pada ketika itu.

Secara keseluruhan, nilai Alpha Cronbach yang diperoleh bagi setiap konstruk berada dalam julat indeks 0.95, menunjukkan kebolehpercayaan yang tinggi dan boleh diterima pakai (Mohd. Majid Konteng, 1990; Sekaran, 1992; McMillan & Schumacher, 2006). Instrumen tinjauan ini terdiri daripada tiga bahagian: Bahagian A, B, dan

C. Bahagian A mengandungi data asas responden seperti jantina, program universiti, dan semester. Manakala Bahagian B dan C merupakan tinjauan berkaitan tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap pembelajaran yang menggunakan Lingo Origami dalam bahasa Arab dan bahasa Jepun. Soal selidik ini menggunakan skala Likert lima tahap, iaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Tidak Pasti (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5).

Data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan diproses menggunakan perisian Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versi 26.0. Data mengenai latar belakang pelajar, minat, dan penerimaan terhadap bahan Pembelajaran dan Pengajaran (PdP) berdasarkan permainan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, termasuk frekuensi, kekerapan, sisihan piawai, dan nilai min. Analisis taburan dilakukan dengan merujuk kepada tafsiran data yang telah diselaraskan berdasarkan penyelidikan sebelumnya, seperti yang dicatat dalam penyelidikan Nyutu et al. (2021) yang tertera dalam Jadual 1.

Jadual 1: Tafsiran interpretasi skor min

Skor Min Interpretasi (Tahap)
4.21 – 5.00 Sangat Tinggi
3.41 - 4.20 Tinggi
2.61 - 3.40 Sederhana
1.81 - 2.60 Rendah
1.0 1.80 Sangat

Model MDA

Kerangka MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics) terdiri daripada tiga komponen utama yang menerangkan aspek-aspek penting dalam reka bentuk permainan. Mekanik (Mechanics) merujuk kepada setiap komponen atau peraturan yang ditetapkan secara spesifik dalam permainan, yang dijelaskan melalui manual penggunaan atau arahan yang diberikan kepada pemain. Dinamik (Dynamics) berkaitan dengan tindak balas komponen permainan yang bergantung kepada input daripada pemain dan output yang dihasilkan sebagai hasil daripada interaksi mereka. Estetika (Aesthetics) pula merujuk kepada respons emosi dalam dan luaran yang timbul ketika pemain berinteraksi dengan permainan. Jadual 2 memaparkan terjemahan komponen dan elemen-elemen dalam kerangka MDA, yang diadaptasi daripada kajian oleh Shariful Hafizi Md Hanafiah dan Kamarul Shukri Mat Teh (2017).

Jadual 2: Jadual Komponen kerangka MDA

Mekanik	Dinamik	Estetik
Mata	Hadiah	Kepuasan
Aras	Ganjaran	Keseronokan
Cabaran	Status	Cemburu
Lencana	Tahap pencapaian	Penghormatan
	Ekspresi sendiri	Hubungan
	Pertandingan	
	Altruisme	

Interaksi yang berlaku antara komponen mekanik, dinamik, dan estetik, sebagaimana yang ditunjukkan dalam Rajah 2, dapat merangsang tingkah laku pemain (Hunicke et al., 2004). Dalam proses penciptaan dan pembangunan permainan, pereka permainan perlu menetapkan set-set peraturan (mekanik) terlebih dahulu sebelum membangunkan sistem permainan (dinamik) yang dapat memberikan keseronokan (estetik) kepada pemain. Sebaliknya, pemain akan menikmati nilai estetik permainan ketika mereka terlibat dengan dinamik permainan berdasarkan arahan mekanik yang telah ditetapkan.

Proses Reka Bentuk

Reka bentuk merupakan suatu proses kreatif yang mengubah idea menjadi realiti. Proses ini melibatkan pemikiran, percubaan dan ujian sehingga menghasilkan produk yang diinginkan. Ia bermula dengan kesedaran terhadap permasalahan yang perlu diselesaikan. Setelah itu, kajian dilakukan untuk memahami dengan lebih terperinci tentang permasalahan tersebut, proses pencarian idea dan pembentukan konsep rekaan dilakukan. Pada peringkat ini, kreativiti dan inovasi pereka bentuk diperlukan untuk menghasilkan konsep yang baik. Langkah seterusnya melibatkan pemilihan konsep terbaik dan pembuatan model atau prototaip. Prototaip digunakan untuk menguji dan menilai keberkesanan serta kelemahan produk yang dihasilkan. Jika ujian tersebut memberi hasil yang positif, produk akan melalui proses pemasaran untuk mencapai pasaran.

Proses pelaksanaan permainan

Selepas penggunaan teknik *scaffolding* berkumpulan, peserta menunjukkan keaktifan yang tinggi dengan banyak berinteraksi dan bertanya sepanjang proses pembelajaran. Mereka juga mampu bertanya dengan baik kepada rakan sebaya tanpa perlu merujuk kepada bahan rujukan. Kajian menunjukkan bahawa penggunaan teknik *scaffolding* secara berkumpulan telah berjaya mencipta suasana pembelajaran yang lebih menyeronokkan, meningkatkan tahap konsentrasi pelajar, meningkatkan pemahaman terhadap topik, serta meningkatkan pencapaian pelajar secara keseluruhan. Ini membolehkan pencapaian objektif pembelajaran yang ditetapkan dapat tercapai dengan berkesan.

Data Analisis dan Validasi Instrumen Soal Selidik

Pentaksiran kebolehpercayaan dan kesahan ini dilakukan dengan merujuk kepada korelasi antara item dan konstruk. Penggunaan ujian Cronbach's Alpha bertujuan untuk menghasilkan data yang boleh dipercayai, berkualiti, dan tepat bagi tujuan analisis.

Jadual 3: Ujian Cronbach's Alpha

Faktor	Bilangan Item	Nilai alpha
Sikap	11	.909
Penerimaan	12	0.954
Jumlah	23	0.954

Dalam Jadual 3, nilai kebolehpercayaan bagi semua pembolehubah hampir mendekati nilai 1.0, menandakan tahap kebolehpercayaan yang sangat baik.

HASIL DAN PERBINCANGAN

Bahagian ini membincangkan analisis dapatan kajian berdasarkan soal selidik yang telah diedarkan kepada 64 orang pelajar sebagai responden kajian.

Taburan Demografi Responden

Jadual 4 menunjukkan taburan demografi responden. Jadual ini menunjukkan seramai 54 orang (84.4%) responden kajian adalah pelajar perempuan. Responden terdiri daripada kalangan murid lelaki pula 10 orang pelajar (15.6%). Jadual ini juga menunjukkan kepelbagaian program yang diambil oleh pelajar dan terdiri daripada semester 3 hingga semester 6 sahaja. Terdapat dua bahasa yang diambil oleh pelajar ini, iaitu Bahasa Arab melibatkan 33 orang pelajar (51.6%) dan Bahasa Jepun iaitu 31(48.4%) orang pelajar.

Jadual 4: Taburan Demografi Responden

Ciri Demografi		Kekerapan	Peratus (%)
		n	
Jantina	Lelaki	10	15.6%
	Perempuan	54	84.4%
Program	AC33	1	1.60%
	AE02	4	6.30%
	AE07	1	1.60%
	AE11	2	3.10%
	AE14	4	6.30%
	AE23	5	7.80%
	AH17	1	1.60%
	AT06	1	1.60%
	AT08	2	3.10%
	AT11	3	4.70%
	AT12	3	4.70%
	AT13	1	1.60%
	AT14	1	1.60%
	AT18	9	14.10%
	AT19	2	3.10%
	AT21	4	6.30%
	AT35	1	1.60%
	AT48	2	3.10%
	AT49	17	26.6%
Semester	3	8	12.5%
	4	3	4.70%
	5	46	71.9%
	6	7	10.9%
Pembelajaran Bahasa	Bahasa Jepun	31	48.4%
	Bahasa Arab	33	51.6%

Tahap Minat Murid Terhadap Penggunaan Bahan Gamifikasi

Analisis data dalam Jadual 3 menunjukkan kekerapan, min, dan peratus bagi setiap item yang mengukur minat murid terhadap penggunaan Lingo Origami dalam bahan PdP berasaskan gamifikasi. Kesemua item menunjukkan interpretasi yang tinggi, menunjukkan keberkesanan penggunaan bahan PdP tersebut dalam menarik minat pelajar terhadap pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab dan bahasa Jepun. Dua item yang mencatatkan min tertinggi adalah item 1 dan 5 dengan nilai min 4.83.

Hal ini menunjukkan bahawa pelajar merasakan kegembiraan dan keseronokan semasa menjalankan aktiviti Lingo Origami dalam proses pembelajaran bahasa asing. Item yang paling rendah ialah item 6, iaitu mereka berasa mudah memahami pelajaran yang dipelajari apabila guru menggunakan bahan gamifikasi, iaitu sebanyak 12.5% (8) orang responden kurang setuju bahawa mereka tidak merasa bimbang untuk bertutur ketika bermain ialah dengan nilai min 4.42%. Angka kurang bersetuju ini merupakan nilai tertinggi berbanding dengan item-item yang lain

Jadual 5: Taburan peratus, kekerapan, min dan interpretasi minat murid terhadap penggunaan Lingo Origami

Bi l	Pernyataan	Kekerapan dan Peratusan					Mi n	Tahap
		ST S	TS	KS	S	SS		
1	Saya berasa gembira sepanjang melaksanakan pembelajaran menggunakan kaedah lingo origami	-	-	-	11 (17.2%)	53 (82.8%)	4.8 3	Sangat Tinggi
2	Saya tidak jemu untuk menjawab setiap soalan lingo origami	-	1 (1.65%)	1 (1.6%)	22 (34.4%)	40 (62.5%)	4.5 8	Sangat Tinggi
3	Saya meminati pengajaran dengan menggunakan kaedah lingo origami	-	-	1 (1.6%)	11 (17.2%)	52 (81.3%)	4.8 0	Sangat Tinggi
4	Saya berasa mudah memahami pelajaran yang dipelajari	-	-	1 (1.6%)	13 (20.3%)	50 (78.1%)	4.7 7	Sangat Tinggi
5	Saya seronok menjalankan aktiviti yang diberikan oleh guru	-	-	-	11 (17.2%)	53 (82.8%)	4.8 3	Sangat Tinggi
6	Saya tidak bimbang untuk bertutur semasa bermain	-	-	8 (12.5%)	21 (32.8%)	35 (54.7%)	4.4 2	Sangat Tinggi
7	Saya jadi lebih kreatif dalam melaksanakan tugas yang mencabar	-	-	3 (4.7%)	17 (26.6%)	44 (68.8%)	4.6 4	Sangat Tinggi
8	Saya dapat meningkatkan penguasaan kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dalam Bahasa asing	-	-	1 (1.6%)	19 (29.7%)	44 (68.8%)	4.6 7	Sangat Tinggi
9	Saya berasa bersemangat selepas mengikuti pelajaran menggunakan lingo origami	-	-	1 (1.6%)	15 (23.4%)	48 (75.0%)	4.7 3	Sangat Tinggi
10	Saya suka kaedah lingo origami dalam proses pembelajaran dan pengajaran	-	-	1 (1.6%)	18 (28.1%)	45 (70.3%)	4.6 8	Sangat Tinggi
11	Saya berasa teruja untuk menunggu aktiviti yang akan diperkenalkan seterusnya	-	-	-	12 (18.8%)	52 (81.3%)	4.8 1	Sangat Tinggi
Min Keseluruhan							4.7 0	Sangat Tinggi

Secara keseluruhan, kajian ini menunjukkan bahawa minat pelajar terhadap penggunaan Lingo Origami adalah sangat tinggi. Hal ini diperkuat oleh respon yang diperolehi dari 11 item kajian yang menggambarkan persepsi pelajar terhadap penggunaan bahan tersebut dalam pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Jepun. Dengan nilai min keseluruhan sebanyak 4.70, ia menunjukkan tafsiran interpretasi yang sangat tinggi berkaitan minat pelajar terhadap bahan PdP tersebut.

Tahap Penerimaan Murid Terhadap Penggunaan Bahan Gamifikasi

Terdapat 12 item mengukur penerimaan murid terhadap penggunaan bahan berasaskan gamifikasi dalam PdP Bahasa Arab dan Jepun.

Jadual 6: Taburan peratus, kekerapan, min dan interpretasi penerimaan murid terhadap penggunaan Lingo Origami

Bi l	Pernyataan	Kekerapan dan Peratusan					Min	Tahap
		ST S	T S	KS	S	SS		
1	Bahan lingo origami dapat meningkatkan tumpuan saya dalam PdP Bahasa asing	-	-	3 (4.7%)	16 (25.0%)	45 (70.3%)	4.66	Sangat Tinggi
2	Kaedah lingo origami ini merupakan pilihan utama saya sebagai salah satu cara saya belajar	-	-	3 (4.7%)	27 (42.2%)	34 (53.1%)	4.48	Sangat Tinggi
3	Bahan lingo origami merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menarik	-	-	3 (4.7%)	11 (17.2%)	50 (78.1%)	4.73	Sangat Tinggi
4	Lingo origami dapat membantu menyiapkan tugas dengan lebih berkesan	-	-	4 (6.3%)	21 (32.8%)	39 (60.9%)	4.55	Sangat Tinggi
5	Menguasai bahasa sasaran dapat membantu saya bermain dengan lebih cekap	-	-	3 (4.7%)	7 (10.9%)	54 (84.4%)	4.80	Sangat Tinggi
6	Lingo origami memberi keselesaan untuk bergaul dengan rakan-rakan yang lain	-	-	3 (4.7%)	15 (23.4%)	46 (71.9%)	4.67	Sangat Tinggi
7	Bahan lingo origami dapat membantu saya berkongsi maklumat dalam tugas secara kumpulan	-	-	2 (3.1%)	17 (26.6%)	45 (70.3%)	4.67	Sangat Tinggi
8	Bahan lingo origami dapat meningkatkan kemahiran berfikir	-	-	4 (6.3%)	13 (20.3%)	47 (73.4%)	4.67	Sangat Tinggi
9	Interaksi dengan guru lebih menyeronokkan apabila menggunakan bahan lingo origami	-	-	2 (3.1%)	12 (18.8%)	50 (78.1%)	4.75	Sangat Tinggi
10	Saya bersetuju kaedah lingo origami digunakan dalam proses pembelajaran	-	-	3 (4.7%)	13 (20.3%)	48 (75.0%)	4.70	Sangat Tinggi
11	Pengajaran guru tidak membosankan apabila menggunakan lingo origami ini	-	-	2 (3.1%)	12 (18.8%)	50 (78.1%)	4.75	Sangat Tinggi
12	Lingo origami ini mudah dimainkan kerana bersifat tradisi	-	-	2 (3.1%)	12 (18.8%)	50 (78.1%)	4.75	Sangat Tinggi
Min Keseluruhan							4.68	Sangat Tinggi

Dalam Jadual 6, terdapat min dan peratus bagi setiap item yang mengukur tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan Lingo Origami. Keseluruhan hasil kajian menunjukkan semua item berada pada tahap interpretasi yang sangat tinggi. Ini menandakan bahawa penggunaan bahan berasaskan gamifikasi ini diterima dengan baik oleh pelajar dalam pembelajaran bahasa asing. Dapatan yang paling tinggi adalah pernyataan pada item 5, iaitu dengan menguasai bahasa sasaran dapat membantu saya bermain dengan lebih cekap sebanyak 84.4% (54) sangat bersetuju, 10.9%(7) bersetuju dan hanya 4.7% (3) responden kurang bersetuju dengan nilai min 4.80.

Item yang paling rendah adalah item 2, iaitu kaedah Lingo Origami ini merupakan pilihan utama saya sebagai salah satu cara saya belajar, iaitu sebanyak 53.1% (34) responden sangat bersetuju, 42.2% (27) bersetuju dan 4.7% (3) kurang setuju dengan nilai min 4.48. Secara tidak langsung, bahawa pelajar suka jika menggunakan pelbagai kaedah dalam pembelajaran dan bukannya tertumpu dengan satu kaedah sahaja. Dapatan kajian ini mempunyai nilai min secara keseluruhan iaitu, 4.68 dengan interpretasi pada tahap yang sangat tinggi.

Inovasi daripada permainan tradisional melalui permainan Lingo origami daripada kajian ini menunjukkan tahap minat yang tinggi dalam kalangan pelajar bahasa Arab dan Jepun. Ini menguatkan lagi kajian (Ong et. al. (2013) dan Herliana dan Dadan (2022), bahawa bermain dapat meningkatkan perkembangan bahasa dan sosial anak lebih-lebih lagi pelajar yang mempelajari bahasa asing seolah-olah masih diperingkat awal dan baharu mengenalinya melalui guru dan lingkungan sekitar. Apabila mereka dapat berinteraksi dengan sehat, selesa dan tenang, perasaan seronok akan meningkatkan penguasaan bahasa yang baharu dipelajari. Peningkatan emosi juga akan mempengaruhi minat dan kesungguhan mereka untuk menguasai bahasa serta meningkatkan kecerdasan lingusitik melalui komunikasi yang terjalin sesama teman. Kajian ini juga turut memperkukuhkan dapatan Nurhuda Ahmad & Fariza Khalid (2017) yang menegaskan permainan dalam pendidikan menjadi satu kaedah untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan murid dalam pembelajaran. Begitu juga kajian Wan Hanim Nadrah Muda dan Muhd Azuanafzah Azmi. (2017) yang menyatakan minat pelajar juga perlu dipupuk untuk menambah motivasi dalam pembelajaran bahasa.

Dapatan daripada tahap penerimaan tinggi pelajar terhadap inovasi permainan Lingo origami juga memperkukuhkan kajian Siti Rohani Jasni et. al., (2019) bahawa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dapat memupuk sikap positif melalui aktiviti permainan yang bersifat pendidikan. Kajian ini mendapati pelajar menunjukkan peningkatan tumpuan serta kemahiran berfikir selain dapat membantu dalam menyiapkan tugas kerana ia berkait dengan silibus pembelajaran. Sewaktu proses ini berlangsung dalam bentuk permainan, pelajar dapat mengaplikasikan apa yang dipelajari dan dalam masa yang sama dapat meningkatkan kemahiran bertutur, membaca dan dapat mengingat sama ada dari segi kosa kata mahupun konjugasi. Integrasi gamifikasi dalam pendidikan mampu membantu pendidik di samping memberi solusi serta memberi peluang untuk berinovasi seiring dengan perkembangan pendidikan di negara kita sebagaimana yang ditegaskan oleh Kitikedizah Hambali dan Maimon Aqsha Lubis (2022). Dapatan yang menunjukkan pelajar bersetuju bahawa permainan ini mudah dimainkan menguatkan sokongan terhadap kajian Fathi Abdullsh dan Khadijah Abdul Razak (2019) bahawa inovasi gamifikasi dapat meningkatkan kefahaman, daya ingatan, prestasi akademik, perasaan dan amalan yang positif dalam kalangan pelajar untuk jangka masa panjang serta dapat menjadikan sesi pengajaran lebih menarik selain dapat mempengaruhi tingkah laku. Inovasi ini menjadi mudah untuk dipraktikkan kerana ia berasaskan budaya setempat. Faktor ini menjadikannya dapat diterima dengan baik oleh pelajar. Elemen gamifikasi pula menjadikannya lebih menarik dan interaktif yang memainkan peranan untuk menarik minat pelajar sebagaimana yang dibuktikan oleh kajian Kausilya Subramaniam dan Faridah Mydin Kutty (2022) dalam pembelajaran tatabahasa Inggeris dan kajian Nor Hadibah Hushaini et.al (2022) yang menggunakan bahan permainan yang disukai oleh murid.

Gamifikasi Lingo Origami menggunakan bahasa Arab dan bahasa Jepun dilihat berpotensi dalam meningkatkan kemahiran pelajar untuk menguasai empat kemahiran utama berbahasa iaitu membaca menulis bercakap dan mendengar. Kaedah gamifikasi yang dipraktikkan semasa sesi pembelajaran ini memerlukan pelajar untuk berinteraksi sesama mereka menggunakan kemahiran berbahasa. Oleh itu melalui proses pembelajaran yang melibatkan aktiviti permainan dapat memudahkan pemerolehan bahasa asing di samping mengasah kemahiran berfikir sebagaimana dapatan Kitikedizah & Maimon (2022) yang melaksanakan gamifikasi dalam pendidikan Islam. Kajian ini juga akan menambahkan lagi hasil penyelidikan tentang gamifikasi dalam bahasa Arab dan Jepun yang masih lagi kekurangan berbanding bahasa Inggeris, Cina, Indonesia dan Perancis sebaaimana yang dilaporkan oleh penyelidik Siti Rosilawati Ramlan et.al (2018). Dapatan kajian juga menyahut seruan Hazrati Yahaya et.al. (2022) supaya mempelbagaikan penggunaan medium dalam pengajaran bahasa Arab.

Cadangan

Gamifikasi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan serta merangsang minat untuk pembelajaran seumur hidup. Ini bermakna pendidik perlu merancang pengalaman pembelajaran yang merangsang dan mengekalkan minat pelajar dalam subjek atau topik tertentu. Inovasi dalam bahan bantu mengajar juga berkesan untuk mempromosikan kerjasama dan interaksi sosial antara pelajar. Elemen dalam gamifikasi yang memberikan cabaran, pertandingan dan kerjasama berpasukan menjadikan pelajar lebih fokus dan tidak bosan berada di dalam kelas dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik kepada pelajar. Gamifikasi dalam bidang pendidikan memberikan input yang sangat bermanfaat dalam mengubah pendekatan pembelajaran tradisional berasaskan teori semata. Hasil kajian ini menunjukkan potensi besar pendekatan ini dalam meningkatkan minat dan penerimaan pelajar yang mempelajari bahasa asing di samping kesan jangka panjang terhadap kecekapan bahasa dan pemahaman budaya. Hasil penulisan ini memberi sumbangan dsri sudut amalan pendidikan khususnya pengajaran bahasa. Dari sudut teori dalam bidang pendidikan, inovasi permainan tradisional juga memberi implikasi dalam mengembangkan konsep gamifikasi dalam PDP bahasa asing. Implikasi kajian ini dapat membantu pengembang kurikulum dan pendidik dalam merancang pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan dalam pembelajaran Bahasa Arab dan Jepun.

Pengkaji mencadangkan agar lebih banyak lagi kajian dan inovasi dilakukan menggunakan permainan tradisional sebagai asas gamifikasi dalam pembelajaran dan pengajaran bahasa asing. Kaedah ini juga boleh digunapakai dalam setiap bahasa dan memanfaatkan permainan yang popular dalam kalangan masyarakat untuk dibudayakan oleh penutur bahasa asing. Kajian lebih lanjut mengenai keberkesanan pelaksanaan gamifikasi melalui bahan lingo origami di pelbagai peringkat juga disarankan.

KESIMPULAN

Tujuan penulisan ini ialah untuk membincangkan inovasi dalam permainan tradisional untuk digunakan sebagai bahan dalam PdP bahasa asing. Inovasi menggunakan permainan Lingo Origami dapat menyelesaikan permasalahan pelajar yang mendapati bahasa Arab dan bahasa Jepun sebagai bahasa yang sukar. Gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing sebagaimana dalam kajian ini membantu pelajar memahami dan menghargai pelbagai budaya yang berkaitan dengan bahasa tersebut di samping menggunakan budaya tempatan untuk mempelajari sesuatu yang baharu. Melalui permainan dan aktiviti interaktif, pelajar dapat terlibat dalam pendedahan budaya dan masyarakat dan mempraktikkan bahasa yang baharu dipelajari. Pembangunan model permainan bahasa berasaskan permainan origami jari tangan diharap dapat menjadi pemangkin untuk memperkenalkan khazanah permainan

tradisional ini di mata dunia sebagai pengenalan peribadi dan jati diri bangsa di samping menggunakannya sesuai dengan bahasa sasaran. Kajian peringkat permulaan ini diharap dapat memberi suntikan terhadap kajian-kajian lain untuk membangunkan permainan bahasa yang dapat digunapakai secara global di mana sahaja dan mampu diaplikasikan dalam pelbagai bahasa dunia.

PENGHARGAAN

Setinggi-tinggi penghargaan kepada Pusat Kemahiran Bahasa, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris yang telah memberikan pendedahan dan motivasi kepada para penyelidik melalui penajaan bengkel untuk mempelbagaikan kaedah dan teknik pengajaran.

RUJUKAN

- A.Rahim, N. (2013). *Penggunaan mobile learning (m-learning) untuk tujuan pembelajaran dalam kalangan pelajar kejuruteraan Uthm*. Tesis Ijazah Sarjana.
- Abd Aziz, N.A., Lubis, M.A., Nawawi @ Saad, S.N., Adnan, N. A. (2015). *Pendekatan pengajaran bahasa Arab di peringkat pengajian tinggi di Malaysia*. The Eight International Workshop and Conference of ASEAN Studies in Islamic and Arabic Education and World Civilization POLMED – UKM – STAI (AL-HIKMAH) Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Abdullah, A.H., Sulaiman, A.A. & Wan Abdullah, W.I. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*. <https://doi.org/10.37231/jimk.2020.10.1.112>
- Abdullah, F., Abdul Razak, K. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*. Vol. 5 (June), 27-38.
- Affrida, E. N. (2017). Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah bagi Ibu dengan Peran Ganda, *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 72-77.
- Ahmad, N., & Khalid, F. (2017). Kesan gamifikasi dalam pendidikan mempengaruhi tahap motivasi dan penglibatan pelajar. Dalam Rohaila, Nabila Atika, & Nur Atikah (Eds.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (ms. 157–163). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Azmi, N.H. & Mohd Zakaria, Z. (2020). Gamifikasi dalam Kalangan Guru Pelatih Upsi semasa Menjalani Latihan Mengajar di Sekolah. *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, 2(4), 56-67. DOI: 10.35631/IJMOE.24005
- Babbie, Earl. (2004). *The practice of social research Australia*. Thompson.
- Bakhary, N. (2018). Gamifikasi pembelajaran rancakkan pdp dalam bilik darjah. *Majalah Pendidik*. <https://www.pendidik.com.my>
- Boon, Q. W. & Aziz, A. (2021). Tajuk kajiannya ialah “Tonton dan Belajar”: Integrasi Edpuzzle dalam Subjek Kaunter Hadapan. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*. 8(1), 1-9.
- Chan, Margaret. (2010). "Congkak, A Game that Connects us With the World." Paper presented at Berita Harian 2: Utusan Melayu: The Surreal, the Contemporeal, the Cosmoreal, Singapore, pp 4-5.

- Che Suriani & Siti Aishah. (2018). Pelaksanaan dan Masalah dalam Pengajaran dan Pembelajaran bahasa Arab di Institusi Pengajian Tinggi. *E-journal of education*, 7, 12-13 November 2018, Imperial Heritage Hotel, Melaka, Malaysia.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness : Defining Gamification*.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2): 56-62.
- Hambali, K., Lubis, M.A. (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.
- Herliana Cendana, Dadan Suryana. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6 Issue 2 (2022) Pages 771-778. DOI: 10.31004/obsesi.v6i2.1516
- Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Workshop on Challenges in Game AI*, 1-4.
- Husaini, M.H., Mat Saad. D.U., Mohd Pisol, M. I. & Mat Razali, A.S. (2018). Tahap penggunaan bahan bantu mengajar dalam kalangan guru bahasa arab. *Jurnal al-Anwar, Persatuan Bekas Mahasiswa Islam Timur (PBMITT)* 6 (2) : 71- 83.
- Hushaini, N. H., Zulkifli, Z., Sarudin, A. & Mohamed Redzwan, H.F. (2022). Tahap minat dan penerimaan murid terhadap bahan pengajaran dan pembelajaran gamifikasi dalam subjek bahasa Melayu sekolah rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*. Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjung Malim, Perak, MALAYSIA.
- Jamar. A. & Che Noh, C.N. (2020). *Gamifikasi aplikasi kahoot dalam pembelajaran dan pemudahcaraan (pdpc) pendidikan Islam*. Seminar Antarabangsa Isu-Isu Pendidikan (ISPEN 2020) 10 November 2020. https://www.researchgate.net/publication/348739125_GAMIFIKASI_APLIKASI_KAHOOT_DALAM_PEMBELAJARAN_DAN_PEMUDAHCARAAN_PDPC_PENDIDIKAN_ISLAM
- Jasni, S.R,Zailani, S.& Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa. SeFPiA 2018, Special Edition*: 358-367.
- Konteng, M.M. (1998). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Libau, C, M. dan Ling, Y.L. (2020). Peranan Bahan Bantu Mengajar dan Persekitaran Maklum Balas dalam Meningkatkan Kualiti Pembelajaran Pelajar. *Conference: National Research Innovation Conference (NRiCon 2020)*.
- Mahyudin Ritonga, Apri Wardana Ritonga, Sri Wahyuni & Julhadi. (2022). Language Game as an alternative Model to imrove Arabic vocabulary ability. *Journal of Arabic Learning IjazArabi*. Doi: 10.18860/ijazarabi.v5i3.17123
- Masrop, N., Ishak, H., Zainuddin, G. , Ramlan, S. , Sahrir, M. and Hashim, H. (2019). Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. *Creative Education*, 10, 3213-3222. doi: 10.4236/ce.2019.1012245
- McMillan & Schumacher. (2006). *Research in Education: Evidence-Based Inquiry*. Boston: Allyn & Bacon.
- Md. Hanafiah, S.H. & Mat Teh, K.S., (2017). Implementasi model gamifikasi pembelajaran ARCS + G dalam aplikasi *FrogPlay*. Dalam Seminar Pedagogi dan Pengurusan Pendidikan Kebangsaan: Amalan Terbaik dalam Pedagogi dan Pengurusan Pendidikan: 128-140). Institut Pendidikan Guru Kampus Sultan Mizan.

- Mohamad, S., Hamzah, M.A. & Osman, F. (2020). Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat Dan Keinginan Menggunakan Snake & Ladder Digital Game Board Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 2(3),126-134.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. Dalam Rohaila, Nabila Atika, & Nur Atikah (Eds.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (ms.144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM:
- Muda, W.H.N & Azmi, M.A. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian pelajar dalam matematik di FPTV UTHM. (1/9:131-145). dalam Sern, L.C. (Ed). *Penyelidikan multidisiplin dalam pendidikan*. UTHM Publisher.
- Nahar, N. & Jimaain Safar, J. (2017). Pendekatan bermain sebagai wahana dalam mempertingkatkan keberkesanan pengajaran Jawi. *Jurnal Teknikal Dan Sains Sosial*.1(7). Universiti Teknologi Malaysia. https://www.researchgate.net/publication/320583481_PENDEKATAN_BERMAIN_SEBAGAI_WAHANA_DALAM_MEMPERTINGKAT_KEBERKESANAN_PENGAJARAN_JAWI
- Noels, K. A. (2002). New Orientations in Language Learning Motivation: Towards a Model of Intrinsic, Extrinsic and Integrative Orientations and Motivation. Dlm. *Motivation and Second Language Acquisition*, disunting oleh Domyei, Z.& Richards, S. Honolulu: Universiti of Hawaii Press.
- Noor, Z. A. M., Yusoff, N. M. R. N., Yasim, I. M. M., & Kamarudin, M. Y. (2016). Foreign Language Vocabulary Learning Strategies in Malaysia. *Creative Education*, 7, 428-434. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.73042>
- Nyutu, E.N., Cobern, W.W., Pleasants, B.A.S. (2021). Correlational study of student perceptions of their undergraduate laboratory environment with respect to gender and major. *International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 9 (1), 83-102.
- Ong, D. L. T., Chan, Y. Y., Cho, W. H., & Koh, T. Y. (2013). *Motivation of learning: An assessment of the practicality and effectiveness of gamification within a tertiary education system in Malaysia*. In: World Academy of Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education Conference, 22 - 25 July 2013, Cape Town, South Africa.
- Ong, D., Chan, Y. Y., Cho, W. H., & Koh, T. Y. (2013). *Motivation of Learning: an Assessment of the Practicality and Effectiveness of Gamification Within a Tertiary Education System in Malaysia*. World Academy of Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education (In association with the Academy of World Finance, Banking, Management and IT) Conference Proceedings, 1(1), 131-146.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Pramana, D. (2016). Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 10(1).
- Prambayun, A., Suyanto, M. S. M., & Sunyoto, A. (2016). Model Gamifikasi Untuk Sistem Manajemen Pembelajaran. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2-6.
- Ramlan, S.R., Zainuddin, G., Mohamed Masrop, N. A., Abdul Manaf, M.F. & Sahrir, M.S. (2018). *Gamifikasi untuk pembelajaran bahasa: Satu tinjauan literatur sistematik*. Prosiding Seminar Kebangsaan Majlis Dekan Pendidikan Universiti Awam, 7-8 November 2018
- Samsuiman M.A., Benjaman, A. & Arifin, Z. (2014). Hubungan antara kualiti guru bahasa Arab dan kecenderungan minat pelajar dalam bahasa Arab. *Jurnal Kemanusiaan Bil. 22*. Universiti Teknologi Malaysia
- Sekaran, U. (2003) *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. 4th Edition. New York: John Wiley & Sons.
- Subramaniam, Kausilya & Mydin Kutty, Faridah. (2022). Kaedah Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi Dan

Penglibatan Dalam Kalangan Murid Sekolah Rendah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, [S.l.], v. 4, n. 2, p. 34-48, june 2022. ISSN 2682-826X. Available at: <<https://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/18361>>. Date accessed: 03 sep. 2023.

Syitiq, H.A. A.H. & Mahmud, R. (2010). Using an edutainment approach of a snake and ladder game for teaching Jawi script. *International Conference on Education & Management Technology*, 228-232.

Tan Wee Hoe. (2016). *Gamifikasi dalam pendidikan*. Tanjung Malim: Terbitan UPSI.

Universiti Putra Malaysia, P. S. K. d. K. (2016). *Gamifikasi pendekatan baharu dalam pengajaran mampu tingkat pemahaman pelajar*. Pejabat Strategi Korporat dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. <http://psasir.upm.edu.my/43405/>

Yahaya, Hazrati, Shahrudin, H.N., Abdul Raup, F.S., Ahmad, N.Z. & Shafri, M.H. (2022). Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*.