



KAEDAH PEMBELAJARAN PENGAJIAN MALAYSIA 1 MELALUI PERMAINAN 'APA KERAJAAN BOLEH BANTU SAYA'

LEARNING METHOD USING GAMIFICATION OF "APA KERAJAAN BOLEH BANTU SAYA"

Nor Halina Noordin^{1*}, Junaidah Muhamad², Nurul Hafidzoh Mohd Hussin³

- ¹ Unit Pengajian Am, Kolej Komuniti Gerik, Malaysia
Email: norhalina@kkgri.edu.my
- ² Unit Teknologi Maklumat, Kolej Komuniti Gerik, Malaysia
Email: junaidah@kkgri.edu.my
- ³ Unit Pengajian Am, Kolej Komuniti Gerik, Malaysia
Email: nurul.hafidzoh@kkgri.edu.my

Article Info:

Article history:

Received date: 20.01.2021
Revised date: 08.02.2021
Accepted date: 18.02.2021
Published date: 05.03.2021

To cite this document:

Noordin, N. H., Muhamad, J., & Hussin, N. H. M. (2021). Kaedah Pembelajaran Pengajian Malaysia 1 Melalui Permainan 'Apa Kerajaan Boleh Bantu Saya'. *Journal of Modern Education*, 3(8), 125-137.

DOI: 10.35631/IJMOE.380011

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Subjek Pengajian Malaysia 1 diperkenalkan di dalam Mata Pelajaran Umum dengan tujuan mengaplikasikan identiti nasional. Oleh yang demikian, pengakaedah pengajaran yang tepat perlu untuk mencapai matlamat tersebut. Kajian ini bertujuan menentukan tahap sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1, menentukan tahap minat pelajar terhadap permainan 'Apa Kerajaan Boleh Bantu Saya' (AKBBS), mengenalpasti perbezaan sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 berdasarkan jantina dan mengenal pasti hubungan antara sikap dengan minat pelajar terhadap permainan AKBBS. Kajian ini menggunakan instrumen soal selidik yang merangkumi tiga komponen iaitu demografi responden, tahap sikap pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah dan minat pelajar terhadap permainan AKBBS. Seramai 95 orang pelajar semester 1 daripada kursus Sijil Fesyen & Pakaian, Teknologi Maklumat dan Kenderaan Ringan dijadikan sampel kajian. Analisis yang dijalankan berbentuk skor min, -test dan korelasit. Soal selidik telah diedarkan secara dalam talian menggunakan Google Form. Dapatan mendapati tahap sikap pelajar terhadap Pengajian Malaysia 1 dan minat pelajar terhadap permainan AKBBS adalah tinggi. Tidak terdapat perbezaan sikap di antara jantina. Terdapat hubungan yang signifikan antara tahap sikap pelajar dengan minat pelajar ke atas permainan AKBBS. Justeru, kajian terperinci dan komprehensif perlu dilakukan terhadap permainan dan kaedah pengajaran

yang mesra teknologi bagi memastikan semua pelajar mempunyai motivasi yang tinggi dan meminati mata pelajaran Pengajian Malaysia 1.

Kata kunci:

Minat, Sikap, Pengajian Malaysia 1, Permainan, Pembelajaran

Abstract:

Malaysian Studies Subject 1 is introduced in the General Subject with the aim of applying national identity. Therefore, proper teaching methods are necessary to achieve that goal. This study aims to determine the level of students' attitudes towards the subject of Malaysian Studies 1, determine the level of students' interest in the game 'What Government Can Help Me' (AKBBS), identify differences in students' attitudes towards the subject of Malaysian Studies 1 based on gender and identify the relationship between attitudes and students' interest in AKBBS games. This study uses a questionnaire instrument that includes three components, namely the demographics of the respondents, the level of students' attitudes towards the subject of History, and students' interest in AKBBS games. A total of 95 students in semester 1 of the Fashion & Clothing, Information Technology, and Light Vehicle Certificate courses were sampled for the study. The analysis was conducted in the form of mean scores, -tests, and correlations. The questionnaire was distributed online using Google Form. The findings found that the level of students' attitude towards Malaysian Studies 1 and students' interest in AKBBS games is high. There is no difference in attitudes between the sexes. There is a significant relationship between students' level of attitude and students' interest in AKBBS games. Therefore, a detailed and comprehensive study should be done on games and technology-friendly teaching methods to ensure that all students have high motivation and interest in the subject of Malaysian Studies 1.

Keywords:

Interest, Attitude, Malaysian Studies 1, Games, Learning

Pengenalan

Patriotisme boleh diertikan kecintaan dan kesetiaan kepada negara dengan menitikberatkan perpaduan dalam seluruh aspek pembangunan (Sarjit, Mohd Rahimi dan Ahmad Tarmizi, 2015). Menurut Habermas (1996) bukan hanya tanggungjawab kerajaan dalam meningkatkan patriotism malahan belia perlu ke depan menjaga kedaulatan bangsa dan negara. Walaupun ada segelintir belia yang bergiat aktif dalam persatuan tetapi nilai patriotism masih belum menyerlah (Tuan Pah, Shamsul dan Zaheruddin,2016). Namun begitu, identiti nasional di negara Malaysia masih tidak jelas dan perlu melalui proses pembentukan yang berterusan melalui pendidikan (Nur Nadia,2020). Oleh yang demikian, Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (Pendidikan Tinggi) telah menggariskan salah satu aspirasi yang bakal dicapai pada 2025 ialah perpaduan yang mana akan menyediakan pelajar dengan nilai dan pengalaman serta penerimaan kepelbagaian. Dalam mengimbangi akhlak dan ilmu kementerian telah menggariskan atribut integrasi nasional supaya pelajar mempunyai jati diri kebangsaan dan memahami aspirasi negara. Oleh yang demikian, dalam memastikan lonjakan 4 iaitu melahirkan graduan TVET berkualiti Kementerian Pendidikan Tinggi (2016) telah

memperkenalkan komponen kursus mata pelajaran Pengajian Umum yang perlu dilaksanakan di semua Institut Pengajian Tinggi di Malaysia termasuk kolej komuniti. Salah satu subjek yang terkandung di dalam Mata Pelajaran Pengajian Umum peringkat sijil adalah Pengajian Malaysia 1. Maklumat utama kursus Pengajian Malaysia ialah untuk melahirkan warganegara yang setia dan cinta kepada negara, berwawasan, bangga sebagai rakyat Malaysia, mampu menghadapi cabaran kearah mencapai kesejahteraan hidup serta dapat menghayati peranan Malaysia di arena antarabangsa.

Oleh yang demikian, dalam memastikan aspirasi ini tercapai kaedah pengajaran yang melibatkan penglibatan pelajar dengan mengengahkan aktiviti yang menarik. Ini diakui oleh Lezah dan Rosy (2018) bahawa pelajar berminat dengan aktiviti secara aktif seperti *Gallery Walk* dan sesi soal jawab. Kajian Wenda Novayani (2019) menunjukkan permainan berasaskan permainan dapat menyampaikan fakta sejarah dengan betul tanpa rasa bosan dan tertekan semasa proses penghafalan. Dalam memastikan minat pelajar terhadap subjek Pengajian Malaysia 1 meningkat satu permainan berbentuk strategi telah dicipta oleh pengkaji iaitu 'Apa Kerajaan Boleh Bantu Saya'. Permainan ini bertujuan untuk membantu pelajar yang menghadapi masalah untuk memahami tajuk Sistem Pemerintahan Negara dan Dasar-Dasar Negara di bawah modul Pengajian Malaysia 1 (MPU1152). Permainan ini merupakan satu konsep pedagogi yang menggantikan kuliah dalam kelas yang kurang pencahayaan, kurang ceria dan padat dengan memberi peluang dan ruang kepada pelajar untuk meneroka dan bermain di luar bilik darjah melalui QR kod, aplikasi *Argumented Reality* (AR) dan *Digital Whiteboard* yang diinovasikan dari permainan dart. Permainan adalah berbentuk santai dan nota yang berbentuk interaktif dalam bentuk QR kod dan petunjuk AR mampu merangsang ingatan pelajar dalam menghafal dasar-dasar kerajaan (Zirawaga, Olusanya dan Maduku,2017). Selain itu, kemahiran teknologi maklumat yang penting untuk abad 21 juga dapat pelajar terokai dengan pengenalan aplikasi pembelajaran digital. Turut diserapakan. Rohani, Hazri dan Mohammad (2017) menyenaraikan kemahiran yang dikehendaki majikan adalah kemahiran komunikasi, interposonal, penguasaan kemahiran asas termasuk teknologi maklumat dan bahasa, kebolehan berfikir secara kreatif dan kritis, disiplin diri dan berpengetahuan am. Peranan utama mengaplikasikan teknologi adalah melibatkan pelajar dan mendorong pelajar untuk turut serta (Zirawaga, Olusanya dan Maduku,2017). Permainan ini berbentuk kooperatif dan menerapkan persaingan secara sihat di antara kumpulan. Permainan ini menggabungkan sesi ulangkaji dengan permainan supaya peneguhan dilakukan.

Penyataan Masalah

Kebanyakan pelajar yang datang ke Kolej Komuniti kebanyakannya mendapat keputusan lulus dalam subjek Sejarah semasa Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) yang mana menyukarkan pensyarah menerapkan atribut integrasi nasional. Tambahan pula sikap pelajar yang cepat bosan terutamanya dalam menghafal fakta dasar-dasar negara membuatkan kelas hambar. Kajian Nor Azan dan Wong (2008) dalam kajian mereka menyenaraikan tujuh masalah dari persepsi pelajar dengan peratusan tertinggi iaitu susah menghafal fakta sejarah dan pelajaran sejarah yang membosankan kerana buku teks yang hambar. Manakala guru pula menyatakan pelajar kurang berminat dengan subjek sejarah dan susah menghafal. Melalui pemerhatian pensyarah terhadap pelajar terdahulu, walaupun pensyarah telah mengambil pendekatan pop kuiz tetapi kurang berkesan kerana pelajar sering memberi jawapan lupa. Pensyarah telah mengambil inisiatif pembelajaran sendiri dengan meminta pelajar membentangkan hasil dapatan info mereka namun fakta yang diterima selalu kurang tepat dan padat. Nota dalam bentuk slaid power point yang dikongsi di dalam kumpulan Telegram untuk tujuan bacaan

sebelum kelas juga tidak dibaca. Keadaan kelas yang tidak mempunyai kelengkapan LCD juga menyukarkan pensyarah berkongsi slaid dan nota. Kaedah pengajaran secara *story telling* pula akan memakan masa dan silibus tidak dapat dihabiskan dalam masa yang sepatutnya.

Dengan itu, pembelajaran melalui permainan AKBBS akan mampu menarik minat pelajar untuk terlibat secara aktif semasa sesi pembelajaran. Permainan berasaskan pembelajaran sesuai untuk mengaplikasikan kemahiran berfikir secara kreatif dan penyelesaian masalah (Nurfazlia, Jamalludin, Shahrudin dan Megat).

Tujuan Kajian

Oleh yang demikian, bagi mengukur motivasi pelajar dalam subjek Pengajian Malaysia 1 melalui permainan Apa Kerajaan Boleh Bantu Saya. Kajian ini telah dijalankan dengan mengambil kira sikap pelajar terhadap subjek Pengajian Malaysia 1 dan penerimaan pelajar terhadap permainan Apa Kerajaan Boleh Bantu Saya. Bagi tujuan ini, beberapa objektif telah dikenal pasti:

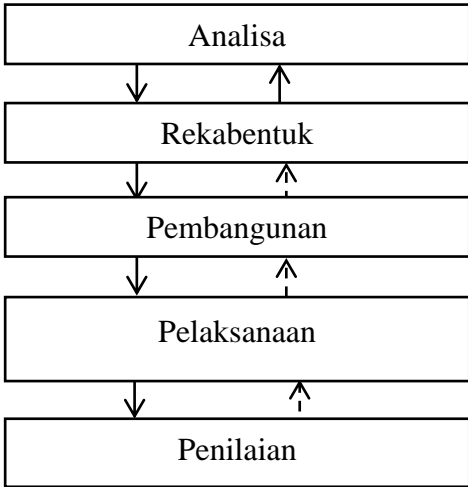
- i. Menentukan tahap sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1
- ii. Menentukan tahap minat pelajar terhadap permainan AKBBS
- iii. Mengenalpasti perbezaan sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 berdasarkan jantina
- iv. Mengenal pasti hubungan antara sikap dengan minat pelajar terhadap permainan AKBBS

Persoalan Kajian

- i. Apakah persepsi pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1?
- ii. Apakah tahap minat pelajar terhadap permainan AKBBS?
- iii. Adakah terdapat perbezaan sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajain Malaysia 1 berdasarkan jantina?
- iv. Adakah terdapat hubungan antara sikap dengan minat pelajar terhadap permainan AKBBS

Kerangka Konsep

Permainan AKBBS dirangka berdasarakan kerangka konsep yangberpandukan Teori ADDIE seperti rajah 1:



Rajah 1: Kerangka Konsep Kajian

Kerangka konsep pada Rajah 1 menerangkan bahawa pengkaji menganalisa masalah kebosanan pelajar, susah menghafal dan info kurang tepat semasa pembentangan pelajar walaupun telah disediakan nota Power Point. Oleh yang demikian, pengkaji merekabentuk permainan AKBBS dengan menerapkan pembelajaran berbentuk kooperatif, pendedahan teknologi maklumat dan kemahiran berkomunikasi. Pada fasa pembangunan pengkaji telah meamsukkan teknologi ke dalam permainan iaitu QR kod, aplikasi *Argumented Reality* (AR) dan *Digital Whiteboard* supaya permainan berbentuk interaktif dan menarik. Sesuai dengan generasi Z. Sekiranya berlaku kesilapan, pembaikan akan dilakukan sebelum ia diserahkan sepenuhnya kepada pengguna sasaran untuk digunakan. Pada fasa penilaian pelajar telah diberikan penilaian berbentuk sumatif bagi melihat sama ada permainan AKBBS sesuai digunakan. Proses ini diulang semula untuk penambakan produk. Teori ini dipilih kerana ia dapat menyelesaikan masalah semasa merangka permainan. Ini diakui oleh (Ummu, Muhammad dan Nazipah, 2015).

Kajian Literatur

Pembelajaran berasaskan permainan atau gamifikasi dalam pembelajaran merupakan pendekatan terkini dalam usaha menerapkan elemen inovasi dan teknologi digital dalam pengajaran dan pembelajaran. Seiring dengan pembelajaran abad ke-21 kaedah pengajaran yang menggunakan kaedah *chalk and talk* tidak lagi menjadi pilihan pengajar. Begitu juga pengajaran di Kolej Komuniti yang kebanyakannya memfokuskan kepada penggunaan aplikasi terbaru dan menggabungkan permainan semasa pengajaran berlangsung. Banyak kajian lepas yang menyokong penggunaan kaedah permainan dalam pengajaran. Di antara kesan positif permainan dalam pengajaran ialah mampu menarik perhatian pelajar, membantu pelajar mengingat secara aktif di samping mengepilkan kemahiran lain seperti penyelesaian masalah, berfikir secara kritis dan kerjasama kumpulan (Boyle,2019), Md Noor (2019), Sa'adiah Mohamad (2020), (Hassan dan Poopak,2012) dan Ad Norazli (2014). Ini turut dipersetujui oleh Rahimah (2020) yang menyatakan semasa pelajar bermain mereka belajar dari pengulangan kesilapan, memastikan pengajaran berjalan lancar dan kerjasama antara kumpulan. Menurut (Nurhuda & Fariza, 2016),(Nor Hafizah Maarof, et.al 2020) dan (Junaidah Jamaluddin, et.al.,2016) permainan dalam pendidikan merupakan salah satu kaedah untuk menarik minat dan menambah motivasi pelajar. Hasil kajian Ong et al., (2013) menunjukkan permainan dalam pendidikan mempengaruhi motivasi intrinsik dan motivasi akademik pelajar IPTA. Ia turut dipersetujui oleh De-Marcos et al. (2016) dari segi pencapaian akademik. Melalui kajian Wong dan Kamisah (2018) permainan dalam pengajaran memberi kesan yang positif kepada pelajar. Hasil kajian turut menyatakan kaedah permainan mempercepatkan proses pengajaran dan mewujudkan suasana yang positif. Seperti kajian yang dijalankan oleh Junaidah Jamaluddin, et.al (2016), kaedah permainan kad (AOTB) dalam P&P dapat memberi kesan positif dengan peningkatan pencapaian pelajar. Penggunaan permainan dalam pendidikan bersama-sama dengan penerangan sendiri membantu meningkatkan pencapaian pelajar dan mengubah sikap pelajar yang lemah menjadi lebih positif (Wong dan Kamisah, 2018). Penggunaan kaedah permainan menjadikan pelajar lebih aktif dan meningkatkan keyakinan mereka. Contohnya penggunaan kaedah Permainan Video terhadap pembelajaran dapat meningkatkan pemikiran visual dalam kalangan pelajar semasa mempelajari sesuatu konsep yang sukar difahami pelajar.

Namun begitu, terdapat beberapa pengkaji menyatakan permainan dalam pengajaran akan mendatangkan keburukan kepada pelajar. Dalam kajian (Hassan dan Poopak,2012) mendapati dari persepsi pengajar kaedah permainan adalah membazirkan masa kerana tidak dapat

mengejar silibus dan akhirnya memberi kesan kepada peperiksaan akhir. Zirawaga, Olusanya dan Maduk (2017) menyatakan kaedah permainan menyebabkan pelajar perlu mempunyai akses kepada platform lain, kurang interaksi social dengan dunia luar, menjejaskan kesihatan mata dan mewujudkan jurang antara pelajar yang mempunyai teknologi dan sebaliknya.

Penggunaan kaedah permainan dalam pengajaran Pengajian Malaysia atau Sejarah masih terlalu baru di Malaysia. Namun di luar negara beberapa permainan yang mengetengahkan sejarah dunia, sejarah paleolitik, peperangan di Eropah dan simulasi di tapak arkeologi. Oleh itu, idea menggunakan permainan video dalam pengajaran sejarah adalah penting untuk menyampaikan maklumat dengan mudah, memupuk kemahiran sosial dengan pembelajaran oleh refleksi, dan menjadikan pelajar berminat dalam sejarah dan bukannya sekadar pemerhati dari jauh (Gilbert, 2019). Memandangkan subjek sejarah menggunakan fakta dan perlu dihafal, satu permainan untuk meningkatkan daya ingatan perlu dicipta untuk pelajar. Nurul Syadiyah dan Ramlah (2020), telah memperkenalkan Teknik Mnemonik dalam pembelajaran sejarah. Teknik ini adalah satu permainan untuk membantu pelajar mengingat pembelajaran yang banyak. Selain itu, permainan digital dalam penyampaian tidak ketinggalan contohnya menggunakan aplikasi tersedia dalam laman web contohnya platform *kahoot*. Penggunaan platform 'Kahoot' merupakan permainan *multiplayer* dan interaktif secara atas talian (Faridah dan Afham Zulhusmi, 2019). K.Hong (2018) menyatakan dampak yang positif ditunjukkan oleh pelajar beliau setelah menggunakan permainan *Fun Board*. Kesan Permainan *DJ Nini* pula yang memfokuskan kepada Zaman Prasejarah menunjukkan keputusan markah pelajar yang sangat baik (Nurul dan Shah, 2016). Ini jelas menunjukkan kaedah permainan dalam pengajaran wajar diteruskan.

Dalam memastikan motivasi pelajar, keputusan akademik yang baik dan peningkatan minat pelajar terhadap pembangunan bangsa, penghayatan patriotisme bertambah lebih banyak kajian berasaskan kaedah permainan dalam pengajaran sejarah perlu dikaji. Cabaran pengajar dalam menyediakan permainan berkualiti yang memenuhi kurikulum bukan perkara yang mudah. Permainan yang disediakan kelak perlu mempunyai ciri-ciri permainan yang tidak hanya berfokus strategi, seronok, mempunyai grafik yang cantik, cabaran dan gajaran tetapi perlu mementingkan kerjasama kumpulan.

Metodologi Kajian

Kajian yang dijalankan adalah kajian kuantitatif berbentuk deskriptif dengan menggunakan reka bentuk kajian secara tinjauan dengan menggunakan borang soal selidik. Soal selidik telah diedarkan secara talian menggunakan *Google Form*. Populasi dalam kajian ini adalah terdiri daripada pelajar-pelajar semester 1 program Sijil Teknologi Maklumat, Sijil Fesyen & Pakaian dan Sijil Kenderaan ringan di Kolej Komuniti Gerik yang mengambil subjek Pengajian Malaysia 1. Bilangan sampel adalah seramai 95 orang. Soal selidik yang digunakan dalam kajian ini telah diadaptasi dan diubahsuai daripada instrument (Nur, Kamaruzzaman dan Nur, 2019). Soal selidik ini mengandungi 3 bahagian iaitu Bahagian A mengandungi maklumat demografi responden dan bahagian B mengandungi item-item sikap pelajar dan Bahagian C mengandungi item minat pelajar. Bagi menganalisis dapatan kajian, interpretasi skor min mengikut pandangan Pallant (2001) telah digunakan.

Jadual 1: Tafsiran Min Tahap

Min	Tahap
0.00-1.66	Rendah / Tidak Memuaskan / Tidak Perlu
1.67 – 3.33	Sederhana / Agak memuaskan / Agak Perlu
3.34 – 5.00	Tinggi / Sangat memuaskan/Sangat Perlu

Dapatan Kajian Dan Perbincangan

Analisis yang dijalankan berbentuk frekuensi, skor min, *T-test* dan Korelasi. Objektif 1 ialah untuk menentukan tahap sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1. Berdasarkan skor min dalam Jadual 2 menunjukkan skor min untuk semua item adalah tinggi untuk sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1. Pada pendapat pengkaji, pelajar berminat dengan subjek Pengajian Malaysia 1 kerana pedagogi yang dijalankan oleh pensyarah adalah berbentuk interaktif seperti melakukan penilaian sumatif melalui laman web *Wordwall*, *Google Form* dan *Quizz*. Kenyataan ini disokong oleh (Aniza dan Zamri,2015) dan (Mohd dan Asmah,2019) yang sependapat guru perlu kreatif dalam menyediakan alat bantu mengajar dan penilaian supaya dapat menguji kemahiran pelajar. Selain dari tu akibat Pandemik Covid 19 kelas secara dalam talian yang menggunakan aplikasi *Google Classroom*, *Thinglink* dan *Group Telegram* turut menyumbang kepada minat pelajar terhadap subjek ini. Menurut Wicaksono dan Rachmadyanti (2017) *Google Classroom* mampu membuat pelajar berasa selesa dan aktif dalam kelas tetapi perlu dibantu oleh ketua kelas dan dipantau oleh pedidik supaya maklumat sampai dengan baik. Ini dipengaruhi oleh cara pembelajaran Generasi Z yang lebih dekat dengan teknologi. Ini ditegaskan oleh Rahayu (2019) yang menyatakan tanggungjawab pendidik adalah memastikan kaedah pengajaran mengikut peredaran zaman. Anuar dan Jingga (2015) menegaskan guru sejarah perlu cekap dalam kemahiran ICT supaya pembelajaran menjadi lebih seronok dan berkesan.

Jadual 2: Skor Min Sikap Pelajar

Report

	1.Saya suka belajar mata pelajaran Pengajian Malaysia 1	2.Mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 senang dipelajari	3. Sekiranya terdapat masalah berkaitan mata pelajaran Pengajian Malaysia 1, saya sentiasa bertanya guru	4. Saya selalu membaca bahan bacaan tambahan berkaitan mata pelajaran Pengajian Malaysia 1	5.Penggunaan Bahan Bantu Mengajar (kuiz dan nota online) oleh pensyarah membantu saya memahami mata pelajaran Pengajian Malaysia 1	6. Saya lebih mudah mengingati fakta-fakta Pengajian Malaysia 1 berbanding mata pelajaran lain	7. Pengetahuan Pengajian Malaysia 1 berguna dalam kehidupan seharian
Mean	4.15	3.98	4.14	3.84	4.26	3.87	4.28
N	94	95	95	95	95	95	95
Std. Deviation	.961	1.062	1.097	1.003	.925	1.094	.942

Hasil kajian ini juga mendapati semua item untuk minat pelajar terhadap permainan AKBBS berada pada tahap tinggi. Pengkaji melihat fenomena ini terjadi kerana permainan adalah berbentuk interaktif dan menggunakan teknologi yang dekat dengan generasi Z. Dapatan ini juga disokong oleh kajian Kaviza (2019). Muhammad Sharafiq (2017) permainan video mampu meningkatkan kemampuan kognitif mereka dan juga ianya mendapat respon yang positif daripada responden merujuk kepada keberkesanan mempelajari Sejarah melalui permainan video. Nor Azan dan Wong (2008) dalam kajian juga penggunaan perisian pembelajaran sejarah berasaskan permainan untuk menarik minat pelajar. Namun begitu, permainan perlu mempunyai kriteria seperti keseronokan, cabaran, persainagn, ganjaran, menggunakan teknologi multimedia, memberi maklumbalas dan latar belakang permainan yang menarik. Pengkaji mengenalpasti AKBBS mempunyai ciri keseronokan, persaingan, ganjaran dan gabungan teknologi yang menarik minat pelajar terhadap permainan ini.

Jadual 3: Skor Min Minat Pelajara Terhadap Permainan AKBBS

	1. Kefahaman pelajar mengenai dasar negara akan dapat ditingkatkan melalui permainan AKBBS	2. Pembelajaran mengenai dasar negara lebih menyeronokkan melalui permainan AKBBS	3. Permainan AKBBS akan dapat memperkuatkan daya ingatan saya	4. Permainan AKBBS akan memberikan kemudahan dalam menyiapkan tugas	5. Permainan AKBBS akan dapat mengukuhkan dan menghubungkan pengetahuan mata pelajaran Pengajian Malaysia 1	6. Permainan AKBBS akan mengembangkan imaginasi dan daya cipta saya	7. Permainan AKBBS akan melibatkan pelajar secara aktif dalam pembelajaran Pengajian Malaysia 1
Mean	3.99	4.15	4.05	4.17	4.11	4.04	4.13
N	95	95	95	95	95	94	95
Std. Deviation	.962	.887	.982	.953	.973	.961	.981

Objektif kajian 3 adalah mengenalpasti perbezaan sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 berdasarkan jantina. Jadual 4 jelas menunjukkan tidak terdapat perbezaan minat di antara jantina ke atas subjek Pengajian Malaysia 1. Melalui uji kaji t-test didapati nilai Sig t-test adalah melebihi 0.05 maka dapat disimpulkan Ho diterima. Ini bermaksud tidak kira jantina, sikap pelajar terhadap subjek Pengajian Malaysia 1 tiada perbezaan. Dapatan ini juga disokong oleh Kaviza (2019). Ini disebabkan cara pengajaran yang sama didedahkan kepada pelajar tidak mengira jantina.

Jadual 4: Perbezaan Sikap Pelajar Terhadap Subjek Pengajian Malaysia 1 Mengikut Jantina

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
mean_sikap	5.972	.016	-.759	93	.450	-.13743	.18107	-.49700	.22214
Equal variances assumed									
Equal variances not assumed			-.787	89.337	.433	-.13743	.17456	-.48426	.20941

Dari jadual output di bawah diketahui nilai Sig (2-tailed) antara Sikap dan Minat adalah $0.00 < 0.05$, yang bererti terdapat korelasi yang signifikan antara variable sikap dan minat. Ini bermakna sikap pelajar terhadap subjek Pengajian Malaysia 1 mempengaruhi minat mereka terhadap permainan AKBBS. Kajian ini disokong dapatan kajian (NurSyazwani, Kamurazaman dan Nur Azuki, 2019) yang mendapati kaedah lawatan ke muzium ada hubungan dengan sikap pelajar terhadap subjek Sejarah. Oleh yang demikian dalam memastikan sikap pelajar terhadap subjek ini bertambah permainan AKBBS perlu diperbaiki mengikut keperluan pelajar. Permainan boleh ditambahbaik dengan menambah lebih banyak pendekatan teknologi seperti grafik dan 3D. Nor Azan dan Wong (2008) dalam kajiannya melihat peratusan tertinggi keperluan yang perlua ada permainan berasaskan pelajaran. Weng Siong dan Kamisah (2018) pula mencadangkan untuk menambah kemahiran berfikir aras tinggi pelajar, pelajar digalakkan mencipta permainan sendiri yang berkaitan pelajaran.

Jadual 5: Perhubungan Korelasi Antara Sikap Dan Minat Pelajar Terhadap Subjek Pengajian Malaysia 1

Correlations

		mean_sikap	mean_minat
mean_sikap	Pearson Correlation	1	.883**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	95	95
mean_minat	Pearson Correlation	.883**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	95	95

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Kesimpulan

Secara keseluruhannya, hasil kajian dapat mengenalpasti tentang kaedah pembelajaran mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 melalui permainan 'Apa Kerajaan Boleh Bantu Saya' ini menunjukkan keputusan yang tinggi dan memuaskan oleh para pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 ini. Hal ini dapat dilihat dengan jelas apabila hasil kajian menunjukkan min skor untuk semua item adalah tinggi untuk sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1. Dapat disimpulkan bagi objektif yang pertama adalah kepelbagaiaan idea yang diusahakan oleh tenaga pengajar menyebabkan tahap sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 dalam keadaan yang memuaskan. Seterusnya, untuk objektif kedua dalam kajian ini, hasil kajian mendapati semua item untuk minat pelajar terhadap permainan AKBBS berada pada tahap yang tinggi. Dapat disimpulkan bahawa para pelajar generasi Z ini menunjukkan minat yang maksimum terhadap permainan yang berbentuk interaktif dan moden ini. Para pelajar lebih mahir dengan permainan yang berbentuk moden ini dan ini menyebabkan minat mereka terhadap mata pelajaran pengajian Malaysia 1 melalui permainan AKBBS lebih menggalakkan. Kajian mengenai perbezaan jantina terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 tidak menunjukkan sebarang perbezaan di antara pelajar lelaki dan perempuan. Ini adalah kerana jenis ataupun cara pengajaran yang sama yang didedahkan kepada pelajar lelaki dan perempuan. Akhir sekali, kajian ini mendapati bahawa sikap pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 mempengaruhi minat mereka.

Untuk meningkatkan lagi minat para pelajar Kolej Komuniti Gerik terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 ini adalah dengan mempelbagaikan idea-idea platform mata pelajaran Pengajian Malaysia 1. Pengkaji berpendapat, pensyarah perlu untuk menyediakan suasana pembelajaran yang menarik dan harmonis. Ini bermakna pensyarah perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat merangsangkan minat pelajar disamping sentiasa memikirkan kebajikan dan keperluan pelajar. Seterusnya, penambahbaikan dari pihak Kolej Komuniti Gerik juga perlu dilaksanakan untuk meningkatkan minat para pelajar terhadap mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 ini. Pihak Kolej Komuniti Gerik perlulah menyediakan kelengkapan-kelengkapan untuk mata pelajaran Pengajian Malaysia 1 ini kepada pelajar dan pensyarah secukupnya bukan sekadar kepakaran tenaga pengajar diperlukan malah kelengkapan alatan seperti komputer dan lain-lain alatan yang mencukupi juga memainkan peranan yang penting dalam penambahbaikan ini. Pihak Jabatan Pengajian Kolej Komuniti (JPKK) juga perlu memainkan peranan penting dalam membantu tenaga pengajar atau pensyarah dengan mengadakan bengkel berkaitan PdP dalam bentuk permainan perlu dijalankan secara berkala agar pensyarah dapat meningkatkan lagi kreativiti dalam pembelajaran disamping dapat menarik minat pelajar dengan lebih mendalam untuk mengikuti pembelajaran dalam bentuk permainan. Selain itu, Pihak Kementerian Pengajian Tinggi (KPT) juga perlu memainkan peranan penting dalam membuat penambahbaikan kurikulum dari segi penilain, kajian lapangan, kemahiran pelajar dalam mewujudkan permainan terhadap subjek tersebut. Pengkaji juga mengesyorkan untuk kajian hadapan agar dapat meluaskan bilangan sampel terhadap matapelajaran lain agar dapat mempelbagaikan kaedah permainan dalam pembelajaran.

Rujukan

Ad Norazli & Jamil, A. (2014). Peranan Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Bagi Meningkatkan Prestasi Murid Linus. *International Seminar On Global Education II: Education Tranformation Toward A Develop Nation*. Retrieved from <https://icge.unespadang.ac.id/>

- Aniza, A., & Zamri, M. (2015). Tahap kemahiran guru bahasa Melayu sekolah menengah dalam melaksanakan pentaksiran berasaskan sekolah berdasarkan jantina, opsyen dan tempat mengajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu; Malay Language Education (MyLEJ)*, 5 (1). pp. 18-29. ISSN 2180-4842. Retrieved from <http://www.ukm.my/jpbm/Current.aspx>
- Boyle, S. (2011). Teaching Toolkit: An Introduction to Games based learning. UCD Dublin, Ireland: *UCD Teaching and Learning/ Resources*. Retrieved from <https://www.ucd.ie/t4cms/UCDTLT0044.pdf.pdf>
- Faridah, C.I., & Afham, A., (2019). Kajian Keberkesanan Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot: Satu Kajian Tindakan Terhadap Kursus Principles of Marketing. *Online Journal for Tvet Practitioners*. Vol. 4 No. Retrieved from <http://penerbit.uthm.edu.my/ojs/ojtp>
- Gilbert, L. (2019), “‘Assassin’s Creed reminds us that history is human experience’: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game”, *Theory & Research in Social Education*, Vol. 47, No. 1, pp. 108–137. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/00933104.2018.1560713>
- Habermas, J. (1996) *Between facts and norms: contributions to a discourse Theory of Law and Democracy*. MIT Press, New York. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/317300372_Jurgen_Habermas'_Between_Facts_and_Norms
- Hassan, R., & Poopak, M. (2012). The effect of card games and computer games on learning of chemistry concepts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 597-601. Retrieved from <https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.1016%2Fj.sbspro.2011.12.111>
- Junaidah, J., Norlaila, M.D., Faizan, A.J., & NurSyazwani, M.F. (2016). Keberkesanan Kaedah Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan di Sekolah Menengah. *Konferensi Akademik KONAKA 2016*, UiTM Pahang. Retrieved from [http://spel3.upm.edu.my/max/dokumen/ICERP_ICERP_2019__PROCEEDINGS_\(REVISED\)_compressed.pdf](http://spel3.upm.edu.my/max/dokumen/ICERP_ICERP_2019__PROCEEDINGS_(REVISED)_compressed.pdf)
- Lezah @ Lejah, K., & Rosy, T. (2018). Kaedah Pengajaran Sejarah yang Diminati Pelajar dan Justifikasinya, *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*. Volume 3, Issue 2, (page 137 -145). Retrieved from <https://doi.org/10.47405/mjssh.v3i2.92>
- Mohd Mahzan, A., Abdul Razaq, A., & Mohd Muhaimi, A.R. (2014). Penggunaan Peta Minda oleh Pelajar Pintar Cerdas dalam Pembelajaran Sejarah (The Use of Mind Maps by Gifted Students in Learning History). *Jurnal Pendidikan Malaysia*, UKM Vol 39, No 2 (Nov 2014). Retrieved from <http://ejournal.ukm.my/jpend/>
- M. Kaviza (2019). Sikap Belajar Sejarah Melalui Penerokaan Sumber Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, Volume 4, Issue 5, 69 –75. Retrieved from <https://www.researchgate.net/deref/http%3A%2F%2Fdx.doi.org%2F10.47405%2Fmjssh.v4i5.337>
- Mz, N. A., & Sy, W. (2008). Game based learning model for history courseware: A preliminary analysis. 2008 *International Symposium on Information Technology*. Retrieved from <https://doi.org/10.1109/ITSIM.2008.4631565>

- Norasmah, O. (2019). Isu Dan Permasalahan Pentaksiran Alternatif Dalam Sistem Penilaian Di Malaysia. *e-Prosiding Persidangan Antarabangsa sains Sosial & Kemajuan 2019*. Retrieved from [https:// http://conference.kuis.edu.my/pasak4/](https://http://conference.kuis.edu.my/pasak4/)
- Nurul Hafizah, M., Norfiza, A., Nurul Suzaina, J. & Rorlinda, Y. (2020). Itrack dalam PdP sejarah: Tinjauan terhadap motivasi pelajar. *International Journal of Education and Pedagogy*, [S.l.], v. 2, n. 1, p. 83-97, mar. 2020. ISSN 2682-8464. Retrieved from <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/ijeap/article/view/8469>
- Nurul Izni Binti Ishak Shah Johan Bin Othman (2016). Aplikasi Kaedah 'Dj Nini' dalam Meningkatkan Penguasaan Fakta Zaman Prasejarah Mengikut Kronologi Bagi Murid Tahun 4. *Proceeding of ICECRS*, 1 (2016) 743-752 ISSN. 2548-6160 International Seminar on Generating Knowledge Through Research, UUM-UMSIDA, 25-27 October 2016, Universiti Utara Malaysia, Malaysia. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.21070/picecrs.v1i1.547>
- Nurul Syadiyah, K. & Ramlah, M. (2020). Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Mata Pelajaran Sejarah Menggunakan Teknik Mnemonik. *Journal of ICT in Education*, 2020-ojsupsi.edu.my. Retrieved from <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JICTIE/article/view/3583>
- Nur Syazwani, A.T., Kamarulzaman, A.G., & Nur Azuki, Y. (2019). Kaedah Pembelajaran Sejarah Berasaskan Lawatan Ke Muzium INSANIAH: *Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, Volume 2 (1), June 2019. Retrieved from <http://insaniah.umk.edu.my/journal/index.php/insaniah/article/view/52>
- Pallant, J. (2001). *SPSS Survival Manual. A Step by Step Guide to Data Analysis Using SPSS*. Third Edition. Allen & Unwin. Retrieved from <http://www.fao.org/tempref/AG/Reserved/PPLPF/ftpOUT/Gianluca/stats/SPSS.Survi val.Manual.ISBN.0-335-20890-8.pdf>
- Rohani, A., Hazri, J., & Mohammad Zohir, A. (2017). Model Bersepadu Penerapan Kemahiran Abad ke-21 dalam Pengajaran dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Malaysia*, 42(1) (2017): 1-11. Retrieved from <http://ejournal.ukm.my/jpend/issue/view/981>
- Mohamad, S., Hamzah, M., & 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. Retrieved from <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/jdpd/article/view/10834>.
- Talib, A., Tarmizi & Gill, S & Ramli, M. (2015). Kesedaran Patriotik dalam Kalangan Belia Bandar di Semenanjung Malaysia. Retrieved from <https://journal.unhas.ac.id/index.php/kritis/article/view/6>
- Syed Hussain, T.P.R, Nasarah, S.A, & Zaheruddin (2016). Pembinaan bangsa Malaysia (1): Kajian empirikal tahap patriotisme belia. *Malaysian Journal of Society and Space 12 issue 10* (159 - 170) <https://ejournal.ukm.my/gmjss/article/view/17773/5503>
- Wicaksono, O.V.D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers Pendidikan 2017* (PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa). <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Novayani, W. (2019). Game Genre for History Education Game based on Pedagogy and Learning Content. *Jurnal Komputer Terapan*, 5(2), 54-63. Retrieved from <https://doi.org/10.35143/jkt.v5i2.3360>
- Rahayu, W. (2019). Pembelajaran Sejarah untuk Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. Vol 2, No 1. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.17977/um033v2i12019p001>

- Richard Kho King Hong (2018). Penggunaan Fun Board Untuk Meningkatkan Penglibatan Murid Tahun Lima Dalam Topik Lagu Kebangsaan. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial* Jilid 1, 2018. Retrived form <http://www.ipbl.edu.my/portal/penyelidikan/jurnalpapers/jurnal2018/Richard%20Kho%20King%20Hong.pdf>
- Siong, W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pendidikan STEM dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21. Politeknik & Kolej Komuniti. *Journal Of Social Sciences And Humanities*, 3(1), 121-135. Retrieved from <http://myjms.mohe.gov.my/index.php/PMJSSH/article/view/4678>
- V.S Zirawaga, A.I Olusanya & T.Maduk (2017). Gaming in education: Using games as a support tool to teach History. *Journal of Education and Practice*. 8 (15). 55-64. ISSN 2222-1735 (Paper) ISSN 2222-288X (Online).Vol.8, No.15, 2017. Retrieved from <https://www.iiste.org>