



INTERNATIONAL JOURNAL OF  
MODERN EDUCATION  
(IJMOE)  
[www.ijmoe.com](http://www.ijmoe.com)



**LET'S PLAY SAD: PERSEPSI DAN TAHAP PENCAPAIAN  
AKADEMIK PELAJAR**

*LET'S PLAY SAD: STUDENT'S PERCEPTION AND ACADEMIC ACHIEVEMENT*

Nurul Shakirah Mohd Zawawi<sup>1\*</sup>, Puziahhaiza Pazui<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Jabatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi, Politeknik Mersing, Malaysia  
Email: shakirah@pmj.edu.my

<sup>2</sup> Jabatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi, Politeknik Mersing, Malaysia  
Email: puziah@pmj.edu.my

\* Corresponding Author

**Article Info:**

**Article history:**

**Article history:**  
Received date: 18.01.2021  
Revised date: 30.01.2021  
Accepted date: 16.08.2021  
Published date: 05.09.2021

**To cite this document:**

Zawawi, N. S. M., & Pazui, P. (2021).  
Let's Play SAD: Persepsi dan Tahap  
Pencapaian Akademik Pelajar.  
*International Journal of Modern  
Education*, 3(10), 62-73.

**DOI:** 10.35631/IJMOE.310005

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



**Abstrak:**

Kajian ini dijalankan secara kuasi eksperimen dengan meneroka persepsi dan tahap pencapaian akademik pelajar terhadap kaedah pembelajaran berasaskan permainan buku kerja Let's Play SAD. Seramai 56 orang pelajar dijadikan sampel bagi kumpulan eksperimen dan 58 orang pelajar lagi dijadikan sampel bagi kumpulan kawalan. Melalui sesi pengajaran dan pembelajaran kursus *System Analysis and Design* (DFC3043), kumpulan eksperimen diberi buku kerja *Let's Play SAD* manakala kumpulan kawalan sebaliknya. Data diperolehi daripada borang soal selidik dan pencapaian gred markah kursus pelajar di akhir semester. Dapatan kajian menunjukkan prestasi pelajar kumpulan eksperimen lebih baik berbanding kumpulan kawalan. Di samping itu, kumpulan eksperimen menunjukkan interpretasi skor min pada tahap tinggi dalam soal selidik. Implikasi dapatan kajian ini mencadangkan bahawa pendekatan berbentuk permainan sebagai latihan wajar digunakan sebagai salah satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran meningkatkan pencapaian prestasi pelajar.

**Kata Kunci:**

Pembelajaran Berasaskan Permainan, *System Analysis and Design*, Persepsi, Prestasi

**Abstract:**

This study was conducted quasi-experimentally to explore student's perception and academic achievement on the workbook Let's Play SAD using the game based learning method. A total of 56 students were sampled for the experimental group and another 58 students were sampled for the control group. Through teaching and learning System Analysis and Design (DFC3043) sessions, students in the experimental group were given the Let's Play SAD workbook while the control group is otherwise. Data were obtained from the questionnaire form and achievement grade of the course's marks at the end of the semester. The findings of the study showed that the performance of the students of the experimental group was better than that of the control group. In addition, the experimental group showed a high-level interpretation of mean scores in the questionnaire. Implications of the findings of this study suggest that a game-based approach as exercise should be used as one of the teaching and learning approaches to improve student achievement.

**Keywords:**

Game Based Learning, System Analysis and Design, Perception, Achievement

**Pengenalan**

Let's Play SAD merupakan satu produk inovasi berbentuk buku kerja (workbook). SAD atau dikenali sebagai System Analysis and Design merupakan kursus yang wajib diambil oleh pelajar semester 3 Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital) di Politeknik amnya. Oleh demikian, penghasilan buku ini memberi peluang kepada pelajar untuk melihat keseluruhan kandungan pembelajaran setiap topik kursus. Penghasilan buku ini menggunakan pendekatan kaedah permainan atau dikenali Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) yang bersifat lebih santai dan berkesan. PBP merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian pelajar dan melibatkan mereka di dalam proses pembelajaran. Di samping itu, teknik pengulangan digunakan dalam mengukuhkan pemahaman pelajar di mana mereka perlu mengingat nama penuh terma, singkatan, ejaan terma, kata kunci dan isi penting dalam setiap topik. Justeru, pelajar akan menggunakan nota secara maksimum dalam usaha untuk mendapatkan jawapan bagi setiap soalan. Pada masa yang sama, ini dapat memberi peluang kepada pelajar untuk mengeksplorasi dan memahami setiap topik dengan lebih mendalam dan berkesan. Soalan yang dikemukakan berhubung kait dengan nota yang disediakan dan memenuhi keperluan silibus yang ditetapkan. Di penghujung aktiviti, jawapan akhir akan dibincangkan melalui skema jawapan yang disediakan oleh pensyarah. Pelajar dapat menyemak dan membuat pembetulan bagi setiap jawapan yang telah dibincangkan. Pelajar dapat mengulangkaji pembelajaran secara santai dan cepat di samping dapat mengukuhkan lagi pemahaman dan penguasaan isi penting bagi setiap topik. Pelajar dapat belajar dan menikmati apa yang telah diajar dengan baik apabila keseronokan dan keperluan yang kuat untuk berhubung (Glasser, 1998). Pengetahuan dan kemahiran yang diperoleh melalui PBP dapat dikekalkan lebih lama berbanding kaedah pembelajaran yang lain. Malahan menurut Oblinger (2006), permainan memiliki potensi besar dalam mencipta lingkungan pembelajaran yang mendalam dan berpengalaman di samping meningkatkan kemampuan pemprosesan maklumat, membuat keputusan, penyelesaian masalah dan kolaborasi.

### **Pernyataan Masalah**

Berdasarkan pemerhatian yang dilakukan di dalam kelas, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pelajar dalam mempelajari System Analysis and Design iaitu pelajar kurang memahami terma dan konsep berkaitan topik yang dipelajari di samping menunjukkan sikap kurang berminat dan tidak aktif di dalam kelas.

### **Objektif Kajian**

Kajian ini dijalankan untuk meneroka persepsi dan tahap pencapaian pelajar terhadap kaedah pembelajaran berasaskan permainan buku kerja *Let's Play SAD*.

### **Skop Kajian**

Kajian ini tertumpu kepada pelajar semester 3 yang mengambil kursus *System Analysis and Design* (DFC3043) bagi program Diploma Teknologi Maklumat (Teknologi Digital) di Jabatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (JTMK), Politeknik Mersing bagi sesi Disember 2019 iaitu seramai 114 orang responden.

### **Kajian Literatur**

#### ***Pembelajaran Berasaskan Permainan dan Prestasi Pelajar***

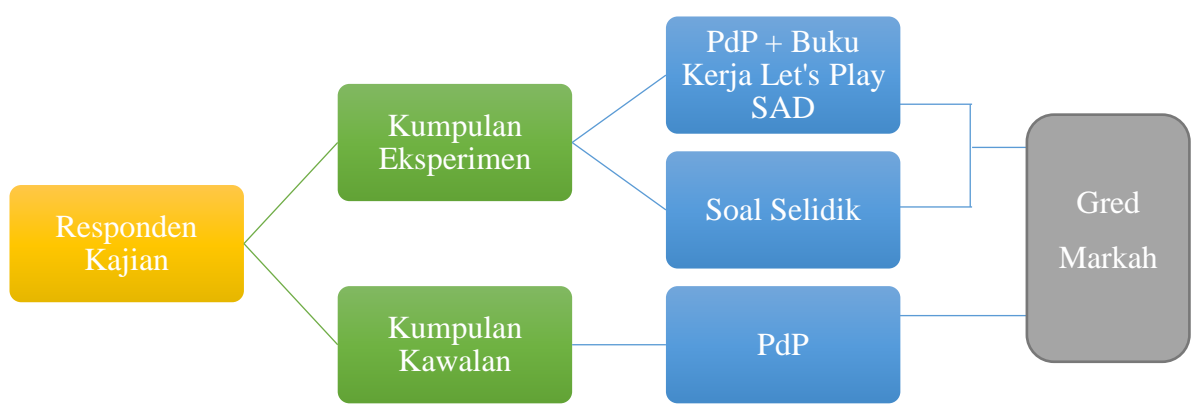
Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) adalah salah satu trend yang telah dilaksanakan dalam pelbagai tetapan termasuk dalam pendidikan, latihan di tempat kerja dan media sosial. Pembelajaran berasaskan permainan merujuk kepada peminjaman prinsip permainan tertentu dan menerapkannya ke tetapan kehidupan nyata untuk melibatkan pengguna (Trybus 2015). Pembelajaran berasaskan permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bukanlah satu kaedah asing. Kaedah ini turut digunakan dalam buku kerja *Let's Play SAD*. Buku kerja *Let's Play SAD* ini merupakan permainan bukan digital merujuk kepada permainan silang kata, cari perkataan dan dam ular yang boleh dimainkan dalam persekitaran fizikal (Uzun et al. 2013). Berbeza dengan permainan digital, permainan bukan digital tidak memerlukan alat elektronik dan boleh dilaksanakan dalam senario yang berbeza. Teknik ini telah lama digunakan terutamanya dalam proses pengajaran dan pembelajaran untuk merangsang dan menggalakkan pelajar agar lebih aktif dalam mengambil bahagian ketika proses pembelajaran berlaku di samping menjadikan proses pembelajaran menyeronokkan (Rula et al., 2016). Manakala Sahar (2016) menyatakan pembelajaran berasaskan permainan mampu mengekalkan momentum pelajar dalam usaha dan minat ketika proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung serta menjadikan suasana pembelajaran menghiburkan dan menyeronokkan. Ini turut disokong oleh Bohyun Kim (2013) yang menyatakan kaedah permainan dalam PdP dapat menambah tingkat motivasi dan insentif tambahan kepada kegiatan PdP di institusi tinggi. Menurut Junaidah et al. (2016) dalam kajian yang dilakukan oleh Moncada dan Moncada (2014), keberkesanan kaedah permainan yang diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran haruslah mempunyai ciri-ciri seperti berikut: (a) objektif pendidikan dan hasil pembelajaran yang jelas; (b) kenalpasti kemahiran yang diperlukan dalam menjalankan aktiviti; (c) berikan cabaran dan kepuasan melalui kemenangan; (d) warna yang menarik, (e) susun atur yang jelas; (f) arahan jelas dan ringkas; (g) peraturan permainan mudah difahami; (h) maklumbalas dan ganjaran yang relevan kepada pemain; (i) isi kandungan tepat dan relevan dan (j) menggalakkan penglibatan pemain secara berinteraktif.

Pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan secara tidak langsung telah mengubah corak pengajaran, di mana pelajar tidak lagi belajar dengan hanya mendengar semata tetapi telah berubah kepada suasana pembelajaran aktif (Garris & Ahlers, 2002) yakni pelajar memberi tindakbalas terhadap pembelajaran. Kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran ini terbukti mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih seronok dan berkesan, di samping mengurangkan kebosanan seperti yang berlaku dalam kaedah pengajaran konvensional (Junaidah et. al, 2016; Vlachopoulos & Makri, 2017). Keseronokan dalam bermain menyebabkan pelajar tidak merasakan situasi mereka sedang belajar. Hal ini dapat menjana kemahiran dan motivasi pelajar ke arah yang lebih positif di mana ia dapat menarik minat pelajar dan menjadikan sesuatu pembelajaran itu lebih bermakna dan berkesan (Perotta et al., 2013). Selain itu, PBP juga membenarkan persaingan sesama pelajar di mana ia merupakan satu faktor yang menjadi motivasi kepada pelajar. Di samping itu, pendekatan PBP dapat meningkatkan kemahiran abad ke 21 dalam menyediakan persekitaran kepada pelajar untuk mengaplikasikan kemahiran yang diperolehi semasa perbincangan pelajar, menyelesaikan masalah dan idea dalam proses pembelajaran (Wong & Kamisah, 2018).

Dapatan ini juga selari dengan beberapa dapatan kajian yang turut dilakukan terhadap penggunaan kaedah permainan dalam pembelajaran dan pengajaran memberikan kesan yang positif kepada pelajar terhadap prestasi pembelajaran pelajar. Antara kesan positif yang telah dikenalpasti oleh pengkaji-pengkaji terdahulu adalah potensi kaedah permainan untuk memotivasikan pelajar dan mewujudkan suasana pembelajaran yang menarik serta menghiburkan serta mampu membantu dalam meningkatkan pencapaian, motivasi, kemahiran penyelesaian masalah dan kreativiti pelajar, mempercepatkan proses pembelajaran dan mewujudkan suasana interaksi yang positif di kalangan pemain, memberikan kesan yang positif ke atas prestasi akademik pelajar dan pelajar berkebolehan menyelesaikan masalah dan melibatkan diri secara aktif dalam menyiapkan tugas yang diberikan (Chew & Fikri, 2020; Wong & Kamisah, 2018; Vlachopoulos & Makri, 2017; Junaidah et. al, 2016; Taspinar et. al, 2016; Sharifah & Aliza, 2011). Penyelidik juga mendapati bahawa pembelajaran berasaskan permainan dapat meningkatkan keberkesanan diri pelajar dalam pembelajaran. Permainan dalam pembelajaran sesuai digunakan untuk semua peringkat sama ada sekolah rendah, sekolah menengah atau peringkat lebih tinggi.

### Metodologi Kajian

Kajian ini dijalankan secara reka bentuk kuasi eksperimen melibatkan pelajar semester 3, Politeknik Mersing yang mengambil kursus *System Analysis and Design* (DFC3043). Kumpulan pertama merupakan kumpulan pelajar yang diajar menggunakan buku kerja *Let's Play SAD* selain daripada nota dan tugas yang ditetapkan dalam silibus kursus dikenali sebagai kumpulan eksperimen terdiri daripada 56 orang pelajar. Manakala kumpulan kedua melibatkan kumpulan pelajar yang diajar dengan pendekatan konvensional tanpa penggunaan buku kerja *Let's Play SAD* dikenali sebagai kumpulan kawalan terdiri daripada 58 orang pelajar. Persampelan rawak tidak digunakan dalam pemilihan subjek ke dalam kumpulan eksperimen dan kawalan kerana kedua-dua kumpulan tersebut telah disatukan sebelum kajian bermula (Mohd Majid Konting, 1990). Terdapat dua pembolehubah dalam reka bentuk kajian kuasi eksperimen ini iaitu pembolehubah bersandar dan pembolehubah tidak bersandar. Pembolehubah bersandar dalam kajian ini ialah gred markah kursus, manakala pembolehubah tidak bersandar ialah kaedah pengajaran dengan menggunakan buku kerja *Let's Play SAD* dan tanpa buku kerja *Let's Play SAD*.



**Rajah 1: Reka Bentuk Kajian**

Jangka masa kajian adalah 14 minggu bersamaan satu semester dan pensyarah terlibat merupakan pensyarah kursus *System Analysis and Design*. Pengkaji hanya terlibat dalam kumpulan eksperimen iaitu Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) berbantuan buku kerja *Let's Play SAD*. Ini merupakan ralat dalam kajian kerana sepatutnya kelas tersebut di ajar oleh pensyarah yang sama. Hasil daripada penganalisisan statistik ke atas data yang diperolehi akan memberi keputusan kepada penyelidik sama ada penggunaan buku kerja *Let's Play SAD* berkesan atau tidak dalam meningkatkan pencapaian pelajar dalam kursus *System Analysis and Design*.

Kajian ini dijalankan menggunakan dua instrumen kajian iaitu:

**a. Soal Selidik**

Borang soal selidik ini diedarkan kepada responden dalam kumpulan eksperimen untuk mengetahui persepsi pelajar terhadap keberkesanan penggunaan buku kerja *Let's Play SAD* dalam membantu mereka mengulang-kaji kursus untuk meningkatkan pemahaman. Borang soal selidik ini terbahagi kepada dua bahagian iaitu Bahagian A melibatkan demografi iaitu jantina manakala Bahagian B melibatkan penilaian keberkesanan penggunaan buku kerja *Let's Play SAD*. Dalam Bahagian A, soalan aneka pilihan dibangunkan untuk menentukan jantina responden manakala Bahagian B menggunakan soal selidik skala *Likert* 4 mata seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 1.

**Jadual 1: Skala Likert**

NILAI SKALA	PERNYATAAN
1	Sangat Setuju (SS)
2	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Tidak Setuju (TS)

Sebelum responden menjawab soal selidik, mereka diingatkan untuk menjawab kesemua item yang diberikan dengan jujur. Setelah kesemua item soal selidik diisi dan dikumpul untuk dianalisis. Kebolehpercayaan soalan secara kajian rintis telah dilaksanakan terhadap 30 responden. Nilai kebolehpercayaan diuji dengan menggunakan perisian *Statistical Package for*

the Social Science (SPSS versi 26.0). Setelah dianalisis indeks kebolehpercayaan soalan mempunyai nilai pekali Alpha Cronbach sebanyak 0.902 untuk semua soalan. Jika pekali Alpha Cronbach di antara nilai 0.8 hingga 1.0 bermakna item kajian boleh diterima (Mohd Najib, 1999). Oleh demikian, soalan kaji selidik yang diedarkan oleh penulis sesuai digunakan dalam kajian ini.

### **b. Buku latihan *Let's Play SAD***

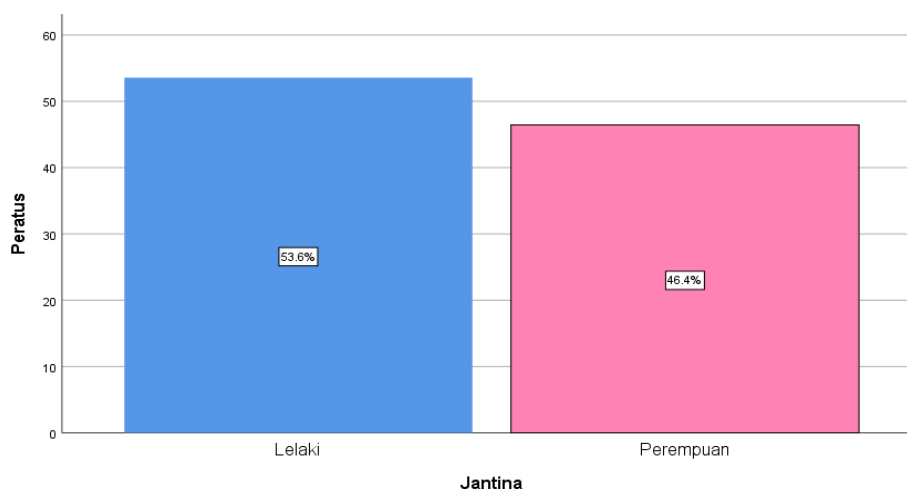
Buku latihan *Let's Play SAD* digunakan sepanjang pengajaran yang akan dilaksanakan kepada responden. Di dalam buku ini terdapat 5 topik iaitu (1) *Introduction to System Analysis and Design*, (2) *System Planning*, (3) *System Analysis*, (4) *System Design* dan (5) *System Implementation and Support*. Terdapat tiga jenis permainan di dalam setiap topik iaitu teka silang kata, cari perkataan dan dam ular.

### **Dapatan Kajian dan Perbincangan**

Dapatan kajian melibatkan paparan data dan interpretasi data. Paparan data merupakan hasil pemprosesan data mentah daripada maklum balas responden terhadap soal selidik manakala interpretasi data melibatkan proses memberi makna dan signifikan kepada data analisis. Analisis data soal selidik melibatkan kaedah statistik deskriptif. Analisis deskriptif digunakan dalam menghuraikan data secara menyeluruh. Menurut Mohd Najib (2003), analisis deskriptif menerangkan ciri sampel menggunakan statistik asas seperti kekerapan, peratus, taburan, sebaran dan kecenderungan memusat. Min ialah purata yang diperolehi dengan menambahkan semua skor dan dibahagi dengan jumlah responden atau item. Nilai ini menerangkan kecenderungan setiap pemboleh ubah secara purata. Semua data yang dikumpulkan untuk penyelidikan ini diperolehi daripada maklum balas responden dan gred markah responden dalam kursus *System Analysis and Design*.

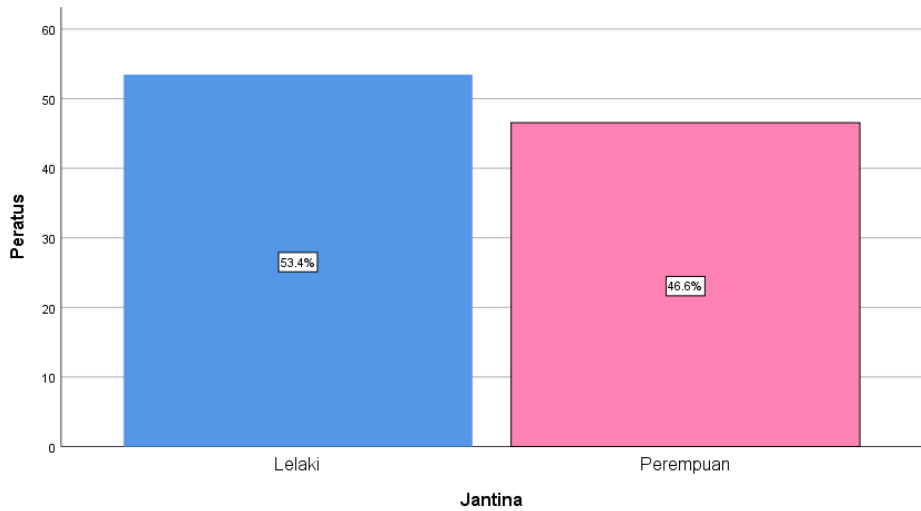
### **Maklumat Demografi Responden**

Bahagian A dalam borang selidik ini melibatkan jantina responden. Rajah 2 menunjukkan taburan responden berdasarkan jantina bagi kumpulan eksperimen. Responden terdiri daripada 30 orang pelajar lelaki (53.6%) dan 26 orang pelajar perempuan (46.4%). Manakala kumpulan kawalan menunjukkan taburan responden berdasarkan jantina sebanyak 31 orang pelajar lelaki (53.4%) dan 27 orang pelajar perempuan (46.6%).



**Rajah 2: Taburan Responden Kumpulan Eksperimen Mengikut Jantina**





**Rajah 3: Taburan Responden Kumpulan Kawalan Mengikut Jantina**

Pada bahagian B, terdapat 8 item yang dinilai bagi mengukur keberkesanan penggunaan buku latihan *Lets Play SAD*. Dapatan daripada item yang dinilai adalah seperti dalam Jadual 3.

**Maklumat Persepsi Kumpulan Eksperimen terhadap Penggunaan Buku Kerja *Let's Play SAD***

Item soal selidik di bahagian B adalah berkaitan penggunaan buku kerja *Let's Play SAD* dalam kalangan responden kumpulan eksperimen. Terdapat 8 item soalan yang dibina. Interpretasi skor min mengikut Ghani Hj Talib (1996) adalah seperti yang ditunjukkan seperti Jadual 2 berikut:

Selang Skala Min	Interpretasi Skor
1.00 – 2.00	Rendah
2.01 – 3.00	Sederhana
3.01 – 4.00	Tinggi

Sumber: Ghani Hj Talib (1996)

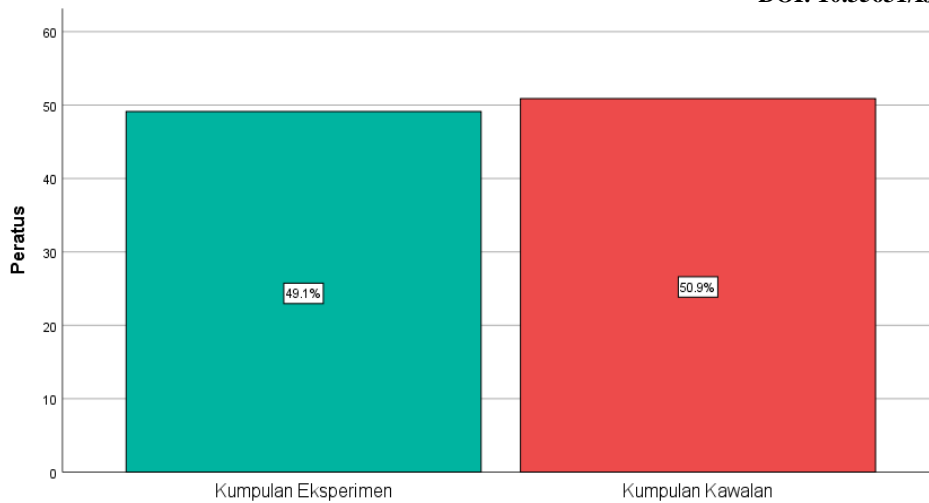
**Jadual 3: Analisis Deskriptif Persepsi Kumpulan Eksperimen Terhadap Penggunaan Buku Kerja *Let's Play SAD***

Item	SS	S	KS	TS	Min	Sp	Interpretasi Skor Min
1. Buku ini membantu saya dalam mengulangkaji pelajaran.	39 (69.6%)	17 (30.4%)	0	0	3.69	.463	Tinggi
2. Buku ini mampu membantu saya mengingat terma-terma penting dalam kursus.	33 (58.9%)	23 (41.1%)	0	0	3.58	.496	Tinggi
3. Buku ini mampu meningkatkan lagi	40 (71.4%)	16 (28.6%)	0	0	3.71	.455	Tinggi

pemahaman saya terhadap kursus.							
4. Buku ini sesuai dan mudah digunakan serta boleh dibawa ke mana-mana.	42 (75.0%)	14 (25.0%)	0	0	3.75	.436	Tinggi
5. Buku ini menjadikan saya lebih aktif berinteraksi dengan rakan sekelas.	45 (80.4%)	11 (19.6%)	0	0	3.80	.400	Tinggi
6. Olahan grafik dan susun letak isi kandung buku ini adalah menarik.	44 (78.6%)	12 (21.4%)	0	0	3.78	.414	Tinggi
7. Soalan-soalan yang ada dalam buku ini sesuai dengan kandungan kursus.	37 (66.1%)	18 (32.1%)	1 (1.8%)	0	3.64	.519	Tinggi
8. Saya lebih suka menggunakan buku ini berbanding Alat Bahan Bantuan Mengajar yang lain.	41 (73.2%)	15 (26.8%)	0	0	3.73	.446	Tinggi

Jadual 3 menunjukkan taburan peratusan, min dan sisihan piawai berhubung persepsi pelajar terhadap buku kerja *Let's Play SAD*. Hasil dapatan kajian menunjukkan taburan peratusan item 5 menunjukkan jumlah min yang tertinggi berbanding jumlah min item yang lain iaitu sebanyak 3.80. Taburan peratusan item 5 menunjukkan lebih ramai pelajar menyatakan sangat setuju (80.4%) bahawa buku ini menjadikan pelajar lebih aktif berinteraksi dengan rakan sekelas. Ini kerana kebanyakan aktiviti di dalam buku ini dilaksanakan secara berpasangan atau berkumpul dengan rakan sekelas. Taburan peratusan item kedua tertinggi ialah taburan peratusan item 6 yang menunjukkan jumlah min sebanyak 3.78, pelajar menyatakan sangat setuju (78.6%) bahawa olahan grafik dan susun letak isi kandung buku adalah menarik. Bagi item 4 menunjukkan taburan peratusan sebanyak 75.0% sangat setuju bahawa buku ini sesuai, mudah digunakan dan boleh dibawa ke mana-mana kerana bersaiz kecil. Manakala bagi item 8, pelajar lebih menyukai buku ini berbanding alat bahan bantuan mengajar yang lain. Pelajar sangat setuju dengan menyifatkan buku ini membantu dalam meningkatkan pemahaman (71.4%) dan membuat ulangkaji (69.6%) bagi kursus *System Analysis and Design* (DFC3043). Taburan peratusan bagi item 7 menunjukkan lebih ramai pelajar menyatakan sangat setuju (66.1%), bahawa soalan di dalam buku latihan ini bersesuaian dengan kursus., berbanding yang menyatakan kurang setuju (1.8%) dan item 2 menunjukkan ramai pelajar sangat bersetuju (58.9%), bahawa buku latihan ini membantu pelajar dalam mengingat terma penting dalam kursus. Berdasarkan interpretasi skor min, dapatan kajian menunjukkan bahawa kelapan-lapan item adalah pada tahap tinggi. Jelas menunjukkan bahawa pendekatan permainan dalam buku kerja *Let's Play SAD* dapat memberi impak yang positif kepada pelajar. Impak ini dapat dilihat dalam gred prestasi penilaian berterusan dan penilaian akhir pelajar bagi kursus *System Analysis and Design* (DFC3043).



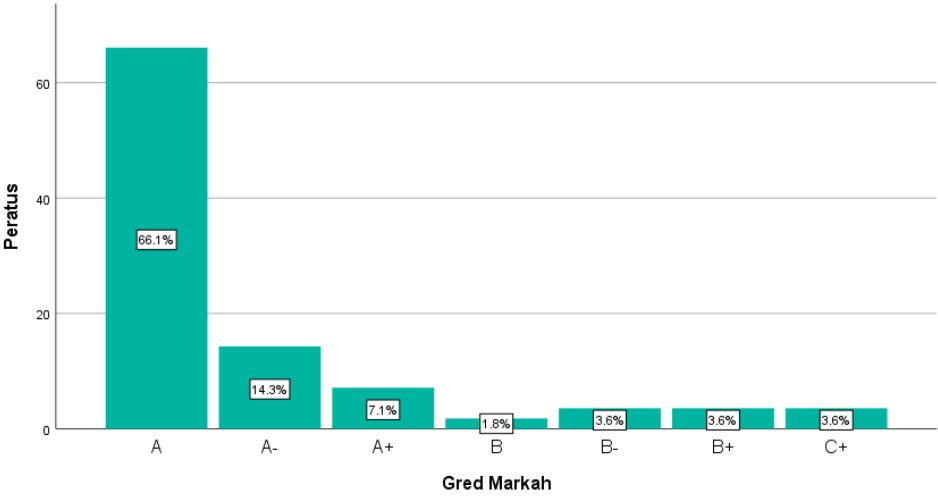


**Rajah 4: Taburan Peratusan Responden Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan**

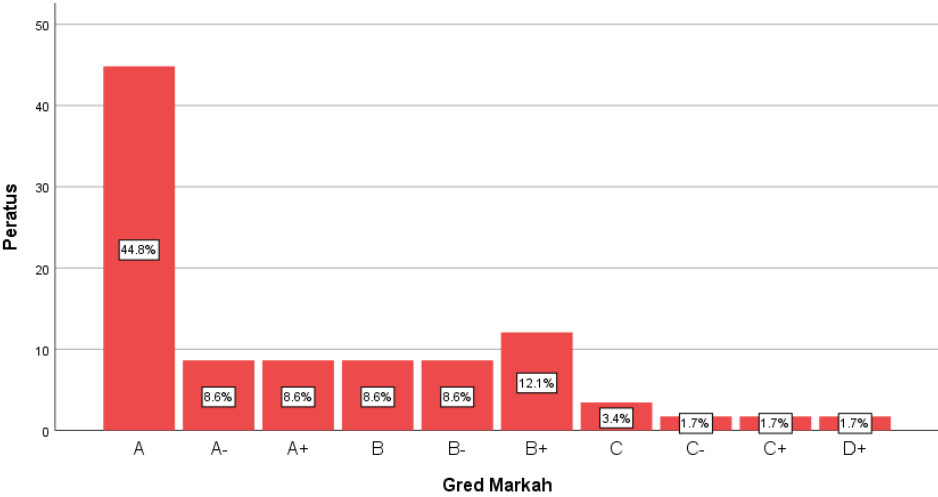
Rajah 4 menunjukkan taburan peratusan responden kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa taburan peratusan responden kumpulan eksperimen yang menggunakan buku kerja *Let's Play SAD* sebanyak 49.1% manakala kumpulan kawalan sebanyak 50.9%.

**Jadual 4: Gred Markah Kumpulan Eksperimen dan Kawalan**

Kumpulan	Gred Markah	Kekerapan	Peratusan
Eksperimen	A+	4	7.1%
	A	37	66.1%
	A-	8	14.3%
	B+	2	3.6%
	B	2	3.6%
	B-	1	1.8%
	C+	2	3.6%
	Kawalan	A+	5
	A	26	44.8%
	A-	5	8.6%
	B+	7	12.1%
	B	5	8.6%
	B-	5	8.6%
	C+	1	1.7%
	C	2	3.4%
	C-	1	1.7%
	D+	1	1.7%



**Rajah 5: Gred Markah Kumpulan Eksperimen**



**Rajah 5: Gred Markah Kumpulan Eksperimen**

Hasil dapatan kajian menunjukkan jumlah responden yang mendapat gred A bagi kumpulan eksperimen iaitu kumpulan yang menggunakan buku kerja *Let's Play SAD* adalah sebanyak 49 orang (87.5%) berbanding kumpulan kawalan sebanyak 36 orang (62%). Ini menunjukkan tahap pencapaian pelajar kumpulan eksperimen lebih baik berbanding kumpulan kawalan. Malahan gred markah yang paling rendah bagi kumpulan eksperimen adalah C+ berbanding kumpulan kawalan iaitu D+.

**Kesimpulan dan Cadangan**

Hasil kajian menunjukkan bahawa kumpulan eksperimen iaitu kumpulan pelajar yang menggunakan buku aktiviti *Lets' Play SAD* menunjukkan prestasi yang lebih baik daripada kumpulan kawalan. Corak pengajaran di dalam kelas perlu bersesuaian dengan perkembangan generasi sekarang dalam melahirkan pelajar yang mempunyai kemahiran abad ke 21. Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) merupakan antara kaedah atau pendekatan penting yang boleh diaplikasikan dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) dengan menggalakkan pelajar untuk berkolaborasi, berkomunikasi, berinteraksi dan bekerja dalam kumpulan. Pembelajaran berasaskan permainan menunjukkan potensi besar untuk menyokong pengajaran

dan memudahkan pembelajaran pelajar. Selain itu, PBP mampu menarik perhatian dan penglibatan pelajar selain melahirkan pelajar yang berfikiran kreatif dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Secara keseluruhannya, hasil kajian menunjukkan bahawa penggunaan buku kerja *Let's Play SAD* yang dihasilkan menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran kursus *System Analysis and Design* (DFC3043) di Jabatan Teknologi Maklumat dan Komunikasi, Politeknik Mersing dapat membantu pelajar memahami dan menguasai kursus dengan lebih baik. Psikologi motivasi yang terlibat dalam pembelajaran berasaskan permainan membolehkan pelajar terlibat dengan bahan pendidikan dengan cara keseronokan bermain dan dinamik. Namun begitu, kebanyakan kajian mengukur keberkesanan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran dilakukan melibatkan kalangan kanak-kanak adalah baik berbanding kajian terhadap kaedah yang sama diaplikasikan dikalangan pelajar di institusi pengajian tinggi agak kurang. Situasi ini amat bertentangan dengan hasil kajian yang dikemukakan oleh Nurfaiziah et. al (2017) dan Vlachopoulos & Makri (2017) yang menyatakan bahawa PBP sesuai digunakan untuk semua peringkat sama ada sekolah rendah, sekolah menengah atau peringkat yang lebih tinggi selagi mana kita tahu bagaimana permainan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran mengikut sukatan yang telah ditetapkan. Penyelidik berpendapat buku kerja ini sesuai dinaik taraf sebagai permainan berkomputer pada masa akan datang.

#### Daftar Pustaka

- Chew Fong Peng, & Mohd Fikri Ismail. (2020). Pelaksanaan Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran, *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan*, Vol. 9(1):14–25.
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. In *International Journal of Educational Technology in Higher Education* (Vol. 14, Issue 1). International Journal of Educational Technology in Higher Education. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0062-1>
- Garris, Rosemary, Robert Ahlers, and James E. Driskell. (2002). "Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model." *Simulation and Gaming* 33(4):441–67. doi: 10.1177/1046878102238607.
- Glasser, W. (1998). *Choice theory: A new psychology of personal freedom*. New York, NY: Harper.
- Ghani Hj Talib. (1996). Pembinaan Instrumen: Ceramah Kursus Penyelidikan Pendidikan, Anjuran Bahagian Pendidikan Guru, Kementerian Pendidikan Malaysia, 12-13 Ogos 1996.
- Junaidah Jamaluddin, Norlaila Mohd Din & Mohamad Azmi Nias Ahmad. (2016). "Keberkesanan Kaedah Permainan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Prinsip Perakaunan Di Sekolah Menengah." *Konferens Akademik Universiti Teknologi MARA* (July 2017):53–57.
- Kim, Bohyun. 2013. "Gamification." Keeping Up With.... ACRL, May. [http://www.ala.org/acrl/publications/keeping\\_up\\_with/gamification](http://www.ala.org/acrl/publications/keeping_up_with/gamification).
- Mohd. Majid Konting. (1990). Kaedah penyelidikan pendidikan. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Najib Abdul Ghafar. (1999). Penyelidikan Pendidikan. Skudai: Penerbit UTM.
- Mohd Najib Abdul Ghafar. (2003). Reka Bentuk Tinjauan Soal selidik Pendidikan. Skudai: Penerbit Universiti Teknologi Malaysia.

- Moncada, S. M., & Moncada T. P. (2014). Gamification of learning in accounting education. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 14(3), 9-19.
- Nurfazliah Muhamad, Jamalludin Harun, Shaharuddin Md. Salleh, and Megat Aman Zahiri Megat Zakaria. (2015). "Penggunaan Game-Based Learning Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik." *2nd International Education Postgraduate Seminar (IEPS 2015)*, 20-21 Dec, 2015, Johor Bahru, Johor. 1-9.
- Oblinger, D. G. (2006). Games and learning :Digital games have the potential to bring play back to the learning experience. *Educause quarterly* (3), 5-7.
- Perrotta, C., Fetaherstone, G., Aston, H., & Houghton, E. (2013). *Game-based learning: Latest evidence and future directions*.
- Rula, A.A, Mazin, B. & Fatma, F. (2016). Educational Gamification vs Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology (IJIMIT)*. 7. 131-136. <https://doi.org/10.18178/ijimit.2016.7.4.659>.
- Sahar, A.B, (2016). Using Games as Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*, 9(7), 120. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>.
- Sharifah Nor Puteh & Aliza Ali (2011). Pendekatan Bermain dalam Pengajaran Bahasa dan Literasi bagi Pendidikan Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (MyLEJ)*. Bil 2, 2180-4842.
- Taspinar, Bahar, Werner Schmidt, and Heidi Schuhbauer. (2016). "Gamification in Education : A Board Game Approach to Knowledge Acquisition." *Procedia - Procedia Computer Science* 99(October):101-16. doi: 10.1016/j.procs.2016.09.104.
- Trybus, Jessica. 2015. "Game-Based Learning: What it is, Why it Works, and Where it's Going." New Media Institute. Accessed April 6. <http://www.newmedia.org /game-based-learning--what-it-is-why-it -works-and-where-its-going.html>.
- Uzun, L., C, etinavci, U. R., Korkmaz, S., & Salihoglu, U. M. (2013). Developing and applying a foreign language vocabulary learning and practicing game: The effect of VocaWord. *Digital Culture & Education*, 5(1), 50-70.
- Wong, W. S. & Kamisah. (2018). "Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pendidikan Stem Dan Penguasaan Kemahiran Abad Ke-21." *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities* 3:128-2875.