

Gamifikasi Bacaan

Nazarudin Abdul Bakar

nazarudin_abdul_bakar@schools.gov.sg

Syaiful Bahari Abdul Latif

syaiful_bahari_abdul_latif@schools.gov.sg

Sekolah Menengah Bedok View

Abstrak

Pelajar Menengah 1 didapati tidak minat membaca apatah lagi membaca bahan-bahan bacaan dalam bahasa Melayu. Kajian ini dijalankan untuk menilai keberkesanan Gamifikasi Bahasa yang menggunakan aplikasi *Deck.Toys* dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca pelajar. Cerita-cerita klasik Melayu telah dipilih sebagai bahan bacaan utama. Kaedah statistik deskriptif dan inferens telah digunakan untuk menganalisis pemahaman pelajar disamping maklum balas kualitatif pelajar. Hasil kajian mendapati penggunaan Gamifikasi Bahasa yang menggabungkan penggunaan *Deck.Toys*, teks cerita Melayu klasik dan pembelajaran yang melibatkan berbilang media, mampu membuat pelajar minat membaca teks dalam bahasa Melayu dan mampu meningkatkan keupayaan mereka menjawab soalan-soalan kefahaman dalam ujian yang dijalankan.

Kata Kunci: aplikasi, cerita Melayu klasik, peranti, wahana digital, statistik deskriptif, statistik inferens

PENGENALAN

Dewasa ini, minat terhadap pembacaan semakin berkurangan dalam kalangan pelajar. Ini ditambah lagi dengan pendedahan yang lebih kepada bahasa Inggeris di media sosial dan wadah hiburan. Fenomena ini jika dibiarkan akan menjejaskan pemerolehan bahasa jati seseorang pelajar (Clark & Akerman, 2006; Levin & Aram, 2012), termasuk pelajar kita. Natijahnya, mereka kurang berupaya menguasai bahasa Melayu dengan baik. Bahan bacaan yang terdapat di perpustakaan pula, tidak dapat memenuhi keperluan pembelajaran Bahasa Melayu pelajar hari ini.

Untuk menangani masalah ini, pendekatan baharu yang khususnya berpusat pada minat dalam pembacaan harus diwujudkan dan disengajakan dalam suasana pembelajaran hari ini (Memis & Bozkurt, 2013). Bagi memastikan keberkesanan program bacaan dapat mencapai objektif yang disasarkan, profil pelajar yang merupakan peribumi digital ini harus diambil kira.

PERNYATAAN MASALAH

Berdasarkan tinjauan awal yang dijalankan terhadap tabiat membaca dalam kalangan pelajar, terutama dalam bacaan teks Melayu, pelajar Menengah 1 umumnya tidak berminat membaca bahan bacaan dalam bahasa Melayu. Ini sudah pasti menjejaskan penguasaan bahasa mereka. Hal ini dapat dilihat melalui tugas harian mereka.

Tinjauan itu juga mendedahkan bahawa antara sebab-sebab ramai pelajar tidak suka membaca teks Melayu adalah kerana tidak berminat, cerita yang tidak menarik dan sikap pelajar yang tidak suka membaca. Sebaliknya, mereka lebih gemar membaca bahan-bahan dalam talian yang terdapat dalam wadah media baharu. Ini jelas memberikan gambaran wadah digital unsur permainan, pasti dapat merangsang minat pelajar peribumi digital.

TUJUAN KAJIAN

Tujuan kajian ini adalah seperti berikut:



1. meneliti keberkesanan aplikasi *Deck.Toys* dalam merangsang minat membaca pelajar Melayu; dan
2. meningkatkan pemahaman pelajar terhadap bacaan teks Melayu.

KAJIAN LEPAS

Menurut Hague & Payton (2010), pelajar didapati cenderung dan mahir dalam mengadaptasi strategi dan proses pembelajaran mereka secara sendiri apabila proses pembelajaran mereka melibatkan teknologi digital.

Muntean (2011) pula berpendapat, penggunaan gamifikasi atau aktiviti dan elemen permainan dalam pembelajaran membantu pelajar untuk meningkatkan motivasi terhadap pembelajaran. Berdasarkan maklum balas positif permainan, ini akan mendorong mereka untuk terus berminat dan terangsang untuk belajar. Gramifikasi merupakan alat yang dapat mempengaruhi pelajar membaca dengan lebih mendalam.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini dijalankan dalam empat fasa sepanjang bulan Februari hingga Oktober 2020.

1. Fasa Pertama (Soal Selidik) - Guru telah menjalankan soal selidik secara dalam talian. Fasa ini bertujuan untuk mengenal pasti minat pelajar terhadap membaca serta pengalaman mereka membaca buku dalam talian.
2. Fasa Kedua (Prauajian) - Pelajar diminta membaca cerita Singapura *Dilanggar Todak*. Setelah itu, pelajar diminta untuk menjawab beberapa soalan kefahaman untuk mengenal pasti tahap pemahaman pelajar setelah membaca cerita tersebut. Fasa ini juga digunakan untuk membezakan minat dan pemahaman pelajar sebelum dan selepas menjalani sesi intervensi.
3. Fasa Ketiga (Intervensi) - Fasa ketiga merupakan Fasa intervensi yang melibatkan penggunaan aplikasi *Deck.Toys*. Fasa ini berlangsung di makmal komputer. Dalam fasa ini, pelajar membaca



Kisah Badang dalam bentuk permainan dalam talian. Pelajar akan menjawab beberapa soalan kefahaman subjektif untuk mengenal pasti dan mengukur tahap pemahaman pelajar setelah membaca cerita tersebut.

4. Fasa Keempat (Pascaujian) – Dalam fasa ini, pelajar diminta mengisi borang soal selidik kedua secara dalam talian. Borang soal selidik ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap minat pelajar terhadap pembacaan cerita Melayu klasik menggunakan wadah digital, iaitu *Deck Toys*.

Subjek Kajian

Kajian ini melibatkan 31 orang pelajar (19 pelajar lelaki dan 12 pelajar perempuan) Menengah 1 daripada 4 kumpulan. Kumpulan pertama daripada aliran Bahasa Melayu Lanjutan (HML), kumpulan kedua daripada aliran Ekspres. Kumpulan ketiga daripada aliran Normal Akademik (SBB) dan kumpulan keempat daripada aliran Normal Akademik yang memiliki tahap kemahiran yang pelbagai. Subjek kajian berusia di antara 13 hingga 14 tahun.

Instrumen Kajian

Dua instrumen mengumpul data digunakan untuk mengukur pencapaian pelajar. Bagi data kualitatif, borang soal selidik menggunakan *Google Form* digunakan untuk menilai minat pelajar terhadap bahan bacaan teks klasik menerusi permainan. Borang soal selidik ini digunakan sejajar dengan pandangan Oppenheim (1983) yang menyatakan bahawa penggunaan soal selidik dapat memberikan perincian yang lebih tepat.

Sebanyak 10 item soalan telah disediakan. Item 1 hingga 6 merupakan soalan tertutup mengikut skala *Likert 4 point*, iaitu 1-Sangat Tidak Setuju, 2-Tidak Setuju, 3-Setuju dan 4-Sangat Setuju. Manakala soalan 7 hingga 10 ialah soalan jenis terbuka yang meminta pelajar untuk menjelaskan respons mereka. Sementara itu, bagi mengukur pemahaman pelajar terhadap bahan teks yang telah dibaca dan menjawab soalan kefahaman yang diuji, dua jenis statistik digunakan sebagai pengumpulan data kuantitatif; statistik deskriptif



untuk mengukur skor min pelajar dan statistik inferens untuk menentukan nilai p - pelajar menerusi sampel ujian-t dua pusingan (*two-tailed test*). Hasil dapatan daripada data yang diperolehi dijelaskan dalam bahagian seterusnya.

Perisian *Deck.Toys* yang memerlukan pelajar untuk mengharungi sebuah perjalanan cerita yang diselitkan unsur-unsur gamifikasi dijadikan sebagai pembelajaran intervensi. Selain itu, dua set kefahaman subjektif digunakan untuk mengumpul data kualitatif pelajar setelah membaca dua cerita dalam pengalaman yang berbeza.

Prosedur Kajian

Kajian dijalankan pada bulan Februari, sebelum tempoh pemutus rantaian jangkitan COVID-19, guru telah memberi pelajar borang soal selidik yang dijalankan dalam talian. Borang soal selidik ini bertujuan untuk mengenal pasti minat membaca pelajar dan pengalaman mereka membaca buku dalam talian.

Setelah tempoh pemutus rantaian jangkitan COVID-19, pelajar diminta untuk membaca cerita Singapura Dilanggar Todak dalam bentuk bercetak. Setelah itu, pelajar diminta untuk menjawab beberapa soalan kefahaman subjektif dalam bentuk lembaran kerja untuk mengenal pasti tahap pemahaman pelajar setelah membaca cerita tersebut. Seterusnya, pelajar dikehendaki menjalani program intervensi dengan menyelesaikan tugas dalam bentuk kelas *Deck.Toys* yang dibuka oleh guru.

Pelajar perlu melalui satu sesi permainan secara dalam talian untuk membaca dan memahami sebuah cerita Melayu klasik yang berjudul Badang. Setelah itu, guru memberikan pelajar beberapa soalan kefahaman subjektif dalam bentuk lembaran kerja untuk mengenal pasti tahap pemahaman pelajar setelah membaca cerita tersebut. Akhir sekali, guru memberi pelajar borang soal selidik kedua dalam talian untuk mengenal pasti tahap minat pelajar terhadap pembacaan cerita Melayu klasik menggunakan wadah digital, iaitu *Deck.Toys*.

Pemilihan Aplikasi *Deck.Toys*

Aplikasi *Deck.Toys* telah dipilih sebagai wadah digital untuk menyampaikan cerita Melayu dalam bentuk permainan. *Deck.Toys* merupakan aplikasi yang membolehkan pengguna mencipta pakej pembelajaran yang menarik dan memberi peluang kepada pelajar-pelajar meneroka secara sendiri topik-topik atau aktiviti-aktiviti pembelajaran yang disajikan melalui pelbagai cara. *Deck.Toys* memberikan ruang bagi pelajar berinteraksi dengan kandungan pembelajaran yang dibina melalui tiga jenis aktiviti; *Slide Activity*, *Study Set Activity*, dan *Signpost*. Berdasarkan permainan *Nintendo Switch; Legend of Zelda* yang mana pemain harus membaca cerita dan dialog dalam kandungan permainan bahan utama kajian dibina.

Cerita-Cerita Rakyat Melayu Klasik

Cerita-cerita rakyat Melayu klasik seperti Pak Pandir, Bawang Putih Bawang Merah, Sang Kancil dan sebagainya telah diperkenalkan kepada pelajar di peringkat sekolah rendah. Pengetahuan sedia ada pelajar terhadap beberapa cerita klasik ini merupakan pengetahuan asas. Cerita rakyat seperti ini mempunyai plot penceritaan yang menarik, laras bahasa yang berbeza, kosa kata yang luas dan mempunyai unsur nilai yang tersirat. Kami juga menyelitkan glosari atau makna bagi sesetengah daftar kata yang terdapat dalam cerita tersebut, serta audio penceritaan bagi memudahkan pelajar memahami cerita tersebut.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Berikut merupakan dapatan kajian yang telah dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Dapatan kualitatif untuk melihat sejauh mana perisian *Deck.Toys* apabila digabungkan dengan teks klasik sebagai wadah bacaan secara digital dapat meningkatkan minat pelajar terhadap bahan bacaan Melayu. Sesi soal selidik menggunakan borang telah dijalankan dengan semua peserta yang terlibat selepas melakukan pascaujian seperti yang terdapat dalam Jadual 1 di bawah ini.



Jadual 1: Daftar Minat Pelajar Terhadap Bacaan Teks Klasik Menggunakan *Deck Toys*

Soalan borang soal selidik		Sangat setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Adakah kamu berasa seronok membaca cerita Melayu menggunakan <i>Deck Toys</i> ?	19.35	58.06	22.59	0
2.	Saya berasa selesa menggunakan <i>Deck Toys</i> .	29.03	61.29	6.58	3.1
3.	Saya lebih memahami cerita Melayu yang diajar menggunakan <i>Deck Toys</i> .	12.90	54.83	29.17	3.1
4.	Saya dapat menceritakan kembali cerita Badang kepada rakan-rakan.	22.58	41.93	26.19	9.3

Berdasarkan dapatan Soalan 1, 77.41 % pelajar memberikan respons Sangat Setuju/Setuju terhadap keseronokan membaca cerita Melayu menggunakan *Deck Toys*. Pelajar rata-ratanya berasa teruja untuk membaca cerita klasik melalui wadah digital dan berasa terangsang dengan adanya permainan yang diselitkan pada setiap fasa/tahap jalan cerita yang berjaya mereka lengkapi.

Soalan 2 pula menunjukkan bahawa 90.3% pelajar mempunyai kemahiran menggunakan alat komputer dan tidak berasa kekok atau janggal mengikuti jalan cerita menerusi permainan *Deck Toys*. Soalan 3 menunjukkan sejauh mana alat *Deck Toys* ini membantu pemahaman pelajar terhadap bahan bacaan yang diberikan kepada mereka.

Data terkumpul juga menunjukkan bahawa 67.73 % pelajar lebih memahami cerita Melayu yang diajar menggunakan *Deck Toys*. Berdasarkan Soalan 4 jelas menunjukkan pelajar dapat menceritakan semula cerita klasik tersebut dan faham akan jalan cerita yang telah disampaikan. 65% pelajar menyatakan bahawa mereka Setuju/Sangat Setuju yang mereka dapat menceritakan kembali cerita Badang yang telah dibaca.

Soalan 5 dan Soalan 6 merupakan soalan-soalan tambahan kepada pelajar untuk mendapatkan pandangan mereka.



Soalan 5:

Setelah kamu membaca cerita klasik melalui *Deck.Toys*, adakah kamu lebih berminat untuk membaca lebih banyak cerita klasik? Mengapa?

Sebanyak 62% pelajar menyatakan bahawa mereka kini lebih berminat untuk membaca lebih banyak cerita klasik. Pada pengamatan kami, respons ini bertimbal balik kepada sikap individu sendiri. Pelajar yang memberikan respons positif mengaitkan kepada tabiat membaca mereka yang telah dipupuk sejak kecil lagi. Manakala bagi respons yang kurang positif, pelajar mengakui bahawa mereka memang tidak gemar membaca.

Soalan 6:

Adakah kamu berminat untuk membaca cerita-cerita lain menggunakan alat digital seperti *Deck.Toys*?

Sebanyak 96 % pelajar bersetuju bahawa mereka berminat untuk membaca cerita-cerita lain melalui alat digital seperti *Deck.Toys*.

Dapatan Kuantitatif - Bagi mengukur pencapaian pemahaman pelajar, perbandingan skor telah dibuat bagi kedua-dua teks klasik. Statistik deskriptif telah digunakan untuk menentukan sekiranya keputusan yang diperoleh bagi praujian dan pascaujian menunjukkan perbezaan pada statistik atau tidak. Keputusan statistik tersebut dapat dilihat dalam Jadual 2 di bawah ini:

Jadual 2: Statistik Deskriptif Bagi Skor Min.

	N	Skor Min	Sisihan Piawaian (sd)	Ralat Piawaian bagi Min (se)
Praujian	31	13.35	5.78	1.03
Pascaujian	31	16.09	5.40	0.97

Merujuk kepada perkiraan di atas, jelas menunjukkan bahawa para pelajar Menengah 1 memperoleh skor Min.=16.09, Sisihan Piawaian(sd)=5.40 untuk pascaujian berbanding dengan skor Min.=13.35, Sisihan Piawaian(sd)=5.78.



Peningkatan bagi skor Min. bagi pascaujian membuktikan bahawa responden lebih memahami teks klasik yang diberikan setelah menjalani pembelajaran menggunakan alat permainan *Deck.Toys* sebelum menjawab soalan kefahaman yang diajukan.

Kami juga lanjutkan analisis kuantitatif ini dengan cuba mendapatkan nilai p- menerusi statistik inferens dengan menggunakan ujian sampel t-pasangan. Hasil dapatan bagi ujian-t ini boleh dilihat dalam Jadual 3.

Jadual 3: Keputusan Sampel Ujian-t Pasangan

	Perbezaan Pasangan _____ t						Darjah kebebasan	Sig.
	Min.	Sisihan Piawaian <i>sd</i>	Ralat Piawaian <i>se</i>	95% Selang Keyakinan Perbezaan				
			Min.	Rendah	Tinggi		<i>df</i>	
Praujian Pascaujian	2.74	4.13	0.74	1.23	4.24	-3.69	30	0.0008

Berdasarkan hasil dapatan ini, data memaparkan bahawa terdapat perbezaan signifikan bagi kedua-dua ujian yang mana $t(30)$ ialah -3.69 sementara nilai $p.=0.0008$. Oleh sebab nilai $p.$ di sini lebih rendah daripada 0.05 , iaitu $p<0.5$, kami dapat memaklumkan bahawa penggunaan *Deck.Toys* dalam permainan sebagai kaedah intervensi sebelum pelajar cuba menjawab soalan kefahaman pasca ujian lebih signifikan berbanding dengan pelajar menjawab soalan kefahaman praujian. Maka itu, kami boleh menolak hipotesis nol. (H_0) dan merumuskan bahawa permainan *Deck.Toys* yang digunakan meningkatkan pemahaman pelajar terhadap bacaan teks klasik Melayu.

Kami juga menganalisis taakulan pelajar menjawab soalan-soalan kefahaman yang diberikan dalam praujian dan pascaujian. Terdapat 7 soalan yang diberikan kepada pelajar dan bentuk soalan bagi kedua-dua ujian adalah sama mengikut aras kognitif Taksonomi Bloom seperti berikut; (a) mengetahui, (b) memahami, (c) mengaplikasi, (d) & (e) menganalisis, (f) mengevaluasi, (g) mencipta



Jadual 4: Perbandingan Dapatan Praujian Dan Pascaujian

	% PERBEZAAN ANTARA PETIKAN							Purata
	KEFAHAMAN							
	Soalan 1	Soalan 2	Soalan 3	Soalan 4	Soalan 5	Soalan 6	Soalan 7	
Praujian	91.43	62.86	71.43	65.71	48.57	34.29	22.86	48.57
Pascaujian	82.86	85.71	80.00	68.57	40.00	60.00	37.14	68.57
% Perbezaan	-10.34	26.67	10.71	4.17	21.43	42.86	38.46	29.17

Perbandingan yang dibuat terhadap kedua-dua teks petikan yang digunakan dalam praujian dan pascaujian menampakkan ada peningkatan dalam peratusan pelajar menjawab hampir kesemua soalan terutama setelah menjalani pembelajaran intervensi *Deck.Toys*. Kemudiannya, mereka mencuba menjawab soalan-soalan kefahaman bagi petikan teks Badang sebagai teks pascaujian. Hanya soalan 1 dan soalan 5 menunjukkan ada penurunan bagi skor peratusan pelajar.

Hasil daripada analisis dan dapatan guru-guru yang terlibat menunjukkan bahawa ternyata bagi soalan 1, penurunan skor dalam pascaujian disebabkan oleh faktor kecuaiian pelajar. Dalam hal ini, pelajar berkenaan gagal memberikan jawapan yang tepat kerana tidak membaca teks dengan teliti.

Bagi soalan 5 pula, seorang guru memaklumkan kepada penyelidik bahawa ketika menjalankan praujian, beliau telah menerangkan dengan terperinci teknik menjawab soalan 5 dan menekankan tentang penggunaan frasa 'patut atau tidak patut' yang harus ditulis pelajar dalam jawapan mereka. Sebaliknya ketika menjalankan pascaujian, guru tersebut tidak menerangkan teknik menjawab soalan 5 ataupun tidak mengingatkan pelajar tentang penggunaan frasa 'patut atau tidak patut' sebagai komponen penting yang harus ada dalam jawapan mereka. Ini menyebabkan sebahagian pelajar yang tidak mendapat markah yang baik bagi soalan 5 ini. Namun begitu, secara keseluruhan, rata-rata skor pelajar agak memberangsangkan dan pemahaman mereka meningkat dengan pembelajaran tambahan *Deck.Toys*, sebelum pascaujian dijalankan.



Berdasarkan dapatan yang diperoleh secara kualitatif dan kuantitatif menunjukkan bahawa para pelajar lebih meminati sesuatu bahan bacaan teks Melayu apabila digabungkan dengan aplikasi *Deck.Toys*. Fitur-fitur tambahan seperti rakaman audio bagi bacaan dalam teks dan juga glosari yang diselitkan bagi membantu pelajar memahami makna perkataan amat dialu-alukan pelajar.

Maklum balas ini membuktikan bahawa dengan adanya rangsangan-rangsangan baharu seperti alat digital, minat pelajar bertambah, dan mereka berasa lebih teruja membaca cerita-cerita Melayu yang lain melalui kaedah e-buku dalam permainan, sekali gus membuka ruang bagi guru-guru untuk memanfaatkan alat-alat digital atau aplikasi terkini bagi menyemarakkan bacaan cerita Melayu.

Kaedah pembacaan cerita klasik melalui gabungan e-buku dan permainan *Deck.Toys* memperlihatkan pencapaian pelajar yang lebih tinggi dalam menjawab soalan-soalan kefahaman dalam pascaujian berbanding dengan praujian. Sebabnya adalah, dengan adanya aplikasi *Deck.Toys*, pelajar berasa lebih mudah untuk memahami jalan cerita yang dibacanya. Skor Min dan nilai p - yang diperoleh pelajar dalam kedua-dua statistik yang diuji mengukuhkan dapatan kami. Data tersebut mengesahkan hipotesis kajian bahawa 'Bacaan menerusi aplikasi *Deck.Toys* merangsang minat dan pemahaman pelajar terhadap teks cerita Melayu yang dibaca.

Berikutan daripada itu, kaedah ini juga menunjukkan tahap penakulan pelajar serta keupayaan pelajar menjawab soalan jenis inferensi atau soalan jenis kemahiran berfikir tahap tinggi. Hal ini dapat dilihat menerusi soalan kefahaman (6-7) yang mana pelajar memperoleh skor 60 dan 37.14 di dalam pascaujian berbanding dengan skor 34.29 dan 22.86 dalam praujian.

Terdapat beberapa perkara yang perlu diserlahkan, sampel saiz $n=31$ merangkumi hampir kesemua pelajar Menengah 1 di sekolah kami. Saiz ini kami anggap sebagai kecil maka kajian ini tidak dapat dijadikan representasi bagi keseluruhan jumlah pelajar Melayu di sekolah menengah di Singapura. Oleh itu, kajian ini berpotensi untuk dikembangkan dan dilanjutkan dengan melibatkan beberapa sekolah menengah yang lain dan menambahkan jumlah sampel.

Kedua, disebabkan oleh pandemik COVID-19, persiapan untuk membina lebih banyak teks klasik untuk dijadikan sebagai bahan dalam kajian kami tidak dapat dilaksanakan. Sebaliknya, kami hanya mampu menyiapkan dua cerita klasik sahaja untuk kajian ini, iaitu Singapura Dilanggar Todak dan Badang, sebagai teks praujian dan pascaujian. Kami amat mengalu-alukan sekiranya ada penambahan tiga atau empat cerita klasik yang lain yang digunakan bagi melihat kelakonan dan pencapaian pelajar bagi setiap genre yang diuji dengan lebih mendalam bagi memantapkan kajian kami.

Ketiga, kami tidak membuat perkiraan untuk melihat sejauh mana faktor jantina mempengaruhi pemboleh ubah kami. Oleh sebab itu, kami tidak dapat memutuskan sekiranya kohort pelajar perempuan ataupun pelajar lelaki yang menunjukkan prestasi dan pencapaian yang lebih baik dalam kajian kami.

Selain itu, banyak persediaan awal yang perlu kami siapkan apabila ingin menjalankan kajian tindakan ini. Antara persediaannya adalah seperti mengajar pelajar menggunakan *Deck Toys* dan masalah teknikal seperti terlupa kata laluan. Kegenjotan ini menghambat kelancaran pelajaran yang dijalankan di dalam makmal komputer.

Sehubungan dengan itu, pemilihan bahan cerita klasik yang sesuai, serta mengadun atau mengedit cerita tersebut ke dalam *Deck Toys* memakan masa. Adalah elok jika ada komuniti guru-guru Bahasa Melayu yang berminat untuk sama-sama membangunkan potensi pembelajaran ini sebagai wadah bacaan dalam permainan.

Persediaan guru-guru juga kami ambil kira dalam hal ini. Satu jadual waktu telah kami gunakan semasa perkongsian profesional di sekolah untuk mengajar guru-guru cara menggunakan pakej pembelajaran ini di kelas bersama dengan pelajar-pelajar.



KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kami rumuskan di sini adalah membaca cerita klasik Melayu apabila digabungkan dengan alat IT seperti aplikasi *Deck.Toys* dalam bentuk permainan merangsang minat pelajar untuk terus membaca cerita Melayu. Kita telah pun maklum bahawa umumnya pelajar berasa teruja apabila menggunakan bahan IT dalam pembelajaran. Apatah lagi dengan adanya bacaan dalam permainan memberi mereka pengalaman baharu dalam mencari keseronokan dan rasa ingin tahu yang lebih dalam terhadap teks yang disajikan. Namun begitu, kami berasa bahawa faktor guru adalah amat penting dalam pembinaan dan perancangan sesuatu bahan bacaan.

Bahan IT sebegini hanyalah sebagai alat yang membantu. Banyak aplikasi, sofwe atapun leلمان pendidikan di luar sana yang menawarkan pelbagai macam wadah untuk mendekati pelajar. Maka terpulang kepada guru-guru Melayu untuk bijak memanfaatkan teknologi yang ada. Apatah lagi, memandangkan dengan pelancaran Pembelajaran Teradun pada 2021 dan setiap pelajar bakal menerima peranti pembelajaran peribadi (*Personal Learning Device*), kami menjangkakan bahawa pembelajaran dengan gabungan IT sebegini bakal menjadi teras dalam pembelajaran pada abad seterusnya.

Guru yang turut terlibat dalam kajian:

1. Umi Kalthom Bte Shokor

RUJUKAN

- Feinstein, S. (2011). *The Teenage brain and technology*. Learning Landscapes, 5(1), 71-84.
- Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). *Digital natives: where is the evidence?*. British educational research journal, 36(3), 503-520.
- Muntean, C. I. (2011, October). *Raising engagement in e-learning through gamification*. In Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL (Vol. 1, pp. 323-329).

- Oppenheim, A. N. (2000). *Questionnaire design, interviewing and attitude measurement*. Bloomsbury Publishing.
- Payton, S., & Hague, C. (2010). *Digital literacy in practice: case studies of primary and secondary classrooms*. Futurelab.
- Stott, A., & Neustaedter, C. (2013). *Analysis of gamification in education*. Surrey, BC, Canada, 8, 36.

