

Aplikasi Blooklet dalam Pembelajaran Imbuan Bahasa Melayu dalam Murid SJKC

(Blooklet Application in Learning Malay Language Affixes for SJKC Students)

Wong Ching Mee^{1*}, Wan Muna Ruzanna¹

¹ Sarjana Pendidikan Bahasa Melayu, Universiti Kebangsaan Malaysia, Selangor, Malaysia

*Pengarang Koresponden: p144616@siswa.ukm.edu.my

Received: 23 December 2025 | Accepted: 3 February 2026 | Published: 1 March 2026

DOI: <https://doi.org/10.55057/ijares.2026.8.1.36>

Abstrak: Kajian ini dijalankan untuk meneliti keberkesanan penggunaan aplikasi Blooklet dalam pembelajaran imbuan Bahasa Melayu dalam kalangan murid Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC). Permasalahan kajian berpunca daripada kelemahan murid bukan penutur jati dalam menguasai imbuan Bahasa Melayu disebabkan perbezaan latar belakang murid, penyalahgunaan bahasa ibunda, kekurangan pendedahan terhadap Bahasa Melayu serta pedagogi pengajaran yang kurang menarik. Kajian ini dijalankan di sebuah SJKC di kawasan bandar di Sarawak yang melibatkan murid Tahun 3 yang dipilih secara persampelan bertujuan. Kaedah penyelidikan kualitatif digunakan dengan melibatkan temu bual separa berstruktur dan analisis dokumen sebagai instrumen pengumpulan data. Dapatan kajian menunjukkan bahawa aplikasi Blooklet berjaya membantu murid dalam peningkatan tahap penguasaan imbuan dengan menimbulkan minat dan motivasi, mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menyeronokkan, interaktif dan berdaya saing serta meningkatkan pencapaian akademik.

Kata Kunci: Blooklet, pembelajaran imbuan, murid SJKC

Abstract: This study was conducted to examine the effectiveness of using the Blooklet application in learning Malay affixes among Sekolah Jenis Kebangsaan Cina (SJKC) students. The study problems stem from the weakness of non-native speakers in mastering Malay affixes due to differences in student backgrounds, misuse of their mother tongue, lack of exposure to Malay and less attractive teaching pedagogy. This study was conducted at one SJKC in an urban area in Sarawak involving Year 3 students who were selected through purposive sampling. Qualitative research methods were used involving semi structured interviews and document analysis as data collection instruments. The study findings showed that the Blooklet application successfully helped students in improving their mastery of affixes by generating interest and motivation, creating a fun, interactive, and competitive learning environment, and improving academic achievement.

Keywords: Blooklet, learning, affixes, SJKC students

1. Pendahuluan

Pendidikan digital telah menjadi elemen penting dalam pengintegrasian teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran (Abid et al., 2022). Salah satu aplikasi pendidikan digital yang semakin terkenal dalam kalangan pendidik ialah Blooklet, iaitu platform gamifikasi interaktif yang membolehkan guru mereka cipta dan menyesuaikan permainan pendidikan mengikut keperluan mata pelajaran (Rusmiati, Chairiyani & Isyamirahim, 2024). Blooklet membantu murid belajar secara individu atau berkumpulan dengan menggunakan peranti digital, sama ada di dalam atau luar bilik darjah. Penggunaan platform ini terbukti mampu meningkatkan penglibatan pelajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan, khususnya dalam pengajaran mata pelajaran bahasa dan linguistik (Duy, Tu & Van, 2025). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Melayu, menurut Mahamod (2024), peranan bahasa ini berbeza mengikut latar belakang pelajar sama ada sebagai bahasa pertama (L1), bahasa kedua (L2), atau bahasa asing (L3). Bagi pelajar bukan Melayu termasuk Cina, India, Bumiputera dan kaum lain, Bahasa Melayu biasanya dipelajari sebagai bahasa kedua, yang digunakan dalam konteks pendidikan formal dan komunikasi harian.

Proses pemerolehan bahasa bukanlah mudah kerana ia melibatkan sistem linguistik yang kompleks termasuk fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik. Morfologi dan tatabahasa, khususnya dalam pembelajaran imbuhan, merupakan aspek penting dalam penguasaan Bahasa Melayu kerana ia melibatkan pembentukan dan penggolongan kata (Nik Safiah Karim et al., 2015). Imbuhan ialah morfem terikat yang diselitkan pada kata dasar untuk membentuk kata baharu. Imbuhan terdiri daripada empat jenis utama: awalan, akhiran, apitan, dan sisipan. Awalan ialah imbuhan yang hadir sebelum kata dasar seperti pe-, me-, ter-, di-, ter-, ke-, ber- dan se-. Akhiran ialah imbuhan yang hadir selepas kata dasar seperti -an, -man, -kan, -i, -in dan -at. Apitan ialah imbuhan yang hadir secara mengapit kata dasar iaitu imbuhan ditambahkan secara serentak di awal dan di akhir kata dasar seperti pe-...-an, me-...-kan, ke-...-an, ber-...-kan, di-...-kan dan diper-...-kan. Sisipan ialah imbuhan yang hadir di celah kata dasar seperti -el-, -er-, -em- dan -in-. Berdasarkan Teori Morfologi (Aronoff & Fudeman, 2011), imbuhan berperanan dalam pembentukan kata melalui proses derivasi dan infleksi, sama ada mengekalkan atau mengubah makna kata dasar. Justeru, penguasaan tatabahasa sangat penting bagi pelajar, terutamanya bagi mereka yang sedang mempelajari Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua. Dalam hal ini, penggunaan bahan bantu mengajar yang bersifat interaktif dan menyeronokkan seperti Blooklet amat sesuai untuk membantu pelajar memahami konsep imbuhan dengan lebih berkesan dan menarik.

2. Pernyataan Masalah

Penguasaan imbuhan merupakan aspek penting dalam pembelajaran tatabahasa Bahasa Melayu, namun masih menjadi cabaran besar kepada murid bukan Melayu. Kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa murid sering melakukan kesalahan imbuhan (Ahamad, Mohd Rusli & Jobar, 2020) disebabkan oleh kekurangan pengetahuan tatabahasa (Janan et al., 2024), pengaruh bahasa ibunda (Ping & Sang, 2020), struktur morfologi yang berbeza (Bulian et al., 2024), serta kurang latihan dan penekanan guru terhadap aspek ini. Kesalahan imbuhan juga berlaku akibat kesedaran metalinguistik yang lemah, di mana pelajar mengaitkan ejaan dengan suku kata dan morfem, bukan fonem (Liow & Lee, 2004). Masalah ini wujud dari peringkat rendah hingga universiti, melibatkan kesalahan tatabahasa seperti imbuhan, ortografi, presposisi dan redundansi (Jali, 2021). Menurut dapatan kajian Jali, didapati kekerapan kesalahan tatabahasa khususnya imbuhan mencapai 2.53% dalam kalangan pelajar universiti. Selain itu, Nurul Adzwa Ahamad et al. (2020) telah mengenal pasti 66 kesalahan imbuhan yang

dibuat oleh pelajar Tingkatan 4 dalam penulisan esei. Kesalahan imbuhan terdiri daripada 14 kesalahan pembentukan imbuhan kata nama, 41 kesalahan pembentukan imbuhan kata kerja dan satu kesalahan pembentukan imbuhan kata adjektif. Tambahan pula, kajian mengenai keberkesanan penggunaan aplikasi permainan seperti Blooklet dalam pembelajaran imbuhan dalam kalangan murid SJKC masih terhad. Justeru, kajian ini dijalankan bagi menilai potensi Blooklet sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan penguasaan imbuhan Bahasa Melayu dalam kalangan murid bukan penutur jati secara lebih berkesan dan menarik terutama di SJKC.

3. Kepentingan Kajian

Kajian ini dijalankan berikutan kekurangan data dan kajian spesifik mengenai persepsi murid SJKC terhadap penggunaan permainan Blooklet dalam pengajaran dan pembelajaran topik imbuhan Bahasa Melayu. Penggunaan Blooklet yang bersifat interaktif dan menyeronokkan melalui elemen audio dan visual didapati berpotensi meningkatkan pemahaman, motivasi, dan penguasaan imbuhan dalam kalangan murid (Soeharto, 2020), terutamanya mereka yang lemah atau bukan penutur asli Bahasa Melayu. Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan seperti ini juga mampu mengubah persepsi murid terhadap pembelajaran yang biasanya dianggap sukar serta menjadikan mereka peserta aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Chong, 2019; Sulaiman, 2019; Azmi, 2020).

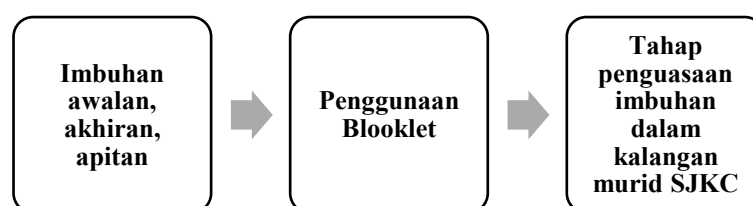
4. Objektif Kajian

Objektif kajian ini ialah:

- i) Meneroka persepsi Blooklet dalam pembelajaran imbuhan dalam kalangan murid SJKC
- ii) Meneroka keberkesanan penggunaan aplikasi Blooklet dalam pembelajaran imbuhan dalam kalangan murid SJKC

5. Kerangka Konseptual

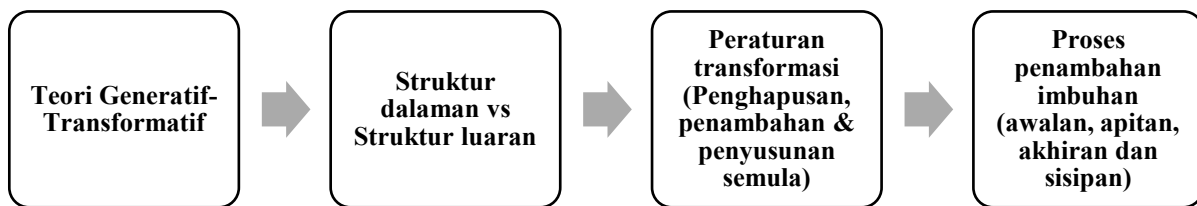
Kajian ini dirumuskan berasaskan kerangka konseptual yang mengaitkan penggunaan teknologi gamifikasi melalui aplikasi Blooklet dengan penguasaan tatabahasa khususnya imbuhan Bahasa Melayu termasuk imbuhan awalan, akhiran dan apitan dalam kalangan murid SJKC yang menggunakan Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua (Rajah 1). Masalah penguasaan imbuhan oleh murid bukan penutur asli dilihat sebagai isu linguistik yang memerlukan intervensi pedagogi inovatif yang berkesan. Oleh itu, Blooklet diperkenalkan sebagai pendekatan pembelajaran berasaskan permainan untuk meningkatkan kefahaman imbuhan dalam konteks yang betul. Kajian ini akan menilai sejauh mana aplikasi ini mampu mempertingkatkan ketepatan, kesesuaian penggunaan imbuhan dan pemahaman tatabahasa murid, sekali gus menghubungkan latar belakang linguistik murid, isu penguasaan imbuhan, pendekatan gamifikasi, teori linguistik dan hasil pembelajaran.



Rajah 1: Kerangka Konseptual

6. Kajian Teori

Teori Tata Bahasa ialah kerangka saintifik yang menjelaskan struktur dan peraturan sesuatu bahasa. Ia mengkaji bagaimana bunyi atau perkataan disusun menjadi ayat yang bermakna dan cara bagaimana ini berkaitan dengan makna dan penggunaan seperti yang diterangkan dalam Teori Generatif-Transformatif (Rajah 2). Chomsky menganggap bahasa sebagai kebolehan mental semula jadi dengan kecekapan iaitu pengetahuan dalaman dan prestasi iaitu penggunaan sebenar yang dibezakan. Teori ini membezakan antara struktur dalaman (maksud asas) dan struktur luaran (bentuk ayat yang boleh dilihat) dengan berkaitan peraturan transformasi seperti penghapusan, penambahan dan penyusunan semula. Berdasarkan kajian Jiang (2025), bahasa dilihat sebagai fenomena kognitif dan bawaan, bukan sekadar kebiasaan tingkah laku seperti dalam teori behaviorisme atau strukturalisme. Hal ini dikatakan demikian kerana tata bahasa dijadikan sebagai satu alat yang menjana semua ayat gramatis dan menolak yang tidak gramatis dalam sesuatu bahasa. Struktur dalaman merujuk hubungan makna dan susunan asas unsur ayat yang bersifat universal manakala struktur luaran ialah bentuk lahir ayat yang kita boleh dengar atau lihat, boleh berbeza-beza antara bahasa serta antara jenis ayat seperti aktif, pasif, tanya dan sebagainya (Cahyani, 2024). Teori ini relevan dalam menganalisis proses penambahan imbuhan atau pengimbuhan dalam Bahasa Melayu yang melibatkan empat kategori utama: awalan, akhiran, apitan, dan sisipan (Nik Safiah Karim et al., 2015).



Rajah 2: Teori Generatif- Transformatif

7. Metodologi

Pemilihan metodologi berperanan penting bagi memenuhi objektif kajian, iaitu meneliti keberkesanan penggunaan aplikasi Blooket dalam pembelajaran imbuhan Bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina yang mempelajari Bahasa Melayu sebagai bahasa kedua. Kajian ini bertujuan menilai keberkesanan penggunaan aplikasi permainan Blooket dalam penguasaan imbuhan Bahasa Melayu dalam kalangan murid Tahun 3 yang berada di sebuah Sekolah Jenis Kebangsaan Cina Tung Hua di Sibul, Sarawak. Kajian ini memberi tumpuan kepada persepsi murid serta perkembangan mereka dalam menguasai topik imbuhan. Dengan kaedah kualitatif, pengkaji mengumpul data melalui temu bual separa berstruktur dan analisis dokumen seperti lembaran kerja murid, Rancangan Pengajaran Harian guru dan kuiz interaktif Blooket. Penganalisis dokumen digunakan untuk mengenal pasti keberkesanan aplikasi Blooket dalam pembelajaran imbuhan. Persampelan bertujuan digunakan dengan melibatkan 3 orang murid Tahun 3F ditemu bual dan semua murid kelas 3F, 19 orang terpilih sebagai peserta kajian dalam analisis dokumen seperti lembaran kerja dan kuiz Blooket. Soalan temu bual disusun secara separa berstruktur dan disahkan oleh 2 pakar Bahasa Melayu sebelum digunakan.

8. Dapatan Kajian

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Blooket sebagai medium pembelajaran berasaskan permainan digital memberikan kesan yang signifikan terhadap

penguasaan imbuhan Bahasa Melayu dalam kalangan murid SJKC. Dapatan ini diperoleh melalui triangulasi data temu bual separa berstruktur dan analisis dokumen yang melibatkan lembaran kerja murid, Rancangan Pengajaran Harian (RPH) serta laporan pentaksiran kuiz Blooklet.

8.1 Analisis Temu Bual

Berdasarkan analisis temu bual, murid menunjukkan persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan aplikasi Blooklet. Murid menganggap aplikasi ini menyeronokkan, mudah difahami dan membantu mereka mengingati jenis imbuhan dengan lebih baik.

“Ya, saya rasa aplikasi Blooklet sangat membantu dalam pembelajaran imbuhan. Ia menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Saya dapat mengingati jenis-jenis imbuhan dengan lebih mudah kerana soalan dalam Blooklet disusun seperti permainan.”

Elemen permainan seperti pengumpulan markah, persaingan rakan sebaya dan visual yang menarik juga meningkatkan motivasi intrinsik murid serta mengurangkan rasa bosan terhadap pembelajaran tatabahasa yang lazimnya dianggap sukar dan abstrak.

“Ya, saya berasa gembira dan bermotivasi menggunakan aplikasi Blooklet kerana ia dapat membantu saya belajar dan memahami imbuhan dengan lebih mudah dan menarik.”

Selain itu, dapatan kajian turut menunjukkan bahawa penggunaan Blooklet meningkatkan pengalaman pembelajaran bermakna, di mana murid bukan sahaja menjawab soalan secara mekanikal, malah berusaha memahami fungsi imbuhan untuk memperoleh skor yang lebih tinggi dalam permainan. Hal ini menunjukkan berlakunya peralihan daripada pembelajaran berasaskan hafalan kepada pembelajaran yang menekankan kefahaman dan aplikasi, khususnya dalam penggunaan imbuhan awalan, akhiran dan apitan dalam konteks ayat yang berbeza.

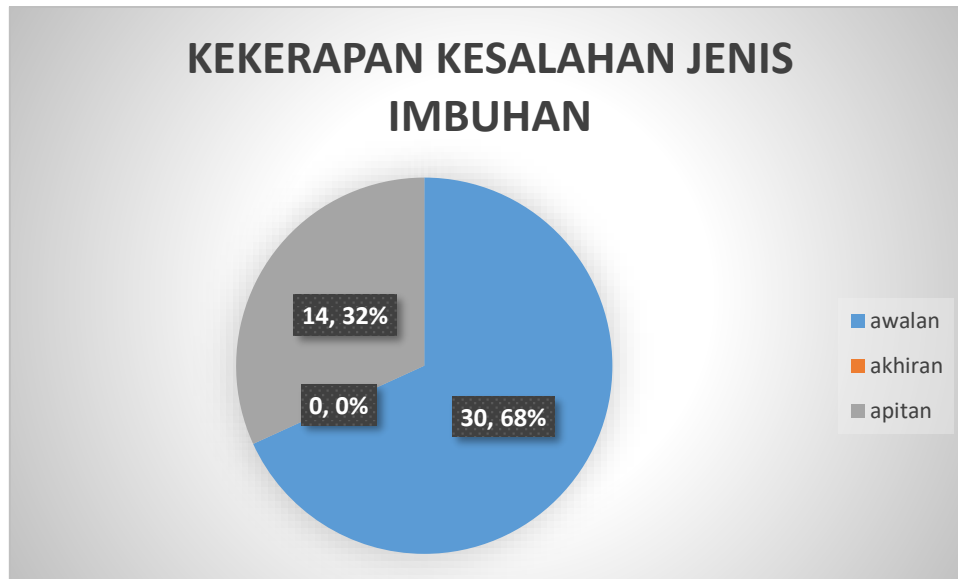
“Ya! Saya sangat gembira bila guna Blooklet. Saya suka bila dapat kumpul mata dan naik tangga dalam permainan. Ia buat saya lebih semangat nak belajar.”

Dapatan analisis dokumen pula memberikan bukti empirikal yang lebih kukuh terhadap keberkesanan Blooklet. Analisis lembaran kerja murid menunjukkan peningkatan prestasi yang ketara daripada ujian pra kepada ujian pos (Jadual 1). Bilangan murid yang memperoleh gred cemerlang meningkat secara mendadak, manakala kesalahan penggunaan imbuhan berkurang secara signifikan sehingga mencatatkan penurunan kira-kira 85%. Penurunan ini melibatkan hampir semua jenis imbuhan yang diuji, terutamanya imbuhan awalan meN-, di-, peN-, akhiran -an dan apitan meN-...-kan serta ke-...-an. Berdasarkan Rajah 3,4 dan 5, hasil kajian menunjukkan kebanyakan kesalahan penggunaan imbuhan yang dibuat adalah imbuhan awalan dengan kesalahan sebanyak 68% (Bahagian A), 66% (Bahagian B) dan 62% (Bahagian C).

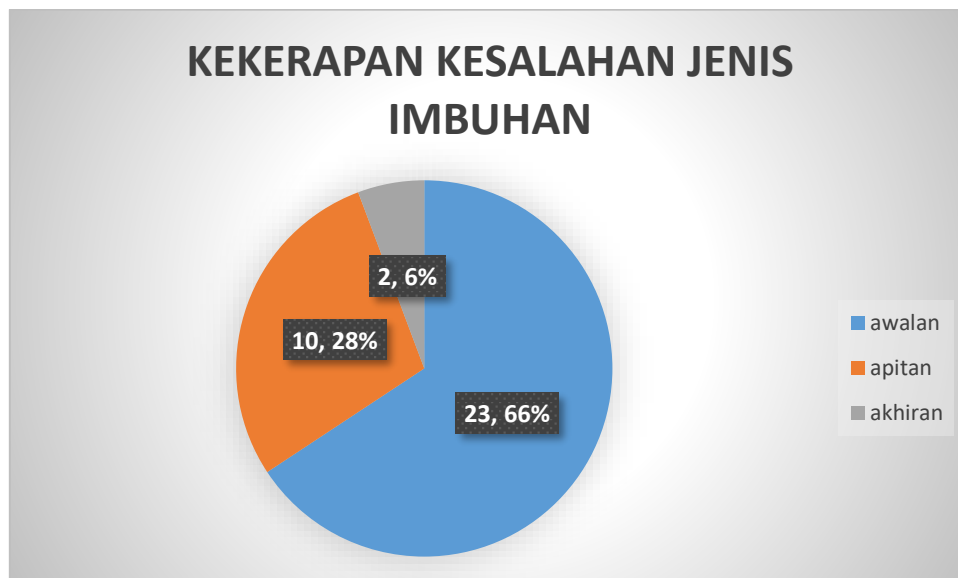
Jadual 1: Bilangan pelajar memperoleh markah ujian pra dan ujian pos

Bahagian	Gred A (81-100%)		Gred B (61-80%)		Gred C (41-60%)		Gred D (0-40%)	
	Ujian Pra	Ujian Pos	Ujian Pra	Ujian Pos	Ujian Pra	Ujian Pos	Ujian Pra	Ujian Pos
Soalan objektif	4	19	8	0	3	0	5	0

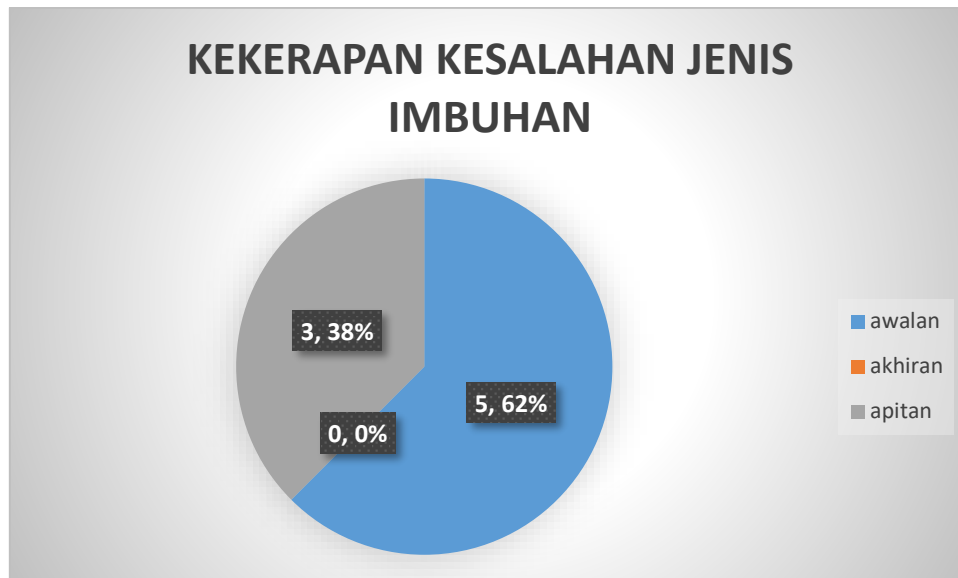
Soalan berstruktur	4	17	8	2	5	0	3	0
Penulisan ayat	3	18	1	1	4	0	12	0



Rajah 3: Carta pai bagi kekerapan kesalahan jenis imbuhan dalam Bahagian A (10 Soalan Objektif)



Rajah 4: Carta pai bagi kekerapan kesalahan jenis imbuhan dalam Bahagian B (10 Soalan Struktur)



Rajah 5: Carta pai bagi kekerapan kesalahan jenis imbuhan dalam Bahagian C (5 Binaan Ayat)

8.2 Analisis Rancangan Pengajaran Harian

Analisis kekerapan kesalahan turut menunjukkan selepas intervensi, murid semakin mampu membezakan fungsi imbuhan dari segi golongan kata, jenis ayat aktif dan pasif, serta keperluan objek dalam ayat transitif dan tak transitif. Keupayaan murid mengaplikasikan imbuhan dengan betul dalam penulisan ayat membuktikan bahawa mereka bukan sekadar mengenal bentuk imbuhan, tetapi telah memahami prinsip asas morfologi Bahasa Melayu. Perubahan ketara turut dapat dilihat dalam analisis RPH guru sebelum dan selepas penggunaan Blooklet. RPH pasca intervensi menunjukkan peralihan jelas kepada pendekatan pembelajaran berpusatkan murid, penggunaan penilaian formatif secara berterusan serta pengayaan dan pemulihan yang lebih sistematik. Integrasi Blooklet membolehkan guru mengenal pasti kelemahan murid secara masa nyata dan menyesuaikan pengajaran berdasarkan data sebenar pembelajaran.

8.3 Analisis Lembaran Kerja Murid

Menurut Jadual 2, terdapat 19 Hasil Sampel Lembaran (SL) telah dikumpulkan bagi memudahkan analisis kekerapan kesalahan penggunaan imbuhan Bahasa Melayu yang dilakukan oleh peserta kajian serta pembetulan imbuhan. Berdasarkan SL4, terdapat kesalahan penggunaan imbuhan me- pada kata dasar jahit, mejahit. Oleh sebab perkataan jahit bermula dengan huruf j, pembetulan imbuhan meN- yang betul ialah men-, iaitu menjahit. Keadaan ini sama dengan kata dasar yang bermula dengan huruf d, c, sy, t, s dan z. SL7 pula menunjukkan kesalahan imbuhan pada perkataan mengjahit. Imbuhan meN- hanya berubah menjadi meng- apabila digabungkan dengan kata dasar yang bermula dengan konsonan g, gh, kh dan h serta huruf vokal a, e, i, o dan u. Sebanyak 9 sampel lembaran (SL4, SL10, SL13, SL15, SL18 dan SL19) menunjukkan kesalahan penggunaan imbuhan meN- pada kata dasar sapu. Huruf pertama s dalam kata dasar sapu akan berubah kepada bunyi sengau yang sama daerah artikulasinya, iaitu menyapu apabila digabungkan dengan imbuhan meN-. Oleh itu, perkataan sapu yang menerima imbuhan awalan meN- menjadi menyapu melalui proses pengguguran konsonan s. Sebanyak 10 sampel lembaran (SL5, SL8, SL10, SL11, SL14, SL15, SL16, SL17, SL18 dan SL19) melakukan kesilapan penggunaan imbuhan men- apabila digabungkan dengan kata dasar bawa. Sepatutnya, huruf awal seperti b, f, p dan v akan membentuk imbuhan mem- apabila digabungkan dengan awalan meN-, contohnya membawa. Imbuhan men- hanya digunakan pada kata dasar yang bermula dengan huruf c, d, j, sy serta gugus konsonan bagi huruf t dan s. SL4 turut mencatatkan kesalahan penggunaan imbuhan me- pada, mebawa.

Imbuhan me- hanya digunakan apabila digabungkan dengan kata dasar yang bermula dengan huruf m, n, ny, ng, r, l, w dan y.

SL16 pula menggunakan imbuhan awalan yang tidak tepat, iaitu berlari. Awalan mer- tidak wujud dalam sistem imbuhan Bahasa Melayu seperti yang dinyatakan dalam Tatabahasa Dewan (2015). Sepatutnya, kata dasar lari menerima imbuhan awalan ber- menjadi berlari kerana tergolong kepada huruf l, t m, n, ny, ng, r, w dan y. SL16 juga menunjukkan kesalahan penggunaan imbuhan ber- pada kata dasar jatuh menjadi berjatu. Walaupun bentuk ini boleh diterima dari segi makna dan linguistik, ia tidak menepati kehendak soalan yang secara jelas meminta penggunaan imbuhan awalan ter- bagi kata dasar tersebut. Selain itu, kesalahan penggunaan imbuhan apitan meN-...-kan pada kata dasar guna (menggunakan) didapati paling kerap berlaku dalam 9 sampel lembaran murid. SL1 hanya menyalin semula perkataan dalam soalan tanpa mengaplikasikan imbuhan yang sesuai, iaitu menkanguna. SL4 pula melakukan kesalahan ejaan dengan menggugurkan huruf n dalam perkataan meggunakan semasa proses pengimbuhan meng-...-kan. SL5 dan SL7 turut melakukan kesalahan yang sama dengan menggunakan imbuhan me-...-kan menjadi meggunakan. Imbuhan apitan me-...-kan hanya digunakan pada kata dasar yang bermula dengan huruf m, n, ny, ng, r, l, w dan y. Selanjutnya, SL6 dan SL11 menunjukkan kesalahan penggunaan imbuhan men- pada perkataan megguna. SL10, SL18 dan SL19 pula mencatatkan kesalahan penggunaan imbuhan men-...-kan pada perkataan megunakan. Sepatutnya, imbuhan meng- digunakan pada kata dasar guna yang bermula dengan huruf g, lalu membentuk perkataan meggunakan melalui proses penggantian huruf g.

Tujuh sampel lembaran menunjukkan kesalahan penggunaan imbuhan apitan ke-...-an pada kata dasar ada. SL1 dan SL17 menulis keanada, iaitu dengan meletakkan imbuhan apitan tersebut secara tidak tepat di hadapan kata dasar. Keadaan ini menunjukkan bahawa masih terdapat murid yang belum dapat membezakan dengan jelas antara imbuhan awalan, akhiran dan apitan. SL1, SL17 dan SL18 pula melakukan kesalahan penggunaan imbuhan akhiran -an pada kata dasar pakai. Ketiga-tiga murid tersebut menganggap -an sebagai imbuhan awalan dengan menulis anpakai tanpa mengaplikasikan imbuhan yang betul. SL14 mencatatkan kesalahan penggunaan imbuhan peN- pada kata dasar jual dengan menghasilkan perkataan pejual. Sepatutnya, imbuhan peN- berubah menjadi pen- apabila digabungkan dengan kata dasar yang bermula dengan huruf c, d, j, s, t, sy dan z, contohnya penjual. SL18 pula menunjukkan kesalahan penggunaan imbuhan di- sebagai imbuhan akhiran pada kata dasar susun, iaitu susundi. Imbuhan di- sebenarnya ialah imbuhan awalan yang digunakan untuk membentuk kata kerja pasif, contohnya disusun. Selain itu, SL18 turut melakukan kesalahan penggunaan imbuhan awalan mem- pada kata dasar bersih. Kesalahan ini disokong oleh Kamus Dewan yang tidak merekodkan penggunaan perkataan tersebut. Sepatutnya, imbuhan apitan mem-...-kan digunakan untuk membawa maksud menjadikan sesuatu bersih, iaitu membersihkan. Imbuhan mem-...-kan juga mengandungi unsur kausatif, iaitu menyebabkan sesuatu menjadi bersih. SL18 turut melakukan kesilapan dalam penggunaan imbuhan meN- pada kata dasar tanam dengan menulis metanam. Konsonan t pada awal kata dasar perlu digugurkan selepas proses pengimbuhan men- sehingga membentuk perkataan menanam.

Jadual 2: Analisis kesalahan penggunaan jenis imbuhan dalam Bahagian A, B dan C

Sampel lembaran kerja	Ujian Pra			Ujian Pos		
	Soalan	Kesalahan imbuhan	Jenis Imbuhan	Soalan	Kesalahan imbuhan	Jenis Imbuhan
SL 1	A	mencuci	awalan	Tiada		
	A	memandu	awalan			

	A	hormat	kata dasar			
	B	menkanguna	awalan			
	B	keanada	awalan			
	B	anpakai	awalan			
	C	menyapa	awalan			
	C	berguran	apitan			
SL 2	A	berguna	awalan	Tiada		
	A	tercuci	awalan			
	A	hormat	kata dasar			
	A	nyanyian	akhiran			
	B	menyepu	awalan			
SL3	A	berguna	awalan	Tiada		
	A	mencuci	awalan			
	A	hormat	kata dasar			
	A	penyanyi	awalan			
	A	tanaman	akhiran			
SL4	A	ternaik	awalan	A	dijatuh	awalan
	A	mencuci	awalan	B	mebawa	awalan
	A	dijatuh	awalan	B	meggunakan	apitan
	B	mejahit	awalan			
	B	mensapu	awalan			
	B	mebawa	awalan			
	B	meggunakan	apitan			
	B	pejual	awalan			
SL 5	A	tercuci	awalan	B	menbawa	membawa
	A	memandu	awalan			
	A	nyanyian	akhiran			
	A	penanam	awalan			
	A	menjatuhkan	apitan			
SL6	A	memandu	awalan	Tiada		
	A	hormat	kata dasar			
	B	megguna	awalan			
SL7	A	menaik	awalan	Tiada		
	A	memandu	awalan			
	A	tanaman	akhiran			
	A	menjatuhkan	apitan			
	B	mengjahit	awalan			
	B	mengapu	awalan			
	B	berjatuh	awalan			
SL8	A	berguna	awalan	Tiada		
	A	pandu	kata dasar			
	A	hormat	kata dasar			
	A	penyanyi	awalan			
	B	menbawa	awalan			
SL9	A	berguna	awalan	Tiada		
	A	mencuci	awalan			
	A	menghormat	awalan			

SL10	B	mensapu	awalan	B	mensapu	awalan
	B	menggunakan	apitan			
	B	menbawa	awalan			
	C	mengorek	awalan			
	C	meletakkan	apitan			
SL11	A	memandu	awalan	Tiada		
	A	hormat	kata dasar			
	B	menbawa	awalan			
	B	mengguna	awalan			
SL12	A	mencuci	awalan	A	tercuci	awalan
	A	menjatuhkan	apitan			
SL13	B	mensapu	awalan		Tiada	
SL14	A	Mencuci	awalan		Tiada	
	A	memandu	awalan			
	B	menbawa	awalan			
SL15	A	hormat	kata dasar	B	menbawa	awalan
	B	mensapu	awalan			
	B	menbawa	awalan			
SL16	A	tercuci	awalan	Tiada		
	A	memandu	awalan			
	A	hormat	kata dasar			
	A	nyanyian	akhiran			
	A	penanam	awalan			
	A	menjatuhkan	apitan			
	B	menbawa	awalan			
	B	merlari	awalan			
SL17	A	tercuci	awalan	Tiada		
	A	memandu	awalan			
	A	menghormat	awalan			
	B	menbawa	awalan			
	B	menggunakan	apitan			
	B	anpakai	awalan			
	B	keanada	awalan			
SL18	A	pengguna	awalan	A	nyanyian	akhiran
	A	pandu	kata dasar	B	anpakai	awalan
	A	nyanyian	akhiran	B	susundi	awalan
	A	dijatuh	awalan			
	B	mensapu	awalan			
	B	menbawa	awalan			
	B	menggunakan	apitan			
	B	penjualan	apitan			
	C	bersih	kata dasar			
SL19	A	menaik	awalan	Tiada		
	A	makan	kata dasar			
	A	tercuci	awalan			
	A	memandu	awalan			
	A	tanaman	apitan			

	A	dijatuh	awalan
	B	mensapu	awalan
	B	menggunakan	apitan
	C	membersih	awalan
	C	metanam	awalan
	C	menggunakan	apitan
	C	mensapu	awalan

8.4 Analisis kuiz Blooklet

Laporan pentaksiran kuiz Blooklet pula menunjukkan tahap ketepatan menjawab soalan yang tinggi dalam kalangan majoriti murid. Secara keseluruhan, dapatan kajian menunjukkan 95% betul dalam kuiz Blooklet yang disertai oleh 19 orang peserta kajian. Terdapat 109 soalan dijawab, 104 betul dan 5 salah. Walaupun terdapat variasi dalam jumlah ganjaran permainan seperti emas yang dikumpulkan dalam kuiz Blooklet, dapatan ini menunjukkan bahawa aspek strategi dan elemen keberuntungan tidak menjejaskan pencapaian pembelajaran sebenar murid, sebaliknya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka sepanjang PdPc. Kebanyakan murid mencatat skor tinggi 100% (13 orang), 90% (seorang), 88% (2 orang) dan 86%, 67% masing-masing (seorang). PK6 tidak memperoleh sebarang markah dan emas dalam permainan ini kerana menghadapi masalah teknikal.

Jadual 3: Skor dan mata Kuiz Blooklet

PK	Skor	Emas yang dikumpulkan
PK8	100	1945
PK7	100	749
PK16	100	678
PK17	88	551
PK12	100	304
PK19	86	253
PK4	100	240
PK5	100	227
PK2	88	209
PK1	90	130
PK11	100	130
PK3	100	120
PK15	100	110
PK14	100	99
PK10	100	82
PK9	67	80
PK13	100	70
PK18	100	0
PK6	0	0

9. Perbincangan

Secara keseluruhan, dapatan kajian ini mengukuhkan pandangan bahawa pembelajaran imbuhan Bahasa Melayu dalam kalangan murid SJKC memerlukan pendekatan yang kontekstual, interaktif dan berfokus kepada latihan berulang. Keberkesanan Blooklet dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran berasaskan permainan yang menggabungkan elemen

ganjaran, maklum balas segera dan cabaran kognitif, sekali gus menyokong proses pembinaan pengetahuan secara berperingkat (Estriegena et al., 2024). Penerapan aplikasi Blooklet dalam PdPc juga menunjukkan prestasi yang memuaskan dalam bahagian refleksi RPH guru. Perancangan RPH dengan menerapkan pembelajaran digital Blooklet telah meningkatkan penglibatan murid secara aktif dan menjadikan pembelajaran berpusatkan pelajar. Hal ini terbukti apabila jumlah kesalahan imbuhan menurun daripada 112 kes dalam ujian pra kepada 16 kes dalam ujian pos. Pengurangan ketara kesalahan imbuhan menunjukkan bahawa murid telah mencapai tahap penguasaan yang lebih tinggi, khususnya pada aras memahami dan mengaplikasi penggunaan imbuhan mengikut konteks bersesuaian. Hal ini penting kerana penguasaan imbuhan merupakan asas kepada pembentukan ayat yang gramatis dan bermakna dalam Bahasa Melayu. Dapatan ini juga membuktikan bahawa latihan tatabahasa yang disampaikan secara menarik dan bermakna mampu mengatasi kelemahan murid bukan penutur asli yang sering dipengaruhi oleh bahasa ibunda dan kekangan perbendaharaan kata (Krouska & Troussas, 2020). Melalui latihan tatabahasa yang berterusan membolehkan murid mengenal pasti batang dan imbuhan, menganalisis bagaimana imbuhan mengubah makna perkataan atau fungsi tatabahasa dan memerhati pola infleksi dan terbitan yang mencerminkan penekanan Aronoff pada peraturan berasaskan perkataan dan kelas infleksi (Finney, 2006; Sembiring, Mentari & Effendi, 2023).

Namun demikian, dapatan kajian turut menunjukkan penggunaan aplikasi digital seperti Blooklet tidak boleh dilaksanakan secara terasing tanpa perancangan pedagogi yang rapi. Peranan guru sebagai pemudah cara, penyedia soalan yang sesuai dengan tahap murid serta pengendali refleksi pasca permainan amat penting (Astuti, 2025) bagi memastikan pembelajaran berlaku bukan sekadar bersifat hiburan, tetapi benar-benar menyumbang kepada penguasaan bahasa. Secara rumus, dapatan dan perbincangan kajian ini membuktikan bahawa aplikasi Blooklet merupakan satu pendekatan pedagogi yang berkesan, relevan dan praktikal dalam meningkatkan penguasaan imbuhan Bahasa Melayu murid SJKC, khususnya apabila digabungkan dengan strategi pengajaran konvensional dan sokongan pedagogi yang berkesan.

10. Kesimpulan

Secara kesimpulan, kajian ini membuktikan bahawa penggunaan aplikasi Blooklet sebagai medium pembelajaran berasaskan gamifikasi dan interaktif berkesan dalam meningkatkan minat, motivasi serta penguasaan imbuhan Bahasa Melayu dalam kalangan murid Cina di SJKC. Peningkatan pencapaian murid dapat dilihat melalui markah penilaian formatif yang lebih tinggi selepas integrasi Blooklet dalam pembelajaran, di samping penglibatan yang lebih aktif dan sikap positif terhadap pembelajaran. Elemen didik hibur seperti grafik, audio dan animasi yang terdapat dalam aplikasi Blooklet bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, malah membolehkan pembelajaran disesuaikan mengikut gaya dan tahap penguasaan murid. Justeru, dapatan kajian ini menyokong Teori tatabahasa serta sejajar dengan kajian terdahulu yang menegaskan keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan penglibatan murid dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Penghargaan

Melalui peluang keemasan ini, saya, Wong Ching Mee ingin merakamkan jutaan terima kasih dan setinggi-tinggi penghargaan kepada semua pihak termasuk Dr Muna, Fakulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia, keluarga, rakan-rakan seperjuangan, pihak sekolah, guru-guru Bahasa Melayu, kakitangan sekolah serta murid-murid yang turut membantu dan memberi kerjasama untuk menyiapkan penyelidikan ini.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, sama ada finansial mahupun non-finansial yang dapat mempengaruhi proses penelitian, analisis data, interpretasi hasil, mahupun penulisan artikel ini. Seluruh proses penelitian dilakukan secara independen dan objektif sesuai dengan kaedah akademik yang berlaku.

Rujukan

- Abid, I. (2023). Factors influencing the adoption of Internet of Things (IoT) in university libraries: A systematic literature review.
- Ahamad, N. A., Mohd Rusli, N. F., & Abdul Jobar, N. (2020). Analisis kesalahan imbuhan dalam penulisan karangan pelajar dan hubung kait dari segi makna gramatikal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 10(1), 1–13.
- Aronoff, M., & Fudeman, K. (2011). *What Is Morphology?* (2nd ed.). Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- Astuti, Y. (2025). The Blooket application as an interactive assessment innovation in science learning. *Humanities Horizon*. <https://doi.org/10.63373/3047-8014/31>.
- Bulian, J., Jambi, U., Aprilia, S., Kota, L., Wibowo, R., Darat, M., Jambi, J., Jambi, K., No.Km., 1., Muaro, K., & Imam, R. (2024). Kesalahan berbahasa tataran morfologi dalam teks akademik mahasiswa asing Universitas Jambi. Indonesia: *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://doi.org/10.59562/indonesia.v5i3.59454>.
- Duy, L., Tu, D., & Van, H. (2025). Technology in Foreign Language Education: Using the Blooket Platform to Enhance Motivation for Vietnamese Learners of Foreign Language. *International Journal of Social Science and Human Research*. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v8-i3-69>.
- Estriegana, R., Barchino, R., Castillo-Martínez, A., Robina-Ramírez, R., & Medina-Merodio, J. (2024). Factors influencing the acquisition of soft skills in a collaborative learning environment supported by game-based application. *IEEE Access*, 12, 111045–111059. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2024.3441317>
- Hum, B. (2023). Teori Tata Bahasa Generatif Transformatif Chomsky serta Aplikasinya dalam Gramatikal Bahasa Arab. *ALLAIS Journal of Arabic Language and Literature*. <https://doi.org/10.22515/allais.v2i1.6460>.
- Isyamirahim, R., Rusmiati, Y., & Chairiyani, I. (2024). Improving Students' Vocabulary Mastery through English Fun Learning With Blooket Games at SMP Santo Antonius, Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara (JPGenus)*, 2(2), 226–236. DOI: <https://doi.org/10.61787/6ppg4y91>
- Jali, I. (2021). Analysing Grammar Errors in Malay Language Learning. *Journal of Cognitive Sciences and Human Development*, 7(1), 72–85. <https://doi.org/10.33736/jeshd.3050.2021>
- Jamaluddin, N., Bakar, S., Ying, L., Tarmizi, M., Setyosari, P., & Janan, D. (2024). Model of teaching malay language to non-native and foreign speaker. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.32890/mjli2024.21.1.1>.
- Jiang, Q. (2025). A Brief Analysis of Chomsky's Transformational Generative Grammar. *Journal of Education, Teaching and Social Studies*. <https://doi.org/10.22158/jetss.v7n2p15>.
- Krouska, A., Sgouropoulou, C., & Troussas, C. (2020). A personalized brain-based quiz game for improving students' cognitive functions. *Dalam Proceedings* (hlm. 102–106). https://doi.org/10.1007/978-3-030-60735-7_11

- Liow, S. J. R., & Lee, P. W. (2004). Spelling errors and awareness of morphemic units among ESL learners. *Journal of Psycholinguistic Research*, 33(3), 211–224. <https://doi.org/10.1023/B:JOPR.0000027963.76848.9b>
- Met Cahyani, A. (2024). Linguistics of Generative Transformation in Arabic in the Modern Era. *An Nazhair: Journal of Arabic Education*. <https://doi.org/10.20414/nazhair.v1i2.5.odologi>
- Mohamad, M. H., & Abd. Wahab, K. (2024, Jun 27). Spektrum imbuhan se- dalam Bahasa Melayu klasik dan moden: Analisis morfologi diakronik. *Jurnal Wacana Sarjana*, 8(3), 1–12. 1.
- Nik Safiah Karim, Farid, M. F., Hashim, H., & Abdul Hamid, A. R. (2015). *Tatabahasa Dewan (Edisi ketiga)*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nurul Adzwa Ahamad, Nur Farahkhanna Mohd Rusli & Norfaizah Abdul Jobar. (2020). Analisis kesalahan imbuhan dalam penulisan karangan pelajar dan hubung kait dari segi makna gramatikal [Affix errors in essay writing and its relation in terms of meaning based on the concept of grammatical meaning]. *Malay Language Education Journal*, 10(1), 77 – 90.
- Quyên, C. T., & Nguyen, H. C. (2025). Perceptions and dominant factors of Blooket as a game based learning tool among Vietnamese non English majored students. *Dinamika Ilmu*, 25(1), 123–144.
- Sartika, K., Heriyawati, D. F., & Elfianto, S. (2023). The use of Blooket: A study of student's perception enhancing vocabulary mastery. *English FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 7(2), 357–368.
- Sembiring, G., Mentari, S., & Effendi, S. (2023). The affixation in Karo language. *Tradition and Modernity of Humanity*. <https://doi.org/10.32734/tmh.v3i1.11490>.