

Tahap Minat dan Persepsi Murid Sekolah Rendah terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Sejarah (*Level of Interest and Perception of Primary School Students towards the Use of Gamification in History Subject*)

Nurul Amalin Abdul Rahim^{1*}, Anuar Ahmad¹

¹ Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia

*Pengarang Koresponden: p141136@siswa.ukm.edu.my

Received: 20 October 2025 | Accepted: 8 December 2025 | Published: 31 December 2025

DOI: <https://doi.org/10.55057/ijares.2025.7.6.62>

Abstrak: *Kajian ini bertujuan mengenal pasti tahap minat dan persepsi murid Tahun 5 terhadap penggunaan gamifikasi dalam mata pelajaran Sejarah di sekolah rendah. Pendekatan gamifikasi diperkenalkan sebagai strategi pedagogi inovatif yang menggabungkan elemen permainan seperti ganjaran, papan markah dan kuiz interaktif bagi meningkatkan motivasi, keterlibatan serta kefahaman murid terhadap kandungan sejarah. Kajian ini menggunakan reka bentuk tinjauan dengan kaedah kuantitatif melalui instrumen soal selidik berskala Likert lima mata yang melibatkan 205 murid dari sebuah sekolah rendah di daerah Hulu Langat, Selangor. Data yang dikumpul dianalisis menggunakan perisian SPSS versi 27 dengan melibatkan analisis deskriptif. Dapatan menunjukkan bahawa tahap minat dan persepsi murid berada pada tahap tinggi. Kajian ini menyimpulkan bahawa gamifikasi bukan sahaja menjadikan pembelajaran Sejarah lebih interaktif dan menyeronokkan, tetapi juga berpotensi meningkatkan motivasi intrinsik murid. Oleh itu, integrasi sistematik gamifikasi dalam PdPc disarankan bagi memperkukuh keberkesanan pengajaran abad ke-21 serta membentuk pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna.*

Kata Kunci: Gamifikasi; Minat; Persepsi; Sejarah; Sekolah Rendah

1. Pengenalan

Dalam era pendidikan digital masa kini, minat dan persepsi murid terhadap pembelajaran memainkan peranan penting dalam menentukan keberkesanan sesuatu strategi pedagogi. Murid yang mempunyai minat yang tinggi cenderung untuk terlibat secara aktif, manakala persepsi positif terhadap kaedah pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik serta penglibatan jangka panjang. Salah satu pendekatan inovatif yang berupaya meningkatkan kedua-dua aspek ini ialah gamifikasi, iaitu strategi pedagogi yang menggabungkan elemen permainan seperti ganjaran, cabaran, papan markah, dan maklum balas segera bagi menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan dan bermakna. Kajian Law dan Zamri (2021) menunjukkan bahawa gamifikasi mampu meningkatkan minat murid, manakala Geoferry et al. (2024) menegaskan bahawa pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan serta berkesan. Mohamad Zin et al. (2022) turut mendapati bahawa motivasi murid meningkat apabila elemen permainan diterapkan, dan Che Ku Nor Asiah et al. (2019) menekankan bahawa penggunaan warna, cabaran serta ganjaran menarik mampu menggalakkan penglibatan aktif murid.

Konsep gamifikasi bukanlah sesuatu yang baharu. Ia mula diperkenalkan dalam konteks motivasi kerja sejak awal abad ke-20 di Kesatuan Soviet dan dipopularkan oleh Coonrad (2007) melalui *The Game of Work* yang menekankan kepentingan objektif yang jelas serta maklum balas segera. Dalam bidang pendidikan moden, gamifikasi dikaitkan dengan reka bentuk interaksi manusia-komputer (HCI) sejak tahun 1980, dan kemajuan teknologi kini memudahkan pelaksanaannya di bilik darjah. Aplikasi seperti *Classcraft*, *ClassDojo*, *Duolingo*, *Socrative* dan *EDpuzzle* memberi peluang kepada murid untuk mengakses pembelajaran interaktif di mana-mana sahaja (Saidatul Badru et al., 2023). Istilah “gamification” sendiri diperkenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dan kemudiannya didefinisikan oleh Deterding (2011) sebagai penggunaan elemen permainan dalam aktiviti bukan permainan. Dalam konteks pendidikan, ia merangkumi dua komponen utama iaitu *mechanics* (peraturan, tahap, ganjaran, papan markah) dan *dynamics* (reaksi psikologi seperti kepuasan, pencapaian, dan persaingan) (Toda et al., 2019; Alexiou et al., 2018). Elemen-elemen ini bukan sahaja menimbulkan rasa seronok, tetapi juga memupuk rasa pencapaian dan kepuasan yang menyokong motivasi intrinsik murid terhadap pembelajaran.

Dalam konteks Malaysia, gamifikasi selaras dengan aspirasi Dasar Pendidikan Digital (DPD) 2023 di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) yang menekankan inovasi, kreativiti dan literasi digital dalam PdP abad ke-21. Penerapan gamifikasi menjadi semakin relevan dalam usaha KPM memperkukuh pendekatan pembelajaran berpusatkan murid. Pendekatan ini dapat mengubah PdP tradisional berasaskan *chalk and talk* kepada bentuk pembelajaran yang lebih interaktif dan menyeronokkan (Rusli et al., 2024). Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) memperkenalkan mata pelajaran Sejarah di peringkat sekolah rendah pada tahun 2014 di semua Sekolah Kebangsaan (SK) dan Sekolah Jenis Kebangsaan (SJK) sebagai langkah strategik memupuk semangat nasionalisme serta nilai patriotisme sejak usia muda. Sebelum itu, elemen sejarah hanya disampaikan melalui mata pelajaran Kajian Tempatan. Pengenalan subjek khusus Sejarah membolehkan pengajaran menekankan aspek sumber, fakta, dan penghayatan nilai sejarah secara lebih mendalam bagi membina keperibadian, perpaduan, serta kesedaran terhadap jasa tokoh negara. Walau bagaimanapun, walaupun telah diperkenalkan hampir satu dekad, isu minat dan persepsi murid terhadap subjek Sejarah masih menjadi cabaran utama dalam menjadikan pembelajaran Sejarah menarik dan bermakna.

Oleh itu, penggabungan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran Sejarah dilihat sebagai usaha strategik untuk meningkatkan minat dan memperbaiki persepsi murid terhadap subjek ini. Pendekatan ini memberi peluang kepada murid untuk menerima maklum balas segera, berinteraksi secara sosial, dan mengalami keseronokan belajar yang menepati naluri bermain mereka (Menon et al., 2023). Hambali dan Lubis (2014) turut mendapati pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi guru serta minat murid terhadap Sejarah, manakala Ansar dan George (2022) menegaskan bahawa ia menggalakkan tumpuan serta penyertaan aktif murid. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti tahap minat dan persepsi murid Tahun 5 terhadap penggunaan gamifikasi dalam mata pelajaran Sejarah sekolah rendah, sekaligus memberi bukti empirikal tentang potensi gamifikasi dalam menjadikan PdP Sejarah lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan keperluan pembelajaran digital masa kini.

2. Sorotan Literatur

Pelbagai kajian dan penyelidikan mengenai penggunaan digital khususnya gamifikasi dalam dunia pendidikan telah dijalankan oleh pengkaji tempatan dan antarabangsa. Nur Kaliza Khalid, Norziah Othman dan Rafiza Kasbun (2023) mengkaji penerapan konsep gamifikasi pada perancangan modul pembelajaran untuk pendidikan statistik dan mendapati bahawa

konsep tersebut berpotensi meningkatkan literasi statistik dalam topik deskriptif dan visualisasi data. Siti Rohani Jasni et al. (2018) pula mendapati gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab berpotensi meningkatkan empat kemahiran utama berbahasa, manakala Tangkui dan Keong (2020) mencadangkan penggunaan permainan digital Minecraft dalam matematik bagi meningkatkan pencapaian murid dalam pecahan. Kajian-kajian ini disokong oleh Kim dan Castelli (2021) yang membuktikan bahawa pendekatan gamifikasi memberi kesan kepada pencapaian pembelajaran serta perubahan psikologi dan tingkah laku pelajar. Kajian Zamzami Zainuddin et al. (2021) turut menunjukkan bahawa kuiz secara gamifikasi meningkatkan penglibatan murid kerana ia mendorong imaginasi, selari dengan dapatan Aries Ignacio (2021) dan Ahmad Farouq Nasri et al. (2024) yang menekankan bahawa gamifikasi mampu mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman pembelajaran yang konkrit, khususnya di sekolah rendah.

Penyelidikan di luar negara turut menunjukkan keberkesanan gamifikasi dalam pendidikan sejarah. Mattew Briggs (2022) mendapati gamifikasi dapat merendahkan ketakutan murid terhadap kegagalan dan memberi peluang kepada guru untuk menggalakkan penyertaan pelajar tanpa hanya menekankan jawapan yang betul. Kajian Klein & Oliveira (2024) menunjukkan bahawa elemen seperti muzik, fotografi dan permainan mampu menarik minat murid terhadap sejarah, manakala Nazokat Fayzullayevna (2024) melaporkan bahawa penerapan gamifikasi di Sweden memupuk interaksi murid secara berkumpulan dan meningkatkan motivasi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan kesihatan, Dahalan & Shaharom (2024) membuktikan bahawa simulasi berasaskan permainan membantu pelajar perubatan dan kejururawatan menguasai prosedur klinikal serta meningkatkan keyakinan, selari dengan kajian Chen et al. (2023) yang mendapati elemen poin, papan kedudukan dan lencana dalam kursus sains komputer meningkatkan motivasi dan prestasi pelajar.

Selain itu, kajian Smiderle Rodrigo et al. (2020) menunjukkan bahawa murid yang menggunakan gamifikasi lebih memahami dan mengingat fakta dengan baik serta dapat menjawab soalan dengan tepat. Kajian ini juga mendapati perbezaan positif dalam interaksi sosial pelajar introvert apabila menggunakan gamifikasi, selari dengan dapatan Chugh & Turnbull (2023) yang menekankan kesan jangka panjang gamifikasi dalam pembelajaran kolaboratif. Park & Kim (2021) pula mendapati bahawa permainan interaktif dalam pendidikan STEM di sekolah rendah meningkatkan minat, pemahaman konsep, kreativiti, dan kemahiran penyelesaian masalah. Dapatan ini seiring dengan De Sousa et al. (2014) yang membuktikan bahawa elemen permainan membantu pelajar bermasalah pembelajaran mengatasi kebimbangan dalam matematik. Kajian Charles Baah et al. (2023) di Ghana turut menunjukkan peningkatan pencapaian pelajar sebanyak 89.9% dengan penggunaan gamifikasi, selari dengan dapatan Irwanto et al. (2024) dalam pembelajaran kimia.

Dalam konteks latihan industri, Garcia et al. (2023) mendapati bahawa elemen pencapaian, lencana dan ganjaran maya meningkatkan penglibatan pelajar serta membantu mereka membangunkan kemahiran profesional. Fadhil Hasif & Darmi (2024) pula membuktikan bahawa aplikasi pembelajaran bahasa asing seperti Duolingo dan Memrise yang menggunakan gamifikasi meningkatkan disiplin, komitmen dan kemahiran bahasa pelajar. Dalam bidang muzik, Lalou Androniki (2023) mendapati bahawa cabaran melodi dan pengiktirafan dalam talian mendorong pelajar meningkatkan kreativiti komposisi.

Semasa pandemik COVID-19, gamifikasi memainkan peranan penting dalam pembelajaran dalam talian. Hamari et al. (2014) mendapati bahawa elemen seperti sistem ganjaran dan kuiz dalam platform pembelajaran maya membantu mengekalkan motivasi pelajar. Murid yang mengikuti pembelajaran berasaskan gamifikasi melaporkan mereka lebih fokus dan berasa

seronok walaupun belajar dari jarak jauh. Dapatan ini membuktikan bahawa gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan penglibatan murid dalam pembelajaran, sama ada dalam konteks bersemuka mahupun dalam talian. Secara keseluruhannya, pelbagai kajian membuktikan bahawa gamifikasi memberi impak positif terhadap pencapaian akademik, motivasi, penglibatan, kreativiti, kemahiran sosial dan profesional pelajar di pelbagai peringkat pendidikan dan bidang pengajian.

Walaupun pelbagai kajian lepas telah membuktikan keberkesanan gamifikasi dalam pelbagai bidang pendidikan, namun kajian yang memfokuskan kepada penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran Sejarah di sekolah rendah Malaysia masih terhad dan belum diteroka secara meluas. Kebanyakan penyelidikan terdahulu cenderung menilai keberkesanan gamifikasi dari aspek pencapaian akademik atau motivasi pelajar di peringkat menengah dan universiti, sedangkan konteks sekolah rendah menuntut pendekatan pedagogi yang berbeza kerana murid pada tahap ini mempunyai keperluan afektif, kognitif dan sosial yang unik. Justeru, kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti minat dan persepsi murid Tahun 5 terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah, sekali gus memberikan bukti empirikal baharu tentang pendekatan ini dalam konteks pendidikan sejarah sekolah rendah di Malaysia.

3. Tahap Minat Murid Terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Sejarah

Dapatan analisis deskriptif menunjukkan bahawa minat murid terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah adalah tinggi dengan nilai min 4.20 dan sisihan piawai 0.68. Ini menunjukkan bahawa sebahagian besar murid memberikan respons positif terhadap pelaksanaan gamifikasi dalam bilik darjah. Nilai sisihan piawai yang rendah menandakan variasi jawapan murid adalah kecil dan menunjukkan tahap konsistensi yang tinggi. Dapatan ini membuktikan bahawa elemen permainan dalam PdPc telah berjaya menarik perhatian murid serta menjadikan pembelajaran lebih dinamik dan menyeronokkan. Elemen seperti pemberian ganjaran, tahap pencapaian, dan persaingan sihat berupaya meningkatkan minat murid terhadap pembelajaran Sejarah.

Jadual 1: Analisis Tahap Minat Murid Terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Sejarah

No	Item Kajian	Min	Sisihan Piawai	Tahap Min
B1	Gamifikasi meningkatkan minat saya dalam Sejarah	4.26	0.67	Tinggi
B2	Saya tidak jemu belajar apabila gamifikasi digunakan	4.18	0.71	Tinggi
B3	Saya lebih bersemangat untuk belajar Sejarah dengan gamifikasi	4.22	0.69	Tinggi
B4	Saya teruja menunggu aktiviti gamifikasi dalam PdP Sejarah	4.20	0.65	Tinggi
B5	Elemen ganjaran meningkatkan minat saya untuk belajar	4.25	0.68	Tinggi
B6	Saya lebih fokus apabila gamifikasi digunakan dalam kelas	4.19	0.70	Tinggi
B7	Gamifikasi membantu saya memahami Sejarah dengan lebih baik	4.23	0.68	Tinggi
B8	Saya suka menjawab kuiz interaktif dalam gamifikasi	4.21	0.66	Tinggi
B9	Saya lebih suka belajar Sejarah menggunakan gamifikasi daripada kaedah biasa	4.17	0.72	Tinggi
B10	Gamifikasi menjadikan pembelajaran Sejarah lebih menyeronokkan	4.24	0.69	Tinggi
Purata Min	4.20	0.68	Tinggi	

3.1 Kategori Motivasi

Kategori motivasi merangkumi item B1, B3, dan B5 yang menilai sejauh mana gamifikasi meningkatkan minat dan semangat murid dalam pembelajaran Sejarah. Dapatan menunjukkan bahawa item B1 “Gamifikasi meningkatkan minat saya dalam Sejarah” memperoleh min

tertinggi (4.26, SP = 0.67) dengan 87.8% murid bersetuju atau sangat bersetuju. Ini membuktikan bahawa gamifikasi membantu meningkatkan minat murid terhadap Sejarah dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan kurang membosankan. Selain itu, item B5 “Elemen ganjaran meningkatkan minat saya untuk belajar” mencatatkan min 4.25 (SP = 0.68), disokong oleh 86.8% responden. Ini menunjukkan bahawa ganjaran seperti mata, lencana digital, dan sistem pencapaian dalam gamifikasi mampu meningkatkan motivasi pelajar. Menurut Deci dan Ryan (1985) dalam *Self-Determination Theory (SDT)*, motivasi intrinsik meningkat apabila keperluan psikologi asas seperti autonomi, kecekapan dan hubungan sosial dipenuhi. Dalam konteks ini, sistem ganjaran dalam gamifikasi memenuhi aspek kecekapan dan penghargaan diri pelajar. Dapatan ini sejajar dengan Fathi & Khadijah (2021) yang menegaskan bahawa ganjaran dan pengiktirafan digital mendorong pelajar untuk terus berusaha mencapai tahap pencapaian yang lebih tinggi. Item B3 “Saya lebih bersemangat untuk belajar Sejarah dengan gamifikasi” turut mencatatkan min 4.22 (SP = 0.69). Ini menunjukkan bahawa gamifikasi bukan sahaja menimbulkan minat tetapi juga meningkatkan motivasi berterusan terhadap pembelajaran. Seperti dinyatakan oleh Hamari et al. (2014), elemen cabaran dan maklum balas segera dalam permainan memberi kesan positif terhadap semangat belajar dan penglibatan pelajar.

3.2 Kategori Keterlibatan

Kategori keterlibatan merangkumi item B2, B4, dan B6 yang mengukur tahap penglibatan murid semasa PdPc. Dapatan menunjukkan item B4 “Saya teruja menunggu aktiviti gamifikasi dalam PdP Sejarah” memperoleh min 4.20 (SP = 0.65) dengan 84.9% murid bersetuju. Ini menunjukkan bahawa aktiviti gamifikasi mampu menimbulkan jangkauan positif dan keterujaan terhadap sesi pembelajaran. Item B2 “Saya tidak jemu belajar apabila gamifikasi digunakan” mencatatkan min 4.18 (SP = 0.71). Ini menandakan gamifikasi berperanan dalam mengatasi kebosanan yang sering timbul dalam PdPc tradisional. Menurut kajian Siti Rohani Jasni et al. (2018), bahan pembelajaran interaktif dapat menggalakkan pelajar untuk kekal fokus dan terlibat secara aktif. Sementara itu, item B6 “Saya lebih fokus apabila gamifikasi digunakan dalam kelas” memperoleh min 4.19 (SP = 0.70). Dapatan ini menunjukkan bahawa gamifikasi membantu meningkatkan tumpuan pelajar melalui aktiviti visual, interaktif dan berbentuk cabaran. Hasil ini selari dengan *Self-Determination Theory*, di mana rasa keterlibatan meningkat apabila pelajar berasa memiliki kawalan terhadap pembelajaran mereka. Seperti dijelaskan oleh Wong et al. (2018) integrasi teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 memperkukuh minat dan fokus pelajar terhadap isi pelajaran.

3.3 Kategori Pemahaman

Kategori ini menilai sejauh mana gamifikasi membantu pelajar memahami Sejarah dengan lebih baik. Item B7 “Gamifikasi membantu saya memahami Sejarah dengan lebih baik” memperoleh min 4.23 (SP = 0.68), manakala B9 “Saya lebih suka belajar Sejarah menggunakan gamifikasi daripada kaedah biasa” mencatatkan min 4.17 (SP = 0.72). Dapatan ini menunjukkan bahawa majoriti murid berpendapat gamifikasi memudahkan pemahaman konsep sejarah melalui paparan visual, kuiz interaktif, dan situasi simulasi yang menyerupai konteks sebenar. Kajian oleh Mohd Fikruddin et al. (2022) menyokong dapatan ini dengan menyatakan bahawa bahan gamifikasi meningkatkan kefahaman pelajar terhadap topik yang kompleks melalui aktiviti interaktif dan berstruktur. Dapatan ini turut disokong oleh Teo (2011) yang menegaskan bahawa kemudahan akses kepada bahan digital memainkan peranan penting dalam memastikan penerimaan teknologi dalam pendidikan. Oleh itu, selain elemen interaktif, kemudahan capaian turut menyumbang kepada keberkesanan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman murid.

3.4 Kategori Elemen Interaktif

Kategori elemen interaktif melibatkan item B8 dan B10. Item B10 “Gamifikasi menjadikan pembelajaran Sejarah lebih menyenangkan” memperoleh min 4.24 (SP = 0.69), manakala B8 “Saya suka menjawab kuiz interaktif dalam gamifikasi” mencatatkan min 4.21 (SP = 0.66). Ini membuktikan bahawa elemen interaktif seperti kuiz digital, papan markah, dan ganjaran maya meningkatkan keterujaan dan tumpuan pelajar terhadap pembelajaran. Kajian Siti Rohani Jasni et al. (2018) dan Muhammad Fikri et al. (2024) turut menyokong bahawa penggunaan teknologi interaktif memperkukuh minat serta memberi peluang kepada pelajar untuk belajar secara aktif dan reflektif. Ini sejajar dengan Rahimah Wahid (2020) yang menegaskan bahawa pembelajaran bermakna berlaku apabila pelajar berasa seronok dan terlibat secara langsung dalam proses PdPc. Secara keseluruhan, dapatan bagi setiap kategori membuktikan bahawa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah Tahun 5 berupaya meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman serta pengalaman interaktif murid secara menyeluruh. Elemen-elemen ini membentuk asas kepada peningkatan minat terhadap pembelajaran dan menjadikan PdPc lebih menyenangkan, selaras dengan keperluan pedagogi abad ke-21.

4. Tahap Persepsi Murid Terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Sejarah

Dapatan menunjukkan bahawa murid mempunyai persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah, dengan nilai min keseluruhan 4.27 dan sisihan piawai 0.66. Dapatan ini menunjukkan bahawa sebahagian besar murid bersetuju bahawa gamifikasi membantu menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah difahami. Nilai sisihan piawai yang sederhana menunjukkan tahap persetujuan yang seragam dalam kalangan responden terhadap keberkesanan pendekatan ini.

Jadual 2: Analisis Tahap Persepsi Murid Terhadap Penggunaan Gamifikasi dalam Mata Pelajaran Sejarah

No	Item Kajian	Min	Sisihan Piawai	Tahap Persepsi
C1	Gamifikasi menjadikan pembelajaran lebih mudah difahami	4.30	0.65	Sangat Tinggi
C2	Saya berasa lebih seronok belajar Sejarah menggunakan gamifikasi	4.28	0.66	Tinggi
C3	Gamifikasi membantu saya mengingat fakta sejarah dengan lebih baik	4.24	0.68	Tinggi
C4	Saya lebih fokus dalam pembelajaran apabila gamifikasi digunakan	4.26	0.67	Tinggi
C5	Gamifikasi membantu saya belajar secara lebih interaktif	4.32	0.64	Sangat Tinggi
C6	Saya berasa lebih yakin menjawab soalan selepas menggunakan gamifikasi	4.21	0.70	Tinggi
C7	Penggunaan gamifikasi memudahkan saya memahami topik sejarah yang sukar	4.27	0.66	Tinggi
C8	Saya lebih bermotivasi untuk belajar apabila gamifikasi digunakan	4.29	0.65	Tinggi
C9	Saya suka cara gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran Sejarah	4.25	0.68	Tinggi
C10	Gamifikasi menjadikan sesi pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik	4.31	0.64	Sangat Tinggi
Purata Min	4.27	0.66	Tinggi	

4.1 Gamifikasi dalam Pembelajaran

Analisis lanjut menunjukkan bahawa murid berpandangan bahawa gamifikasi dapat meningkatkan kefahaman mereka terhadap isi pelajaran Sejarah. Item C1 “*Gamifikasi menjadikan pembelajaran lebih mudah difahami*” memperoleh nilai min 4.30 (SP = 0.65),

manakala item C7 “*Penggunaan gamifikasi memudahkan saya memahami topik sejarah yang sukar*” mencatatkan nilai min 4.27. Ini menunjukkan bahawa murid mengiktiraf gamifikasi sebagai pendekatan yang membantu mereka memahami topik sejarah yang kompleks dengan lebih jelas dan kontekstual. Dapatan ini sejajar dengan Masnih Mustapa dan Nurilma (2025) yang mendapati bahawa gamifikasi berfungsi sebagai alat pedagogi yang efektif untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran serta memperkukuh pemahaman konsep yang mendalam. Kajian oleh Hamari et al. (2014) turut menyokong bahawa elemen permainan seperti maklum balas segera dan cabaran progresif dapat meningkatkan kefahaman serta tumpuan pelajar. Seiring dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer et al., 2001), gamifikasi memanfaatkan visual dan elemen interaktif yang membantu pelajar memproses maklumat secara aktif dan bermakna, justeru memudahkan mereka membina kefahaman yang lebih mendalam terhadap kandungan sejarah.

4.2 Kemudahan Penggunaan Gamifikasi

Dapatan menunjukkan bahawa murid menilai gamifikasi sebagai kaedah pembelajaran yang mudah digunakan dan fleksibel. Item C5 “*Gamifikasi membantu saya belajar secara lebih interaktif*” mencatatkan nilai min tertinggi 4.32 (SP = 0.64), manakala C9 “*Saya suka cara gamifikasi diterapkan dalam pembelajaran Sejarah*” memperoleh nilai min 4.25, dan C11 “*Gamifikasi boleh diakses di mana-mana dan pada bila-bila masa*” memperoleh nilai min 4.28 (SP = 0.66). Ini menunjukkan bahawa kebolegunaan dan kemudahan akses merupakan faktor utama yang menyumbang kepada persepsi positif murid. Menurut Teo (2011), kemudahan penggunaan merupakan salah satu faktor utama penerimaan teknologi dalam pendidikan. Dapatan ini mengukuhkan Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis (1989), yang menjelaskan bahawa penerimaan sesuatu teknologi dipengaruhi oleh dua faktor: *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan). Dalam konteks ini, murid menerima gamifikasi kerana mereka melihatnya sebagai alat yang memberi manfaat jelas terhadap pemahaman dan boleh diakses dengan mudah, menjadikan pembelajaran Sejarah lebih fleksibel dan menyeronokkan. Kajian Hazrati Yahaya et al. (2022) turut mendapati bahawa murid mempunyai persepsi positif terhadap gamifikasi kerana elemen permainan yang digunakan menjadikan pembelajaran lebih mudah difahami dan menyeronokkan.

4.3 Keyakinan dan Keseronokan Murid

Dapatan menunjukkan bahawa murid berasa lebih yakin dan seronok apabila gamifikasi diterapkan dalam PdPc. Item C10 “*Gamifikasi menjadikan sesi pembelajaran lebih menyeronokkan dan menarik*” mencatatkan nilai min 4.31, manakala item C6 “*Saya berasa lebih yakin menjawab soalan selepas menggunakan gamifikasi*” memperoleh nilai min 4.21. Walaupun nilai keyakinan sedikit lebih rendah, ia masih menunjukkan penerimaan positif secara keseluruhan terhadap keberkesanan pendekatan ini. Menurut Rahmania et al. (2022) dan Mohd Faruze dan Norah (2020), pembelajaran yang menyeronokkan membantu mewujudkan suasana bilik darjah yang kondusif dan menggalakkan penyertaan aktif pelajar. Selain itu, Rohaila Mohamed dan Fariza Khalid (2017) menegaskan bahawa elemen interaktif dalam pembelajaran digital meningkatkan keseronokan dan keyakinan pelajar kerana mereka dapat belajar melalui penerokaan dan percubaan tanpa tekanan. Tambahan pula, persepsi positif murid terhadap gamifikasi turut berkait rapat dengan peranan guru dalam memastikan pelaksanaannya berkesan. Abdul Rasid dan Hasmah (2016) menegaskan bahawa bahan pembelajaran yang menarik dapat mencipta pengalaman belajar yang menyeronokkan, manakala Azita Ali et al. (2021) dan Amirah Azhar et al. (2023) menunjukkan bahawa pendekatan kolaboratif dalam gamifikasi menggalakkan interaksi sosial dan membantu pelajar yang lemah meningkatkan kefahaman melalui bimbingan rakan sebaya.

5. Implikasi Kajian

Salah satu implikasi utama hasil kajian ini berkait rapat dengan peranan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Jabatan Pendidikan Negeri (JPN) dan Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) dalam memperkukuh pelaksanaan pembelajaran Sejarah berasaskan gamifikasi di sekolah rendah. Kajian menunjukkan bahawa walaupun guru semakin terbuka terhadap pendekatan inovatif, masih wujud kekangan dari segi latihan khusus, kemahiran digital dan penyediaan bahan sokongan untuk melaksanakan gamifikasi secara sistematik. Oleh itu, KPM melalui Bahagian Profesionalisme Guru (BPG) perlu merangka program pembangunan profesional guru Sejarah yang berstruktur dan berterusan, dengan tumpuan kepada penerapan pedagogi gamifikasi yang selari dengan prinsip pembelajaran abad ke-21. Modul latihan ini perlu menggabungkan komponen teori dan amali agar guru bukan sahaja memahami konsep gamifikasi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks bilik darjah sebenar secara efektif dan berkesan.

Dalam masa yang sama, JPN dan PPD disarankan memainkan peranan aktif sebagai pelaksana dan pemantau dengan memastikan latihan ini dijalankan secara berkala serta disertai oleh program bimbingan dan komuniti pembelajaran profesional (PLC) di peringkat daerah. Pendekatan ini bukan sahaja dapat meningkatkan kemahiran pedagogi guru Sejarah, tetapi turut menggalakkan perkongsian amalan terbaik dalam kalangan pendidik. Di samping itu, KPM, JPN dan PPD perlu memperkukuh sokongan infrastruktur dan bahan bantu mengajar digital seperti platform interaktif, kuiz dalam talian dan permainan pendidikan yang sesuai dengan kandungan kurikulum Sejarah. Inisiatif ini mampu membantu guru menjadikan pembelajaran Sejarah lebih menyeronokkan, bermakna dan mudah difahami oleh murid sekolah rendah. Melalui pelaksanaan bersepadu ini, agensi pendidikan di semua peringkat dapat memastikan bahawa strategi gamifikasi bukan sahaja mempertingkatkan minat dan persepsi murid terhadap Sejarah, tetapi juga menyokong usaha jangka panjang dalam membentuk generasi pelajar yang berpengetahuan, patriotik dan berdaya saing dalam era digital.

6. Cadangan Kajian Lanjutan

Kajian ini membuka peluang kepada penyelidikan lanjutan bagi memperkukuh pemahaman terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah sekolah rendah. Penyelidik masa hadapan disarankan melaksanakan kajian eksperimen untuk menilai secara empirikal kesan penggunaan elemen permainan seperti ganjaran, kuiz interaktif dan papan markah terhadap motivasi, pencapaian akademik serta penguasaan konsep sejarah dalam kalangan murid. Kajian berbentuk kualitatif seperti temu bual atau pemerhatian turut digalakkan bagi mendapatkan gambaran mendalam tentang pengalaman guru dan murid ketika melaksanakan gamifikasi, termasuk cabaran dan strategi penyesuaian yang digunakan di bilik darjah.

Selain itu, skop penyelidikan wajar diperluaskan ke pelbagai negeri dan kategori sekolah bagi membolehkan perbandingan dilakukan berdasarkan latar sosioekonomi dan konteks pendidikan yang berbeza. Pendekatan komparatif ini dapat memberikan pandangan yang lebih menyeluruh tentang tahap penerimaan dan keberkesanan strategi gamifikasi di sekolah rendah. Akhirnya, penyelidikan lanjutan juga boleh meneliti hubungan antara penggunaan gamifikasi dan pembentukan nilai patriotisme dalam kalangan murid. Penemuan sedemikian berpotensi mengangkat gamifikasi bukan sekadar pendekatan pedagogi berasaskan teknologi, tetapi juga sebagai wahana pembentukan jati diri nasional dan semangat cinta akan negara dalam kalangan generasi muda.

7. Rumusan

Secara keseluruhannya, dapatan kajian membuktikan bahawa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Sejarah Tahun 5 berjaya meningkatkan minat dan membentuk persepsi positif dalam kalangan murid. Elemen interaktif seperti ganjaran, tahap pencapaian, dan persaingan sihat bukan sahaja menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, malah memudahkan pemahaman isi pelajaran serta meningkatkan motivasi intrinsik murid. Penemuan ini selaras dengan teori *Self-Determination Theory* (SDT) dan *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menekankan kepentingan motivasi, kemudahan penggunaan, dan keberkesanan teknologi dalam pendidikan. Oleh itu, gamifikasi wajar dijadikan salah satu pendekatan PdP yang strategik bagi memastikan penglibatan aktif, meningkatkan prestasi akademik, dan mewujudkan pengalaman pembelajaran Sejarah yang lebih bermakna dan berkualiti.

Penghargaan

Saya ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada pensyarah penyelia, iaitu Dr. Anuar Ahmad dari Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia atas bimbingan dan sokongan yang telah diberikan oleh beliau sepanjang tempoh penulisan artikel ini.

Pernyataan konflik

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan mengenai penerbitan kajian ini.

Rujukan

- Alexiou, A., & Schippers, M. C. (2018). Digital game elements, user experience and learning: A conceptual framework. *Education and Information Technologies*, 23, 2545-2567.
- Ansar, M., & George, G. (2022). Gamification in education and its impact on student motivation: a critical review. *Emerging IT/ICT and AI Technologies Affecting Society*, 161-170.
- Abdul Rasid Jamian & Hasmah Ismail. (2016). Pelaksanaan pembelajaran Menyeronokkan Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 3(2), 49-63.
- Ali, A., Abbas, L. N., & Sabiri, A. M. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik nombor kompleks: Effectiveness of gamification learning in student's achievement for complex number topic. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108-122.
- Azhar, A., Mahamod, Z., Husin, N. S. M., & Abdullah, N. (2023). Kekangan Dan Strategi Guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah Dalam Meningkatkan Motivasi Murid Selepas Pasca Pandemik Covid-19 (Constraints and Strategies of Primary School Malay Language Teachers in Increasing Student Motivation After Post Pandemic COVID-19). *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 13(1), 73-88.
- Briggs, M. (2022). *Transforming History Through Gamification*. California State Polytechnic, Pomona.
- Baah, C., Govender, I., & Rontala Subramaniam, P. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, 10(1), 2210045.
- Coonradt, C. A., & Nelson, L. (2007). *The game of work*. Gibbs Smith.
- Chen, M., Chen, Y., Zuo, P. (2023). Design And Evaluation Of A Remote Synchronous Gamified Mathematics Teaching Activity That Integrates Multi- Representational Scaffolding And A Mind Tool For Gamified Learning. *Education of Technology*, 28, 13207-13233.

- Chugh, R., & Turnbull, D. (2023). Gamification In Education: A Citation Network Analysis Using Citnetexplorer. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), 405.
- Deterding, S. (2011). *A Glossary of Network Technologies*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Dahalan, F., Alias, N. & Shaharom, M.S.N. (2024). Gamification And Game Based Learning For Vocational Education And Training: A Systematic Literature Review. *Educational Technology* 29, 1279–1317.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation And Self-Determination In Human Behavior*. Springer.
- Eva Garcia-Lopez, Antonio Garcia-Cabot, Luis De-Marcos. (2016). An Experiment Of Social-Gamification In Massive Open Online Courses: The Eco Imooc. *Re-Imaging Learning Environments Proceedings Of The European Distance And E-Learning Network 2016 Annual Conference Budapest*.
- Fadhil Hasif, A., & Darmi, R. (2024). Comparative Analysis Of Duolingo And Memrise For English Language Learning. *Conference On English Language Teaching*, 4(1), 137-145.
- Fayzullayevna, X. N. (2024). Ways Of Using Gamification As A Technology Constituting An Educational Environment. *International Journal of Pedagogics*, 4(03), 26-29.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*, 5, 27–38.
- Faudzi, M. F. M., Pouzi, A. A. M., Dollah, M. A., Shafie, M. H. M., Rahman, A. F. M., & Morshidi, D. (2024). Kemahiran dan kesediaan guru pelatih Pendidikan Islam terhadap penggunaan gamifikasi semasa praktikum fasa 1. *International Journal of Future Education and Advances (IJFEA)*, 1(1).
- Hambali, K. B., & Lubis, M. A. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization (Acer-J)*. eISSN2600-769X, 5(1), 58-64.
- Ignacio, Aris E. (2021). "Online Classes And Learning In The Philippines During The Covid-19 Pandemic." *International Journal On Integrated Education*, 4(3), 1-6.
- Iberahim, M. F., & Md Noor, N. (2021). Gamification Practices In Teaching And Learning Among Primary School Teachers In Johor. *Innovative Teaching And Learning Journal*, 3(2), 59.
- Irwanto, Afrizal & Evi Tri. (2024). Go Chemist : A Mobile App To Promote Student Perceptions Of Chemistry. *Journal Economic, Social And Environmental*, 2(3), 25.
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Gamification Approach In Learning Arabic Language. *Journal Of Fatwa Management And Research*, 13(1), 358–367.
- J. Hamari, J. Koivisto And H. Sarsa. (2014). "Does Gamification Work? -- A Literature Review Of Empirical Studies On Gamification". *2014 47th Hawaii International Conference On System Sciences*. Waikoloa, Hi, Usa, 3025-3034.
- Khalid, D. N., Othman, N., Kasbun, R., & Alimin, S. R. (2023). Penerapan Konsep Gamifikasi Pada Perancangan Modul Pembelajaran Untuk Pendidikan Statistik. *E-Jurnal Penyelidikan Dan Inovasi*, 10(2), 85–103.
- Kim, J., & Castelli, D. M. (2021). Effects of gamification on behavioral change in education: A meta-analysis. *International journal of environmental research and public health*, 18(7), 3550.
- Ku, C. K. N. A. C., & Hassan, A. R. (2019). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-'Adad wa Al-Ma'dud Dalam Kalangan Pelajar: The Effects of Gamification Approach to al-'Adad wa al-Ma'dud Among Students. *Al-Muqaddimah: Online Journal of*

- Islamic History and Civilization*, 7(1), 11-22.
- Klein A. & Oliveira K. (2024). Engaging Through Games: An Analysis Of Gamification As An Intervention In Opinion Research. *Proceedings Of The 20th Brazillian Symposium On Information System*. 62(1), 1-10.
- Law, Y.Y. & Zamri, M. (2021). Keberkesanan Kahoot terhadap pencapaian murid sekolah rendah dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Melayu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(1), 90-101.
- Lalou Androniki.(2023). Rhythms Of Play :Advancing Music Education Through Gamification In Primary School. *Neos Pedagogos Online*, 39, 172-183.
- Lim, G. F., Jalil, N. A., Suraya, D., Hidup, A., & Omar, M. (2024). Pengintegrasian Teknologi dalam Pendidikan: Cabaran Guru Contrastive Analysis Technological Integration in Education: Challenges for Educators. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, 8(1).
- Mayer, R. E., Heiser, J., & Lonn, S. (2001). Cognitive constraints on multimedia learning: When presenting more material results in less understanding. *Journal of educational psychology*, 93(1), 187.
- Menon, P., Kanapathy, S., Sharvindran, I., & Ing, O. S. (2023). Cultivation Of Human Values Among Gifted Students Through The Implementation Of The Spiritual Circle Module In Efforts Of Humanizing Digital Learning: A Case Study. *Kongres 51 dan Pertandingan Inovasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran (kNovasi) 2022 Menginsankan Pendidikan Digital*, 285.
- Mustapa, M., & Ambo, N. (2025). Transformasi Pembelajaran Melalui Gamifikasi: Kajian Keberkesanan Terhadap Motivasi dan Pencapaian Akademik Pelajar CTU101: Transforming Learning Through Gamification: An Evaluation of Its Effectiveness on Motivation and Academic Achievement in CTU101. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, 12(3), 1-13.
- Nasri, A. F. A., Zakariya, K., Azhar, M. Y. Z., & Ismail, M. A. T. (2024). Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar Institut Pendidikan Guru (IPG) semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum). *International Journal of World Civilizations and Philosophical Studies*, 1(1), 1-Sept.
- Park, S. & Kim S. (2021). "Is Sustainable Online Learning Possible With Gamification?— The Effect Of Gamified Online Learning On Student Learning" . *Sustainability*, 13 (8), 5254.
- Rahimah Wahid. (2020). Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Pelajar Institusi Pengajian Tinggi. *Journal Of Educational And Social Sciences*, 16(1), 9-13.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.
- Rusli, M. S., Khairulanuar, B. N., Majinai, C., Perumalu, G., Paulus, J., & Kamrozzaman, N. A. (2024). Sosiokognitif Pelajar Terhadap Penggunaan Teknologi Maklumat Dalam Mata Pelajaran Bahasa Melayu Di Sekolah Menengah Kebangsaan Kawasan Lembah Klang. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 6(2), 731-746.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144(154), 1903-1910.
- Saidatul Badru Mohd , Said Ismail Ali , Mohd Sohaimi Esa , Saifulazry Mokhtar , & Irma Wani Othman .(2023). Hubungan antara kepemimpinan dan teknologi maklumat dan komunikasi (Information and communications technology, ICT). *International*

- Journal of Law, Government dan Communication*, 8, 1- 7.
- Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1), 3.
- Simone De Sousa Borges, Vinicius H. S. Durelli, Helena Macedo Reis, And Seiji Isotani. (2014). A Systematic Mapping On Gamification Applied To Education. *In Proceedings Of The 29th Annual Acm Symposium On Applied 53 Computing* 216–222. (Sac'14). Association For Computing Machinery, New York, Ny, Usa.
- Siong, W. 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.
- Tangkui, R. And Keong, T. (2020). Kesan Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Minecraft Terhadap Pencapaian Murid Tahun Lima Dalam Pecahan. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)*, 5(9), 98 - 113.
- Toda, A. M., Klock, A. C., Oliveira, W., Palomino, P. T., Rodrigues, L., Shi, L., & Cristea, A. I. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an existing Gamification taxonomy. *Smart Learning Environments*, 6(1), 1-14.
- Teo, T. (2011). Factors Influencing Teachers' Intention To Use Technology: Model Development And Test. *Computers & Education*, 57(4), 2432-2440.
- Yahaya, H., Shahrudin, H. N., Abdul Raup, F. S., Ahmad, N. Z., & Shafri, M. H. (2022). Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *International Journal Of Modern Languages And Applied Linguistics (IJMAL)*, 6(2), 1-13.
- Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2021). Gamification concept without digital platforms: A strategy for parents on motivating children study at home during Covid-19 pandemic. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 156-193.
- Zin, M. F. M., Abd Wahid, N., Yusoff, A. S. M., Yusoff, S. H. M., & Yusoff, Z. J. M. (2022). Relationship Between Gamification Implementation And Student Motivation In Learning And Facilitation Jawi In Terengganu. *International Journal of Islamic Products and Malay Civilization*, 1(1), 17-28.