

PENGUASAAN PERIBAHASA MELAYU DALAM KALANGAN MURID-MURID TAHUN ENAM

THE MASTERY OF MALAY PROVERBS AMONG YEAR SIX PUPILS

Nur Syuaidatul Haneesa MOHD SHAFFIE*¹

Nur Hafiza Muhamad REDZWAN²

Wan Nur Insyirah Qistina Wan Ahmad A'FIF³

Nur Maizatul Asyira KADIR⁴

Nur Fatihah ZAINI⁵

^{1,2,3,4,5}Kulliyah Pelancongan Mampan dan Bahasa Kontemporari,
84600 IIUM, Pagoh, Johor, Malaysia

¹haneesasyuaidatul@gmail.com

²nurhafizamuhamadredzwan@gmail.com

³insyirahqistina447@gmail.com

⁴asyira851@gmail.com

⁵nfthhzn@gmail.com

Pengarang koresponden*

Dihantar pada: 30 Julai 2025

Submit on: 30 July 2025

Diterima pada: 8 September 2025

Accepted on: 8 September 2025

ABSTRAK

Peribahasa merupakan unsur penting dalam Bahasa Melayu yang mencerminkan nilai budaya, pemikiran dan akal budi masyarakat Melayu. Ia bukan sekadar gaya bahasa, tetapi juga alat komunikasi berkesan yang mengandungi nasihat, pengajaran dan falsafah hidup yang diwarisi turun-temurun. Dalam pendidikan, peribahasa memperkaya kosa kata murid serta mengasah kepekaan terhadap bahasa yang halus dan bernilai sastera. Penguasaan terhadap peribahasa turut menunjukkan kemampuan murid menggunakan bahasa secara kiasan dan kontekstual. Namun, murid sering menghadapi kesukaran memahami maksud tersirat, terutama bagi simpulan bahasa dan peribahasa berbentuk kiasan yang tidak dapat ditafsir secara literal. Kekangan ini menyebabkan mereka sukar mengaplikasikan peribahasa dengan tepat dalam tugas bertulis dan lisan. Di samping itu, minat terhadap peribahasa juga rendah akibat pendekatan pengajaran konvensional yang berpusatkan guru dan kurang interaktif. Kajian ini bertujuan mengenal pasti bentuk peribahasa Melayu yang sukar dikuasai oleh murid Tahun Enam serta menilai keberkesanan penggunaan aplikasi *Gimkit* dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Kajian menggunakan kaedah kualitatif melalui analisis tematik dan deskriptif berdasarkan data pelaksanaan aplikasi tersebut dalam PdP. Dapatan menunjukkan perumpamaan dan kata-kata hikmah merupakan jenis peribahasa paling sukar dikuasai. Penggunaan

Gimkit terbukti meningkatkan prestasi, motivasi dan penglibatan murid melalui penerapan elemen Kompetensi, Autonomi dan Keterhubungan selaras dengan Teori Penentuan Kendiri (Richard & Edward, 2000). Kajian mencadangkan agar aplikasi digital seperti *Gimkit* diperluas dalam pengajaran Bahasa Melayu bagi meningkatkan minat dan penguasaan murid secara menyeluruh, sistematik dan berkesan.

Kata kunci: Peribahasa; murid; Gimkit; penguasaan; motivasi

ABSTRACT

Proverbs are an essential element of the Malay language, reflecting the cultural values, wisdom, and intellect of the Malay community. They function not only as a linguistic style but also as an effective means of communication that conveys advice, moral lessons, and life philosophies inherited through generations. In education, proverbs enrich students' vocabulary and enhance their sensitivity to refined, artistic, and culturally nuanced language use. Mastery of proverbs also indicates students' ability to use figurative and contextual language effectively. However, students often struggle to grasp the implicit meanings of proverbs, especially idiomatic and metaphorical expressions that cannot be interpreted literally. This limitation hinders their ability to apply proverbs accurately in both written and oral tasks. Moreover, students' interest in learning proverbs remains low due to conventional, teacher-centered, and less interactive teaching approaches. This study aims to identify types of Malay proverbs that are difficult for Year Six pupils to master and to evaluate the effectiveness of using the Gimkit application in the teaching and learning (T&L) of proverbs. Employing a qualitative approach, thematic and descriptive analyses were conducted based on data obtained through the application's implementation. The findings reveal that similes and wise sayings are the most challenging types for students to master. The use of Gimkit was found to improve students' performance, motivation, and engagement through the elements of Competence, Autonomy, and Relatedness, in line with the Self-Determination Theory (Richard & Edward, 2000). The study recommends expanding digital applications such as Gimkit in Malay language education to enhance students' interest and proficiency more holistically, systematically, and effectively.

Keywords: Proverbs; students; Gimkit; mastery; motivation

Penguasaan peribahasa Melayu dalam kalangan murid-murid Tahun Enam

Pengenalan

Peribahasa merupakan elemen yang signifikan terutamanya kepada masyarakat Melayu bagi menonjolkan aspek intelek, daya fikir dan nilai akal budi (Sanmugam & Lambri, 2021). Peribahasa bukan sekadar hiasan dalam bahasa, malah menjadi cerminan kepada nilai-nilai kehidupan, norma sosial, dan kebijaksanaan kolektif yang diwarisi sejak turun-temurun. Dalam masyarakat Melayu, penggunaan peribahasa dianggap sebagai petunjuk kematangan berbahasa serta kehalusan pekerti, kerana peribahasa menuntut kefahaman yang mendalam terhadap konteks dan makna tersirat yang ingin disampaikan. Justeru, peribahasa bukan hanya satu bentuk ekspresi linguistik, malah merupakan medium penting untuk menyampaikan ajaran moral, nasihat kehidupan, serta panduan tingkah laku secara halus dan berkesan. Dalam khazanah bahasa Melayu, peribahasa merangkumi pelbagai bentuk seperti perumpamaan, simpulan bahasa, bidalan, pepatah, dan kata-kata hikmah yang mencerminkan nilai budaya dan pemikiran masyarakat. Kepelbagaian ini menunjukkan kekayaan khazanah bahasa Melayu serta potensi besar peribahasa sebagai alat pedagogi dalam proses pendidikan bahasa.

Namun begitu, dalam kalangan murid, khususnya murid Tahun Enam yang berada pada fasa akhir persekolahan rendah, kemahiran murid dalam menguasai peribahasa berada pada tahap yang tidak memuaskan, sekali gus menimbulkan kebimbangan dalam konteks pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) dalam subjek Bahasa Melayu. Fenomena ini amat membimbangkan kerana pada peringkat ini, murid sepatutnya telah memiliki asas yang kukuh dalam penggunaan bahasa, termasuk pemahaman terhadap bentuk-bentuk kiasan seperti peribahasa. Ketidakmampuan ini boleh memberi kesan jangka panjang terhadap pencapaian akademik murid, terutamanya dalam mata pelajaran yang menuntut kemahiran bahasa tinggi seperti penulisan karangan, pemahaman dan kesusasteraan. Situasi ini juga menandakan wujudnya jurang antara kurikulum yang dirancang dengan keberkesanan pelaksanaan pengajaran dalam bilik darjah. Oleh itu, kajian ini memfokuskan kepada murid Tahun Enam untuk menilai tahap penguasaan peribahasa dan keberkesanan penggunaan aplikasi Gimkit sebagai alat sokongan pembelajaran. Inisiatif ini dilaksanakan sebagai usaha responsif terhadap cabaran sedia ada dalam pedagogi peribahasa.

Penyataan Masalah

Pembelajaran mengenai aspek peribahasa dalam mata pelajaran Bahasa Melayu tidak begitu mendapat perhatian daripada murid-murid sehinggakan mereka tidak boleh menjawab soalan berkenaan peribahasa ketika menduduki ujian peperiksaan Bahasa Melayu, bahkan memberi jawapan yang tidak berkaitan (Amrullah et al, 2022). Hal ini demikian kerana simpulan bahasa tidak mudah difahami secara literal oleh murid kerana memerlukan kebolehan menafsir makna tersirat yang kompleks. Kesukaran ini menjadi lebih ketara apabila murid tidak dibimbing secara sistematik dalam memahami konteks budaya dan simbolik yang mendasari suatu simpulan bahasa. Dalam dunia yang semakin berorientasikan komunikasi langsung dan literal, bentuk bahasa kiasan seperti peribahasa dilihat asing dan sukar untuk diaplikasikan dalam kehidupan harian mereka.

Kemelut ini sejajar dengan pandangan Samburskiy (2020) yang menyatakan bahawa makna dalam simpulan bahasa lazimnya bersifat metaforis dan tidak dapat difahami secara harfiah daripada komponen perkataannya. Ketidakmampuan murid untuk menggunakan peribahasa secara kontekstual, sama ada dalam bentuk lisan atau tulisan, menandakan kelemahan dalam memahami fungsi estetika dan makna kiasan dalam bahasa Melayu (Nasir,

2020). Keadaan ini bukan sahaja menjejaskan daya ekspresi dan keindahan bahasa murid, malah turut membantutkan usaha untuk memupuk kecintaan terhadap bahasa dan warisan budaya bangsa. Maka, pendekatan pengajaran yang lebih kreatif dan kontekstual perlu diterapkan agar peribahasa dapat difahami dan diaplikasikan dengan lebih bermakna dalam kalangan murid.

Kajian ini juga dilakukan bagi mengubah stigma murid-murid yang menganggap penguasaan peribahasa ini tidak penting, walhal sebagai warisan budaya yang kaya dengan nilai, peribahasa harus diberi perhatian yang setara dengan aspek linguistik lain dalam pengajaran Bahasa Melayu. Hal ini bertitik tolak daripada hakikat bahawa elemen peribahasa membentuk sebahagian daripada denyut nadi perkembangan bahasa yang sentiasa berubah dan berevolusi. Jika peribahasa terus diketepikan dalam proses pembelajaran, maka generasi muda akan kehilangan satu komponen penting yang mencerminkan identiti dan jati diri bangsa, di samping merencatkan keupayaan mereka untuk mengekspresikan pemikiran secara halus dan bernilai estetika.

Menurut (Sanmugam & Lambri, 2021), dalam konteks PdP Bahasa Melayu, para guru telah didedahkan dengan pelbagai pendekatan pedagogi. Namun begitu, penggunaan kaedah konvensional masih mendominasi pelaksanaan pengajaran, dan hal ini menjadi faktor penghalang kepada keberkesanan pemahaman murid terhadap peribahasa. Walaupun terdapat usaha menggunakan elemen visual dalam pengajaran, penerapan kaedah ini masih belum mencukupi kerana kurangnya kepelbagaian strategi dan sumber bahan bantu mengajar. Justeru, pemantapan pendekatan pengajaran yang lebih inovatif, bersepadu dan bersifat kontemporari perlu digembleng agar peribahasa dapat didekati secara lebih bermakna dan menarik minat murid secara menyeluruh.

Sorotan Literatur

Kajian Sanmugam dan Lambri (2021) memperlihatkan keberkesanan pendekatan pengajaran yang dilaksanakan oleh guru dalam menyampaikan kandungan peribahasa melalui pelbagai medium multimodal di peringkat sekolah. Bentuk penyelidikan yang dipilih ialah pendekatan kualitatif berasaskan kajian kes, manakala data pula dikumpul melalui temu bual separa berstruktur, pemerhatian dan analisis dokumen. Seramai tiga orang guru yang mengajar subjek Bahasa Melayu di sebuah sekolah menengah telah dipilih secara bertujuan sebagai responden utama, manakala seramai 80 orang murid turut terlibat sebagai informan kajian bagi memperoleh data sokongan yang lebih menyeluruh.

Hasil dapatan menunjukkan bahawa para guru menerapkan dua pendekatan utama, iaitu pendekatan berorientasikan guru dan pendekatan berorientasikan murid dengan sokongan bahan pembelajaran multimodal. Selain itu, hasil penyelidikan mendapati bahawa integrasi bahan multimodal dalam PdP tentang peribahasa Bahasa Melayu berpotensi mencetuskan suasana kelas yang dinamik, merangsang minat dalam diri murid, serta menggalakkan mereka agar lebih fokus, berfikiran terbuka, kreatif dan kritis dalam menyelesaikan masalah. Tambahan lagi, pelaksanaan ini juga berupaya meningkatkan penguasaan peribahasa murid semasa di bilik darjah. Justeru, penyelidikan yang dilaksanakan ini membuktikan bahawa penggunaan bahan multimodal dan strategi PdP yang sesuai boleh meningkatkan kefahaman serta penguasaan murid terhadap peribahasa dengan lebih efektif.

Selain itu, kajian yang dilakukan oleh Yan dan Zhao (2023) pula menerapkan strategi pengajaran gamifikasi berasaskan Teori Penentuan Kendiri (SDT) dalam kalangan murid sekolah rendah serta menilai keberkesanannya terhadap pencapaian akademik dan tahap motivasi intrinsik pelajar. Responden kajian terdiri daripada murid-murid sekolah rendah di

China yang mengikuti kelas membaca bahasa Cina dan responden dipecahkan kepada kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen. Penyelidikan ini berbentuk kuasi-eksperimen yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif melalui penggunaan instrumen seperti temu bual, soal selidik dan skala pemerhatian. Perubahan dari segi pencapaian serta tahap motivasi murid dikenal pasti melalui penilaian sebelum dan selepas intervensi. Hasil dapatan membuktikan bahawa strategi gamifikasi berasaskan SDT yang menekankan elemen Autonomi, Kompetensi dan Keterhubungan berjaya meningkatkan motivasi intrinsik dan prestasi akademik murid secara signifikan. Hal ini selari dengan konteks pembelajaran peribahasa kerana strategi gamifikasi mampu memberi kebebasan kepada murid untuk memilih soalan (autonomi), meningkatkan penguasaan makna peribahasa melalui latihan berulang (kompetensi), serta menggalakkan interaksi dan kerjasama dalam kalangan murid (keterhubungan). Justeru, pendekatan ini diyakini dapat memperkukuh pemahaman murid terhadap peribahasa Melayu.

Kajian oleh Makhtar et al. (2024) dilaksanakan untuk mempertingkatkan penguasaan peribahasa dalam kalangan tiga orang murid sekolah rendah Tahap dua melalui penggunaan permainan JUPERMA 1.0. Penyelidikan ini dijalankan menggunakan reka bentuk kajian tindakan yang melibatkan tiga orang pelajar tahun empat daripada sebuah sekolah kebangsaan yang telah dikenal pasti sebagai lokasi kajian. Data kajian dikumpul melalui beberapa instrumen kajian, iaitu pemerhatian, temu bual praujian dan pascaujian. Dapatan kajian membuktikan bahawa permainan JUPERMA 1.0 telah berjaya menarik perhatian dan mengukuhkan kefahaman murid terhadap peribahasa menerusi penerapan kaedah pembelajaran berasaskan hiburan sepanjang pelaksanaan kajian. Menerusi kajian ini, jelas menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran berasaskan permainan boleh menjadi alternatif yang berupaya memperkukuhkan penguasaan murid serta menggarap minat murid terhadap peribahasa.

Kajian oleh Teo et al. (2024) meneliti persepsi murid terhadap penggunaan permainan video dan aplikasi gamifikasi dalam usaha mengintegrasikan TMK dalam PdP Bahasa Melayu. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui tinjauan dalam talian menggunakan soal selidik berasaskan Google Form. Seramai 25 orang pelajar Tingkatan Empat dipilih secara rawak sebagai sampel kajian. Data dianalisis secara deskriptif bagi menilai skor min dan tahap interpretasi murid terhadap elemen permainan video serta aplikasi gamifikasi. Dapatan menunjukkan semua responden memiliki telefon pintar dan tahap interpretasi terhadap kedua-dua medium berada pada tahap tinggi. Skor min purata menunjukkan minat terhadap aplikasi gamifikasi (4.50) lebih tinggi berbanding permainan video (4.05). Hasil ini membuktikan bahawa aplikasi gamifikasi seperti *Gimkit* berpotensi besar digunakan dalam PdP Bahasa Melayu, termasuk dalam pengajaran peribahasa, kerana mampu merangsang minat, motivasi, dan penglibatan aktif murid dalam pembelajaran interaktif berasaskan teknologi.

Akhir sekali, Wulan (2024) telah mengkaji kelebihan dan cabaran gamifikasi dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran pelajar melalui kaedah kajian literatur yang komprehensif. Kaedah yang digunakan ialah kajian literatur kualitatif, iaitu dengan menganalisis pelbagai laporan pendidikan, artikel ilmiah dan kajian kes mengenai penggunaan gamifikasi dalam pendidikan. Dapatan menunjukkan bahawa gamifikasi berupaya meningkatkan motivasi, penglibatan, pengekalan ilmu serta kemahiran menyelesaikan masalah pelajar, di samping mewujudkan persekitaran pembelajaran yang menarik dan interaktif. Maka, pelaksanaan kajian ini telah mempamerkan gambaran secara menyeluruh mengenai keberkesanan gamifikasi dalam dunia pendidikan di samping menyokong pelaksanaannya sebagai suatu kaedah inovatif dalam meningkatkan motivasi dan

pencapaian murid.

Secara keseluruhannya, bab ini telah membincangkan secara menyeluruh sorotan literatur yang berkaitan dengan penguasaan peribahasa, pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran, serta aplikasi Teori Penentuan Kendiri dalam konteks pendidikan. Tumpuan telah diberikan kepada kajian-kajian yang menunjukkan keberkesanan strategi digital dan interaktif dalam meningkatkan pencapaian serta motivasi pelajar. Walau bagaimanapun, sorotan ini turut mengenal pasti kelompongan dalam kajian sedia ada, iaitu kurangnya penyelidikan yang meneroka secara khusus integrasi aplikasi Gimkit dalam proses pengajaran peribahasa bagi subjek Bahasa Melayu, terutamanya yang melibatkan murid Tahun Enam. Oleh itu, sorotan ini bukan sahaja menyediakan asas teori dan empirikal yang kukuh untuk kajian ini, tetapi juga menjadi panduan penting dalam merangka metodologi dan reka bentuk kajian yang akan diuraikan dalam bab seterusnya.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif bagi mengenal pasti jenis peribahasa Melayu yang sukar dikuasai oleh murid Tahun Enam serta menilai keberkesanan aplikasi *Gimkit* sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman makna peribahasa. Kaedah ini sesuai untuk menjawab persoalan berbentuk bagaimana, apa dan mengapa (Ajhari, 2022) serta relevan bagi kajian yang melibatkan perubahan dalam kumpulan (Tahajuddin et al., 2021). Kajian dijalankan di Sekolah Kebangsaan Klang, Selangor yang aktif melaksanakan transformasi digital dan penggunaan gamifikasi dalam pengajaran. Seramai 20 orang murid Tahun Enam daripada kelas Brilliant dipilih melalui persampelan bertujuan, terdiri daripada 6 murid lelaki dan 14 perempuan yang memiliki kemahiran asas komputer dan pengetahuan tentang *Gimkit*.

Kajian rintis dilaksanakan terlebih dahulu bagi memastikan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen (Ibhrim et al., 2022). Bagi objektif pertama, penyelidik membina set soalan interaktif dalam *Gimkit* merangkumi lima jenis peribahasa utama: bidalan, pepatah, simpulan bahasa, perumpamaan dan kata-kata hikmah. Data kuiz dianalisis menggunakan ATLAS.ti bagi mengenal pasti jenis peribahasa yang sukar difahami. Untuk objektif kedua, ujian pra dan pasca dilaksanakan bagi menilai keberkesanan *Gimkit*. Markah dibandingkan secara analisis deskriptif kualitatif. Hasil analisis memberikan gambaran jelas tentang kesan penggunaan teknologi terhadap pemahaman dan penguasaan peribahasa Melayu murid sekolah rendah.

Teori Penentuan Kendiri oleh Richard dan Edward 2000

Kajian ini menggunakan Teori Penentuan Kendiri (Self-Determination Theory, SDT) oleh Richard dan Edward (2000) yang menegaskan bahawa motivasi individu terbentuk melalui pemenuhan tiga keperluan psikologi asas: Kompetensi, Autonomi dan Keterhubungan. Aspek Kompetensi diaplikasikan melalui paparan markah dan sistem ganjaran dalam aplikasi *Gimkit*, yang membolehkan murid menilai prestasi secara langsung serta meningkatkan keyakinan dan motivasi intrinsik. Elemen Autonomi pula diterapkan dengan memberi kebebasan kepada murid memilih mod dan strategi permainan, menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan serta mendorong mereka belajar atas kehendak sendiri. Seterusnya, Keterhubungan dipupuk melalui aktiviti berkumpulan dan persaingan sihat yang menggalakkan komunikasi, kerjasama dan sokongan sosial antara rakan sebaya. Interaksi positif ini menyumbang kepada kesejahteraan emosi dan peningkatan minat terhadap pembelajaran peribahasa. Secara

keseluruhan, teori ini menjelaskan bagaimana elemen gamifikasi dalam *Gimkit* berupaya meningkatkan motivasi intrinsik, penglibatan aktif dan kesejahteraan pelajar dalam pembelajaran Bahasa Melayu.

Dapatan dan Perbincangan Kajian

Dalam bahagian ini, pengkaji akan membincangkan dapatan kajian dan perbincangan dapatan kajian objektif pertama secara terperinci.

Jadual 1: Analisis Perbandingan Praujian dan Pascaujian Objektif 1

Jenis Peribahasa	Purata Markah Murid bagi Praujian (%)	Purata Markah Murid bagi Pascaujian (%)	Peningkatan Markah (%)
Bidalan	78.75%	93.75%	15%
Pepatah	72.5%	95%	22.5%
Perumpamaan	60%	93.75%	33.75%
Simpulan Bahasa	78.75%	98.75%	20%
Kata-Kata Hikmah	62.5%	97.5%	35%

Objektif pertama kajian ini adalah untuk mengenal pasti jenis-jenis peribahasa Melayu yang sukar dikuasai oleh murid-murid Tahun Enam berdasarkan analisis dalam aplikasi *Gimkit*. Berdasarkan perbandingan praujian dan pascaujian intervensi, hasil dapatan objektif pertama menunjukkan terdapat peningkatan yang ketara dalam penguasaan peribahasa selepas menggunakan aplikasi gamifikasi tersebut. Kelima-lima kategori peribahasa yang diuji ialah bidalan, pepatah, perumpamaan, simpulan bahasa dan kata-kata hikmah. Antara kategori peribahasa yang mencatat peningkatan paling ketara selepas pascaujian ialah perumpamaan dan kata-kata hikmah. Semasa praujian, purata markah murid bagi kategori perumpamaan berada pada tahap penguasaan yang sederhana, iaitu sebanyak 60% sahaja. Namun pada peringkat seterusnya, purata markah murid memperlihatkan perubahan yang ketara apabila terdapat peningkatan sebanyak 33.75% menjadikan jumlah purata markah murid ketika ujian pasca ialah 93.75%. Kemudian bagi kategori kata-kata hikmah pula purata markah murid menunjukkan penambahan sebanyak 35% yang menjadikan purata markah murid berubah daripada 62.5% kepada 97.5%. Peningkatan kadar peratusan markah bagi kedua-dua kategori peribahasa ini jelas menunjukkan bahawa intervensi yang dijalankan melalui aplikasi *Gimkit* sangat berkesan dalam membantu meningkatkan pemahaman murid terhadap jenis peribahasa sukar dikuasai pada peringkat awal.

Jadual 2: Jenis-jenis peribahasa yang sukar dikuasai semasa Praujian

Peribahasa	Kategori Peribahasa	Bilangan murid yang salah jawab (20 Murid)
Laksana pohon kayu tidak berbuah	Pepatah	12
Seperti kera mendapat bunga	Perumpamaan	10
Bagai isi dengan kuku	Perumpamaan	11
Kalau asal benih yang baik, jatuh ke laut menjadi pulau	Kata-Kata Hikmah	8
Berbakti kepada ibu bapa adalah tangga ke syurga	Kata-Kata Hikmah	11

Sebelum proses intervensi dijalankan, pengkaji telah mengenal pasti beberapa peribahasa yang sukar dikuasai oleh murid. Peribahasa seperti “Laksana pohon kayu tidak berbuah” (pepatah), “Bagai isi dengan kuku”, “Seperti kera mendapat bunga” (perumpamaan), “Berbakti kepada ibu bapa adalah tangga ke syurga” dan “Kalau asal benih yang baik, jatuh ke laut menjadi pulau” (kata-kata hikmah) merupakan soalan yang kerap dijawab salah oleh murid-murid semasa peringkat praujian. Berdasarkan kekerapan kesalahan yang dilakukan oleh murid, kesukaran ini dipercayai berlaku kerana murid masih belum kompeten untuk memahami maksud tersirat jenis peribahasa tersebut yang memerlukan mereka untuk menguasai kemahiran kognitif dengan lebih mendalam agar dapat mentafsir makna peribahasa tersebut.

Jadual 3: *Jenis-jenis peribahasa yang sukar dikuasai selepas intervensi semasa Praujian*

Peribahasa	Kategori Peribahasa	Bilangan murid yang salah jawab (20 Murid)
Bagai cendawan tumbuh selepas hujan	Perumpamaan	4
Ada udang di sebalik batu	Bidalan	2
Ikut resmi padi, semakin berisi semakin tunduk	Pepatah	2
Kalau asal benih yang baik, jatuh ke laut jadi pulau	Kata Hikmah	4

Namun begitu, selepas intervensi dilakukan menggunakan aplikasi Gimkit, jumlah kesalahan yang dicatatkan oleh murid bagi peribahasa-peribahasa ini menunjukkan penurunan yang ketara. Misalnya, peribahasa kategori kata-kata hikmah, iaitu “Kalau asal benih yang baik, jatuh ke laut menjadi pulau” yang sebelum ini mencatatkan jumlah lapan orang murid memilih jawapan yang salah telah berkurang menjadi empat orang sahaja yang salah jawab semasa pascaujian. Perubahan ini jelas menggambarkan keberkesanan aplikasi gamifikasi sebagai alat bantu pembelajaran bukan sahaja berfungsi untuk menarik minat murid, malah turut membantu untuk memperkukuh pemahaman mereka secara progresif. Dapatan ini turut disokong oleh kajian Rahman dan Anam (2024) yang mendapati bahawa penggunaan aplikasi Gimkit berjaya meningkatkan motivasi pelajar melalui pendekatan gamifikasi yang menyeronokkan serta interaktif. Responden kajian ini melaporkan bahawa mereka lebih bersemangat dan bermotivasi semasa menjalani penilaian formatif menggunakan Gimkit kerana lebih mudah memahami kandungan pembelajaran yang disampaikan. Tambahan lagi maklum balas segera yang diberikan ketika menggunakan Gimkit turut membantu mereka untuk mengetahui kesalahan yang dilakukan dan dapat melakukan pembetulan dengan kadar yang segera.

Perbincangan dapatan ini boleh dijelaskan melalui kerangka Teori Penentuan Kendiri (*Self-Determination Theory, SDT*) oleh Richard dan Edward (2000). Bagi objektif ini pengkaji hanya memilih satu sahaja elemen daripada Teori Penentuan Kendiri untuk melakukan analisis data kajian, iaitu elemen Kompetensi. Menerusi konteks kajian ini, kompetensi merujuk keupayaan murid untuk merasakan diri mereka cekap dan mampu menguasai tugas ataupun latihan yang diberikan. Sebelum intervensi dijalankan, murid mungkin tidak berasa cukup yakin atau cekap untuk memahami maksud tersirat dalam peribahasa yang lebih kompleks dan jarang digunakan ketika proses pengajaran dan pembelajaran. Namun, melalui penggunaan Gimkit yang menyediakan paparan markah secara langsung, sistem ganjaran mata, serta pengulangan soalan dalam pelbagai bentuk dilihat dapat membantu murid mengenal pasti kelemahan mereka dan berusaha untuk meminimumkan kesalahan ketika

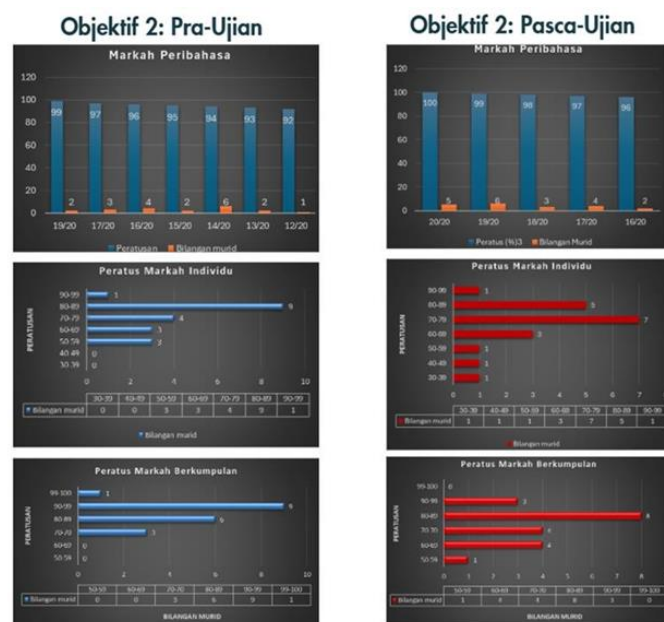
melakukan tugas pada masa akan datang. Keadaan ini bukan sahaja dapat meningkatkan pemahaman murid ketika menyiapkan sesuatu tugas, malah membina keyakinan dalam kalangan murid terhadap tahap kebolehan mereka sendiri untuk memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Peningkatan purata markah ujian dalam kategori peribahasa perumpamaan dan kata-kata hikmah selepas menjalankan intervensi jelas memperlihatkan bahawa murid telah berjaya membina kompetensi dalam dua kategori yang paling mencabar bagi mereka. Apabila murid mula berasa cekap dan yakin dengan kebolehan mereka, maka secara tidak langsung perkara ini mendorong kepada peningkatan motivasi intrinsik dalam diri murid untuk terus belajar dan mencabar diri sendiri untuk melakukan sesuatu tugas dengan lebih baik. Perkara ini berkait rapat dengan prinsip dalam Teori Penentuan Kendiri, yang menyatakan bahawa individu yang merasa cekap lebih terdorong untuk meneruskan sesuatu aktiviti atas kerelaan sendiri dengan lebih bersemangat dan bermotivasi. Oleh yang demikian, dapatan kajian bagi objektif ini menunjukkan bahawa aplikasi Gimkit memainkan peranan yang penting dalam membina kompetensi murid untuk memahami peribahasa Melayu yang sukar dikuasai khususnya perumpamaan serta kata-kata hikmah dan seterusnya secara tidak langsung dapat menimbulkan kesan yang positif terhadap motivasi diri murid serta meningkatkan prestasi pembelajaran mereka.

Keberkesanan Penggunaan Aplikasi Gimkit dalam Pengajaran

Dalam bahagian ini, pengkaji akan membincangkan dapatan kajian objektif kedua dengan lebih terperinci.

Gambar 1: *Dapatan Objektif 2*



Bagi Objektif 2, dapatan kajian menunjukkan bahawa susunan aktiviti yang dijalankan memberi kesan berbeza terhadap prestasi murid dalam memahami peribahasa. Dalam mod permainan individu, markah Gimkit selepas murid menjawab ujian peribahasa secara konvensional berada dalam julat 50% hingga 99%. Sebaliknya, murid yang bermain Gimkit terlebih dahulu sebelum menjawab ujian peribahasa mencatat purata markah antara 30% hingga 99%. Begitu juga dalam mod permainan berkumpulan, markah Gimkit selepas murid

menjawab ujian peribahasa secara konvensional berada dalam julat 70% hingga 100%, manakala mereka yang bermain Gimkit terlebih dahulu sebelum ujian mencatat markah antara 50% hingga 99%. Walaupun purata markah Gimkit lebih tinggi apabila murid menjawab ujian peribahasa terlebih dahulu, keputusan ujian peribahasa didapati lebih cemerlang apabila murid bermain Gimkit sebelum menjawab ujian.

Murid yang bermain Gimkit sebelum menjawab ujian didapati berjaya memperoleh purata markah ujian peribahasa antara 96% hingga 100%, berbanding hanya 92% hingga 99% apabila mereka menjawab ujian terlebih dahulu sebelum bermain Gimkit. Dapatan ini memperlihatkan bahawa susunan aktiviti memberi impak langsung terhadap tahap pemahaman murid. Aktiviti permainan Gimkit yang dilaksanakan sebelum ujian peribahasa didapati lebih berkesan dalam membantu murid menguasai makna peribahasa, walaupun keputusan permainan itu sendiri tidak tinggi. Hal ini membuktikan bahawa elemen gamifikasi mampu merangsang motivasi, pemikiran dan kefahaman murid apabila digunakan secara strategik dalam susunan aktiviti pembelajaran yang terancang dan bersesuaian. Perkara ini selari dengan prinsip Teori Penentuan Kendiri yang diperkenalkan oleh Richard dan Edward (2000).

Menurut teori tersebut motivasi seseorang dipengaruhi oleh tiga keperluan psikologi asas, iaitu Kompetensi, Autonomi dan Keterhubungan. Kompetensi merujuk kepada keinginan individu untuk berasa cekap dan mampu dalam sesuatu perkara, Autonomi bermaksud kebebasan untuk mengawal cara pembelajaran dan membuat keputusan sendiri, manakala Keterhubungan merujuk kepada keperluan untuk berhubung dengan orang lain dalam proses pembelajaran. Apabila ketiga-tiga keperluan ini dipenuhi, situasi ini mampu mendorong peningkatan Motivasi Autonomi, iaitu motivasi yang datang daripada diri sendiri tanpa dipengaruhi oleh paksaan atau ganjaran luaran. Motivasi Autonomi ini turut merangkumi motivasi intrinsik, iaitu apabila seseorang melakukan sesuatu aktiviti kerana minat, keseronokan atau kepuasan dalaman.

Dalam konteks pembelajaran, motivasi intrinsik sering dikaitkan dengan keinginan murid untuk belajar kerana minat dan keseronokan terhadap sesuatu subjek atau aktiviti tanpa memerlukan ganjaran luaran yang seterusnya menyumbang kepada perkembangan diri dan kesejahteraan psikologi individu (Othman et al., 2020). Dalam kajian ini, pengkaji mendapati bahawa elemen gamifikasi dalam Gimkit berupaya dalam meningkatkan motivasi murid dalam memahami peribahasa Melayu setelah ketiga-tiga elemen utama diaplikasikan sepanjang pelaksanaan kajian. Keberkesanan ini terbukti apabila elemen Kompetensi diterapkan menerusi paparan markah secara langsung semasa permainan aplikasi Gimkit sedang berlangsung. Perkara ini membolehkan murid melihat kedudukan markah masing-masing berbanding rakan-rakan dan seterusnya berusaha memperbaiki prestasi serta mencapai kedudukan yang lebih baik.

Situasi ini mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kompetitif dan menyeronokkan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa sebelum penggunaan Gimkit, markah ujian peribahasa murid hanya 92% hingga 99% dengan tiada murid mencapai 100% (20/20). Namun selepas penggunaan Gimkit, berlaku peningkatan ketara apabila lima orang murid mencapai markah penuh dan majoriti murid mencatat markah antara 96% hingga 100%. Peningkatan prestasi ini membuktikan keberkesanan Gimkit dalam memenuhi keperluan psikologi murid khususnya dari aspek Kompetensi. Dapatan kajian ini turut disokong oleh kajian Bureau et al. (2022) melalui laporan mereka yang menunjukkan bahawa Kompetensi merupakan faktor utama yang mendorong motivasi sendiri murid. Hal ini demikian kerana, maklum balas segera dan suasana persaingan yang sihat dalam aktiviti pembelajaran

membantu murid membina rasa cekap, seterusnya meningkatkan keterlibatan secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil dapatan kajian tersebut menunjukkan bahawa Kompetensi menyumbang sebanyak 43.21% dalam menentukan motivasi murid, diikuti oleh Autonomi 34.49% dan Keterhubungan 22.31%, sekali gus membuktikan kepentingan keperluan psikologi ini dalam mempengaruhi motivasi sendiri murid. Dapatan ini turut membuktikan bahawa suasana pembelajaran yang memenuhi keperluan Kompetensi bukan sahaja mampu merangsang motivasi murid, malah turut berperanan dalam menyokong peningkatan prestasi akademik serta kesejahteraan emosi mereka dalam jangka masa panjang. Murid yang berasa berkemampuan dan yakin cenderung lebih aktif, berani mengambil risiko akademik secara positif serta membina hubungan sosial yang sihat, sekali gus mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif. Keadaan ini turut dipengaruhi oleh keupayaan mereka mengenal pasti pencapaian diri dan ruang penambahbaikan melalui aktiviti pembelajaran.

Perkara ini lebih ketara apabila perkaitan antara Kompetensi dengan Motivasi Autonomi dapat dilihat melalui paparan markah secara langsung dalam Gimkit yang membolehkan murid mengenal pasti pencapaian masing-masing serta aspek peribahasa yang perlu dibaiki. Keadaan ini mendorong mereka untuk berusaha meningkatkan kecekapan diri dan bersaing secara sihat. Selaras dengan Teori Penentuan Kendiri oleh Richard dan Edward (2000), elemen Kompetensi dapat dicapai apabila murid merasai peningkatan prestasi secara nyata melalui paparan markah, ganjaran seperti mata serta kedudukan dalam permainan. Situasi sebegini bukan sahaja mampu meningkatkan rasa cekap dalam diri murid, malah turut mendorong motivasi intrinsik dan Motivasi Autonomi untuk terus mencabar diri serta mencapai keputusan yang lebih baik.

Kemudian, perkaitan Kompetensi dengan perkembangan diri dan kesejahteraan pula turut terbukti apabila peningkatan prestasi akademik dan motivasi yang dicapai melalui Kompetensi dan Autonomi bukan sahaja membantu murid untuk lebih cekap dalam proses pembelajaran peribahasa tetapi turut menyumbang kepada perkembangan diri secara menyeluruh serta kesejahteraan psikologi mereka dalam pembelajaran. Oleh itu, jelaslah bahawa aplikasi Gimkit berjaya membina Kompetensi murid melalui paparan markah, ganjaran serta suasana persaingan sihat yang secara langsung meningkatkan keyakinan, motivasi dan kefahaman murid terhadap peribahasa yang sukar. Menurut Teori Penentuan Kendiri oleh Richard dan Edward (2000), situasi seperti ini dapat menimbulkan perasaan cekap dalam diri murid semasa melaksanakan sesuatu tugas, sekali gus mendorong motivasi intrinsik untuk mereka belajar secara sukarela dalam sesi pembelajaran.

Seterusnya, dapatan kajian menunjukkan bahawa elemen gamifikasi dalam Gimkit berjaya meningkatkan motivasi murid dalam memahami peribahasa Melayu apabila elemen Autonomi diaplikasikan, iaitu dengan memberi kebebasan kepada murid untuk memilih mod permainan sama ada secara individu atau berkumpulan serta menentukan strategi menjawab sendiri dalam aplikasi permainan Gimkit tersebut. Perkara ini membolehkan murid berasa lebih bebas dalam pembelajaran kerana mereka berpeluang membuat keputusan sendiri sama ada ingin bermain secara individu atau berkumpulan serta bebas dalam memilih pendekatan menjawab yang paling sesuai dengan diri masing-masing. Dapatan kajian turut menunjukkan bahawa berlakunya perubahan corak pembelajaran daripada seragam dan terhad, iaitu pembelajaran yang tidak bebas dan tiada pilihan kepada lebih fleksibel dan bervariasi. Ketika praujian, murid menjalani ujian peribahasa secara konvensional tanpa sebarang pilihan sebelum menggunakan Gimkit.

Dapatan mendapati markah ujian peribahasa berada dalam lingkungan 92% hingga 99%, manakala peratusan markah Gimkit secara individu berada dalam lingkungan 50%

hingga 99% dan secara berkumpulan antara 70% hingga 99%. Ketika pascaujian pula, murid menjawab soalan peribahasa menggunakan aplikasi Gimkit terlebih dahulu sebelum menjalani ujian peribahasa secara konvensional. Dapatan menunjukkan peratusan markah ujian peribahasa meningkat kepada 96% hingga 100% berbanding praujian. Walau bagaimanapun, markah Gimkit secara individu berada dalam lingkungan 33% hingga 93% manakala peratusan markah secara berkumpulan pula antara 50% hingga 99% dan markah bagi kedua-dua mod permainan tersebut dilihat sedikit rendah berbanding markah Gimkit ketika praujian.

Namun, walaupun purata markah Gimkit ketika pascaujian tersebut rendah berbanding markah Gimkit ketika praujian, peratusan markah ujian peribahasa secara konvensional yang dilakukan ketika pascaujian dilihat lebih cemerlang dan menunjukkan peningkatan ketara berbanding praujian yang memiliki markah Gimkit yang lebih tinggi tetapi menghasilkan markah yang rendah dalam ujian peribahasa secara konvensional. Keadaan ini menunjukkan bahawa kaedah pembelajaran konvensional yang seragam dan terhad sebelum ini telah digantikan dengan pendekatan yang lebih fleksibel melalui pelaksanaan Gimkit. Hal ini demikian kerana, murid telah diberi kebebasan untuk memilih sama ada bermain secara individu atau berkumpulan serta menentukan strategi pembelajaran mereka sendiri. Situasi ini turut memperlihatkan perbezaan strategi, iaitu terdapat murid yang memilih untuk menjawab kuiz soalan peribahasa dalam aplikasi Gimkit dengan pantas tanpa meneliti soalan-soalan peribahasa yang diberikan dan terdapat segelintir murid yang menjawab dengan lebih berhati-hati.

Peningkatan markah tersebut menunjukkan lebih ramai murid berjaya berada dalam kategori markah tinggi selepas mereka diberi ruang untuk bekerjasama dan membuat keputusan bersama kumpulan. Hal ini menunjukkan bahawa strategi pembelajaran yang dipilih sendiri oleh murid sama ada ingin bermain secara individu atau berkumpulan serta menentukan strategi dalam menjawab soalan semasa bermain Gimkit seperti menjawab soalan peribahasa dengan pantas atau berhati-hati telah membantu mereka membina pemahaman yang lebih kukuh terhadap makna peribahasa. Perkara ini secara tidak langsung membuktikan bahawa unsur Autonomi yang diterapkan melalui Gimkit bukan sahaja memberi kesan ketika permainan sedang berlangsung, malah turut mempengaruhi prestasi dalam ujian formal selepasnya.

Dapatan ini diperkukuh melalui kajian Johansen et al. (2023) yang mendapati murid yang bermotivasi secara Autonomi lebih produktif, berminat dan komited apabila aktiviti pembelajaran dilakukan atas pilihan sendiri. Hasil kajian tersebut melaporkan bahawa terdapat hubungan positif yang ketara antara sokongan Autonomi dan motivasi sendiri murid ($r = 0.47, p < 0.01$), keterlibatan murid ($r = 0.67, p < 0.01$) dan kesejahteraan psikologi mereka ($r = 0.47, p < 0.01$). Nilai pekali korelasi (r) ini menunjukkan semakin tinggi sokongan Autonomi, semakin tinggi motivasi sendiri, keterlibatan serta kesejahteraan psikologi murid. Kewujudan nilai p yang lebih kecil daripada 0.01 menandakan hubungan ini signifikan dari segi statistik dan tidak berlaku secara kebetulan.

Dapatan ini selari dengan hasil kajian pengkaji yang menunjukkan bahawa apabila murid diberi kebebasan memilih mod permainan dan strategi menjawab dalam Gimkit, mereka menjadi lebih bermotivasi, lebih aktif dan berjaya mencapai prestasi yang lebih baik dalam ujian peribahasa. Situasi ini secara tidak langsung membuktikan perkaitan antara Autonomi dan Motivasi Autonomi apabila kebebasan mengawal cara pembelajaran dapat meningkatkan motivasi murid. Hal ini demikian kerana murid berasa lebih terlibat, bertanggungjawab dan bersemangat dalam proses pembelajaran dan bukan sekadar mengikut arahan semata-mata, sebaliknya aktif membuat keputusan yang mempengaruhi

cara mereka belajar. Kemudian, perkaitan hubungan Autonomi dengan perkembangan diri dan kesejahteraan juga jelas apabila prestasi akademik murid meningkat dengan lebih ramai mencapai markah tinggi selepas diberi kebebasan memilih pendekatan pembelajaran. Kebebasan ini turut menyokong kesejahteraan psikologi murid kerana mereka berasa lebih bertanggungjawab dan yakin dalam proses pembelajaran.

Oleh hal yang demikian, dapat disimpulkan bahawa pelaksanaan autonomi dalam pembelajaran melalui Gimkit berjaya meningkatkan motivasi intrinsik murid. Hal ini demikian kerana kebebasan memilih cara belajar dan strategi permainan telah memberi impak positif terhadap pemahaman serta prestasi murid dalam peribahasa. Perbezaan prestasi sebelum dan selepas penggunaan Gimkit membuktikan berlakunya perubahan corak pembelajaran murid yang lebih bebas, fleksibel dan menyeronokkan. Suasana pembelajaran yang interaktif turut membantu murid berasa lebih yakin, terlibat aktif dalam setiap aktiviti yang dijalankan serta terdorong untuk bersaing secara sihat dengan rakan-rakan dalam suasana yang santai namun bermakna.

Akhir sekali, dapatan kajian turut menunjukkan bahawa elemen gamifikasi dalam Gimkit berjaya meningkatkan motivasi murid dalam memahami peribahasa Melayu setelah pengkaji menerapkan elemen ketiga, iaitu Keterhubungan. Ketika praujian, murid menjawab soalan ujian peribahasa secara individu tanpa sebarang aktiviti berkumpulan. Situasi sebegini menyerupai suasana pembelajaran sendiri, iaitu murid hanya belajar dan menjawab soalan secara sendirian tanpa mempunyai peluang untuk berinteraksi, berbincang atau bersaing dengan rakan-rakan mereka. Maka, dalam sesi ini tiada elemen Keterhubungan berlaku. Namun begitu, selepas penggunaan Gimkit murid telah terlibat dalam aktiviti berkumpulan, iaitu melalui mod permainan peribahasa menggunakan Gimkit secara berkumpulan. Aktiviti ini membolehkan mereka berinteraksi secara langsung, berkongsi idea, menyokong rakan sepasukan dan bersaing secara sihat sekali gus memperlihatkan wujudnya Keterhubungan dalam proses pembelajaran.

Dapatan kajian mendapati sebelum penggunaan Gimkit hanya dua orang murid sahaja mencapai markah 99%, manakala selebihnya berada dalam lingkungan 92% hingga 98%. Namun, selepas penggunaan Gimkit seramai lima orang murid berjaya mencapai markah 100%, enam orang murid mencapai 99% dan selebihnya berada dalam lingkungan 95% hingga 98%. Peningkatan ini membuktikan bahawa elemen Keterhubungan dalam pembelajaran berkumpulan melalui Gimkit berjaya menyokong pembelajaran murid dengan lebih berkesan. Dapatan ini disokong oleh kajian Hellin et al. (2023) yang mendapati bahawa elemen gamifikasi seperti *leaderboard* dan sistem mata dapat memupuk Keterhubungan sosial dalam pembelajaran. Kajian tersebut mendapati bahawa 53.09% murid terdorong untuk berinteraksi dan bersaing secara sihat melalui *leaderboard*, manakala 86.72% murid menyatakan bahawa sistem mata meningkatkan motivasi mereka untuk berusaha lebih gigih dalam pembelajaran.

Hal ini membuktikan bahawa aspek persaingan dan kolaborasi yang wujud dalam gamifikasi berupaya meningkatkan keterlibatan serta interaksi sosial murid, sejajar dengan dapatan kajian pengkaji yang mendapati murid lebih aktif berkongsi idea, menyokong rakan sepasukan dan berinteraksi ketika menggunakan Gimkit dalam mod berkumpulan. Kajian Hellin et al. (2023) turut mendapati bahawa 72.56% murid lebih bermotivasi untuk membetulkan kesilapan selepas menerima maklum balas segera melalui ujian automatik, seiring dengan dapatan pengkaji yang menunjukkan bahawa murid lebih bersemangat memperbaiki kesalahan peribahasa selepas penggunaan Gimkit. Dengan adanya elemen Keterhubungan ini, murid bukan sahaja belajar secara individu tetapi juga berpeluang mengikuti suasana pembelajaran yang lebih dinamik, kolaboratif dan interaktif.

Gabungan elemen gamifikasi seperti *leaderboard*, sistem mata dan maklum balas segera turut memperkukuh Keterhubungan ini, sekali gus membuktikan bahawa pembelajaran berkumpulan melalui Gimkit bukan sahaja meningkatkan pemahaman murid terhadap peribahasa tetapi juga memperkukuh motivasi dan interaksi sosial mereka. Perkara ini secara tidak langsung memperlihatkan perkaitan antara Keterhubungan dengan Motivasi Autonomi apabila interaksi sosial yang positif mampu meningkatkan motivasi intrinsik murid sekali gus mendorong mereka untuk menyertai proses pembelajaran dengan lebih aktif. Hal ini demikian kerana wujudnya hubungan sosial yang baik serta sokongan daripada rakan sebaya yang menjadi pemangkin kepada peningkatan motivasi intrinsik murid. Situasi ini selaras dengan komponen Keterhubungan dalam Teori Penentuan Kendiri (Richard & Edward, 2000), yang menyatakan bahawa hubungan sosial yang positif dapat mendorong motivasi intrinsik dalam kalangan murid.

Melalui pengalaman pembelajaran kolaboratif yang diterapkan melalui elemen gamifikasi, murid terdedah kepada Keterhubungan yang bukan sahaja membuatkan mereka lebih bermotivasi, bahkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi intrinsik mereka. Keadaan ini turut memberi kesan positif terhadap perkembangan diri dan kesejahteraan turut terbukti apabila penggunaan Gimkit serta pembelajaran berkumpulan didapati mampu meningkatkan pencapaian ujian, motivasi, pemahaman akademik serta perkembangan sosial dan kesejahteraan psikologi murid. Oleh itu, penggunaan Gimkit dalam mod berkumpulan terbukti berjaya mewujudkan elemen Keterhubungan yang positif dalam pembelajaran peribahasa. Tambahan lagi, interaksi sosial, kerjasama dan persaingan sihat bukan sahaja meningkatkan motivasi intrinsik murid, malah memberi kesan langsung terhadap pencapaian akademik dan kesejahteraan emosi mereka.

Secara keseluruhannya, kajian ini mendapati bahawa aplikasi Gimkit memberikan impak positif terhadap penguasaan peribahasa murid Tahun Enam. Dapatan menunjukkan bahawa prestasi murid meningkat secara ketara selepas penggunaan Gimkit, dengan pencapaian markah yang lebih tinggi dan konsisten dalam ujian peribahasa. Bukan itu sahaja, motivasi dan keterlibatan murid turut meningkat, khususnya melalui elemen seperti kebebasan memilih strategi permainan, paparan markah serta interaksi sosial dalam mod berkumpulan. Gabungan elemen Kompetensi, Autonomi dan Keterhubungan yang diterapkan dalam Gimkit terbukti berjaya menyokong motivasi intrinsik murid, seperti yang dijelaskan dalam Teori Penentuan Kendiri (Richard & Edward, 2000). Penggunaan Gimkit turut terbukti berkesan dalam meningkatkan pencapaian akademik, penglibatan emosi dan strategi murid, sekali gus berjaya mencapai Objektif 2 kajian sebagai alat bantu efektif dalam memahami makna peribahasa Melayu.

Kesimpulannya, dapatan kajian bagi kedua-dua objektif jelas menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Gimkit sebagai intervensi pembelajaran memberi impak yang signifikan terhadap penguasaan peribahasa dalam kalangan murid Tahun Enam. Bagi objektif pertama, peningkatan ketara dalam kategori peribahasa yang sukar seperti perumpamaan dan kata-kata hikmah telah membuktikan bahawa pendekatan gamifikasi berkesan untuk membantu murid memahami maksud tersirat sesuatu peribahasa. Keupayaan murid untuk mencapai peningkatan skor selepas intervensi memperlihatkan bahawa mereka berjaya membina Kompetensi. Seterusnya, dapatan objektif kedua pula menunjukkan bahawa susunan aktiviti yang melibatkan permainan Gimkit sebelum menjalani ujian peribahasa memberi keputusan yang lebih cemerlang. Selain daripada aspek Kompetensi, elemen Autonomi dan Keterhubungan juga terbukti memainkan peranan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik murid. Kebebasan untuk memilih mod permainan dan strategi menjawab soalan telah memberi ruang kepada murid untuk mengawal cara pembelajaran mereka, manakala

pelaksanaan dalam bentuk berkumpul pula mewujudkan suasana kolaboratif yang menyenangkan dan pada masa yang sama turut menyokong kesejahteraan emosi.

Kajian oleh Din dan Pawi (2020) mendapati bahawa untuk benar-benar menguasai dan memahami peribahasa Melayu, murid perlu mengaitkan maksud yang tersembunyi dengan latar budaya serta cara hidup masyarakat yang melahirkannya. Sehubungan itu, pendekatan interaktif seperti Gimkit berpotensi membantu murid membina kefahaman yang lebih mendalam serta menghayati nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sesuatu peribahasa. Oleh yang demikian, dapat disimpulkan bahawa intervensi berasaskan gamifikasi ini bukan sahaja membantu murid memahami peribahasa Melayu dengan lebih baik, malah turut memperkukuh keterlibatan emosi, keyakinan diri dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Kajian ini memberikan implikasi penting terhadap murid dan guru dalam konteks PdP Bahasa Melayu di sekolah rendah. Dari sudut murid, kajian membantu mereka mengenal pasti kelemahan dalam penguasaan peribahasa seperti bidalan, pepatah, perumpamaan, simpulan bahasa dan kata-kata hikmah. Melalui penggunaan aplikasi Gimkit yang berasaskan gamifikasi, murid terdorong memperbaiki pencapaian secara sendiri dengan sokongan elemen Kompetensi dan Autonomi dalam Teori Penentuan Kendiri. Bagi guru, dapatan kajian membolehkan mereka merancang strategi pengajaran yang lebih berfokus dan berkesan. Guru boleh memanfaatkan Gimkit untuk meningkatkan penglibatan murid serta menilai pemahaman secara masa nyata, di samping menyesuaikan bahan pengajaran berdasarkan jenis peribahasa yang dikenal pasti mencabar.

Sebagai cadangan kajian lanjutan, penggunaan Gimkit wajar diperluas kepada topik-topik lain dalam Bahasa Melayu seperti ejaan, kosa kata dan tatabahasa, memandangkan potensinya dalam meningkatkan minat serta penglibatan murid. Kajian seterusnya juga disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar merangkumi murid dari pelbagai latar belakang dan kawasan geografi agar dapatan lebih menyeluruh. Secara keseluruhannya, kajian ini membuktikan bahawa aplikasi Gimkit dapat membantu meningkatkan penguasaan peribahasa dalam kalangan murid Tahun Enam melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Kajian ini bukan sahaja memberi manfaat kepada guru dan penyelidik, malah membuka ruang kepada inovasi pedagogi yang lebih berpusatkan murid serta menyokong pendidikan abad ke-21.

Rujukan

- Ajhari, A.I. (2022). *Kajian pengekal 'character defining element' masjid lama Bandar Taiping* [Unpublished undergraduate thesis]. Universiti Malaysia Kelantan. <http://discol.umk.edu.my/id/eprint/12956>
- Bureau, J. S., Howard, J. L., Chong, J. X. Y., & Guay, F. (2021). Pathways to student motivation: A meta-analysis of antecedents of autonomous and controlled motivations. *Review of Educational Research*, 92(1), 1-27. <https://journals.sagepub.com/doi/10.3102/00346543211042426>
- Hellin, C. J., Calles-Esteban, F., Valledor, A., Gomez, J., Oton-Tortosa, S., & Tayebi, A. (2023). Enhancing student motivation and engagement through a gamified learning environment. *Sustainability*, 15(19), 1-20. <https://doi.org/10.3390/su151914119>
- Ibhrim, Z., Raffar, I. N. A. Z, Mujani, W. K., & Yaacob, S. E. (2022). Kajian rintis terhadap impak pandemik Covid-19 ke atas taraf hidup isi rumah B40. *Journal of Islamic*

- Philanthropy & Social Finance (JIPSF)*, 4(2), 17-28.
<https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/78149/>
- Makhtar, N. K., Aminorhuddin, N. A., Sharuddin, N. H., Ismail, N. A. S., Faisal, A. M., & Zamri, N. A. S. (2024). Penguasaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah menggunakan permainan JUPERMA 1.0. *Jurnal Pendidikan Bahasadan Sastera*, 12(1), 116-129.
https://www.researchgate.net/publication/379499303_PENGUASAAN_PERIBAHASA_DALAM_KALANGAN_MURID_SEKOLAH_RENDAH_MENGGUNAKAN_PERMAINAN_JUPERMA_10
- Din, N. A. A., & Pawi, A. A. A. (2020). Peribahasa Melayu dan terjemahannya dalam bahasa Inggeris dari aspek budaya. *Jurnal Melayu Sedunia*, 3(1), 210–241.
<https://ejournal.um.edu.my/index.php/jurnalmelayusedunia/article/view/27639/12468>
- Nasir, M. R. M. (2020). *Memahami asal usul peribahasa melayu melalui Semantik Inkuisitif*. Menhaji Resources.
- Amrullah, M. F. N., Mohamad, W. M. R. W., & Mahamod, Z. (2022). Pembangunan modul pengajaran simpulan bahasa: Analisis keperluan guru. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu Malay Language Education Journal*, 12(2), 82-93.
<http://journalarticle.ukm.my/19982/1/314-594-1-SM.pdf>
- Othman, M. I. R., Ahmad, N., & Kamaruddin, N. K. (2020). Hubungan antara motivasi intrinsik dan ekstrinsik dengan pencapaian akademik pelajar UTHM. *Kajian Kes di Malaysia*, 45-52. <https://www.researchgate.net/publication/346678814>
- Rahman, T. N., & Anam, S. (2024). Exploring the implementation of Gimkit as a formative assessment tool in English language learning: Practice and experience. *Journal of English Education and Linguistics*, 5(2), 16-32.
<https://doi.org/10.56874/jeel.v5i2.1890>
- Richard, M. R., & Edward, L. D. (2000). Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychological Association*, (55)1, 68-78.
- Samburskiy, D. (2020). The effect of a dual coding technique on idiom interpretation in ESL/EFL learners. *International Journal of Instruction*, 13(3), 187-206.
https://www.researchgate.net/publication/342605158_The_Effect_of_a_Dual_Coding_Technique_on_Idiom_Interpretation_in_ESLEFL_Learners
- Sanmugam, S., & Lambri, A. (2021). Keberkesanan Strategi Pembelajaran Peribahasa Bahasa Melayu Menggunakan Bahan Multimodal. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu: Malay Language Education (MyLEJ)*, 11(2), 80-87.
<http://journalarticle.ukm.my/17918/>
- Tahajuddin, S., Kassim, A. W. M., Justine, J., & Ibrahim, I. S. (2021). Cabaran dalam proses kutipan data kaedah kualitatif ketika Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) dan pandemik Covid-19. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 6(9), 35 - 48.
<https://media.neliti.com/media/publications/525926-none-ddc69d0a.pdf>
- Teo, S. F., Shin, C., Mat Noor, S. F., & Kasdan, J. (2024). Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK): Analisis persepsi murid terhadap permainan video dan aplikasi gamifikasi dalam bahasa Melayu. *Malaysian Journal of Communication*, 40(3), 37-57.
https://www.researchgate.net/publication/384723511_Teknologi_Maklumat_da

n_Komun

ikasi_TMK_Analisis_Persepsi_Murid_Terhadap_Permainan_Video_dan_Aplikasi_Ga
mifikasi_dalam_Bahasa_Melayu

Wulan, D. R., Nainggolan, D. M., Hidayat, Y., Rohman, T., & Fiyu, A. Y. (2024). Exploring the benefits and challenges of gamification in enhancing student learning outcomes. *Global International Journal of Innovative Research*, 2(7), 1658-1674. <https://global-us.mellbaou.com/index.php/global/article/view/238>