

## PENGINTEGRASIAN APLIKASI GIMKIT DALAM PENGAJARAN PERIBAHASA MELAYU: ANALISIS KEBERKESANAN DAN TAHAP PENGUASAAN MURID TAHUN ENAM

Azean Idruwani Idrus\*<sup>1</sup>, Nur Syuaidatul Haneesa Mohd Shaffie<sup>2</sup>, Nur Hafiza Muhamad Redzwan<sup>3</sup>,  
Wan Nur Insyirah Qistina Wan Ahmad Afif<sup>4</sup>, Nur Maizatul Asyira Kadir<sup>5</sup>, Nur Fatihah Zaini<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Kulliyah Pelancongan Mampan dan Bahasa Kontemporari, Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM),  
Kampus Pagoh, Muar, Johor, Malaysia

### Abstrak

Peribahasa merupakan elemen penting dalam Bahasa Melayu yang mencerminkan nilai budaya, pemikiran dan akal budi masyarakat Melayu. Dalam konteks pendidikan, penguasaan peribahasa berperanan memperkaya kosa kata murid serta meningkatkan keupayaan mereka menggunakan bahasa secara kiasan dan kontekstual. Namun demikian, murid Tahun Enam masih menghadapi kesukaran memahami maksud tersirat peribahasa, khususnya peribahasa berbentuk kiasan seperti perumpamaan dan kata-kata hikmah. Kesukaran ini menyebabkan murid gagal mengaplikasikan peribahasa secara tepat dalam tugas lisan dan penulisan, di samping menjejaskan minat mereka terhadap pembelajaran akibat pendekatan pengajaran yang bersifat konvensional dan kurang interaktif. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti jenis-jenis peribahasa Melayu yang sukar dikuasai serta menilai keberkesanan aplikasi Gimkit dalam meningkatkan penguasaan peribahasa. Kajian menggunakan reka bentuk campuran yang menggabungkan analisis tematik dan analisis kuantitatif deskriptif terhadap data praujian dan pascaujian melibatkan 20 orang murid. Dapatan menunjukkan bahawa perumpamaan dan kata-kata hikmah merupakan kategori paling mencabar. Penggunaan Gimkit meningkatkan prestasi, motivasi dan keterlibatan murid secara signifikan, selaras dengan Teori Penentuan Kendiri (SDT). Kajian ini mencadangkan integrasi gamifikasi dalam PdP Bahasa Melayu bagi meningkatkan penguasaan bahasa secara lebih efektif.

**Kata kunci:** Peribahasa Melayu; gamifikasi; aplikasi gimkit; pembelajaran; Bahasa melayu

### Abstract

Proverbs are an essential element of the Malay language, reflecting the cultural values, thinking, and wisdom of the Malay community. In the context of education, mastery of proverbs plays an important role in enriching students' vocabulary and enhancing their ability to use language figuratively and contextually. However, Year Six students still face difficulties in understanding the implicit meanings of proverbs, particularly figurative forms such as similes

### Perkembangan Artikel

Diterima: 27 Februari 2026

Disemak: 7 April 2026

Diterbit: 30 April 2026

\*<sup>1</sup>Corresponding Author:

Azean Idruwani Idrus, Kulliyah Pelancongan Mampan dan Bahasa Kontemporari, Universiti Islam Antarabangsa Malaysia (UIAM), Kampus Pagoh, Muar, Johor, Malaysia

Email:

[azeanidruwaniidrus@iiium.edu.my](mailto:azeanidruwaniidrus@iiium.edu.my)

*and sayings of wisdom. These challenges result in students being unable to apply proverbs accurately in both oral and written tasks, while also affecting their interest in learning due to conventional and less interactive teaching approaches. This study aims to identify the types of Malay proverbs that are difficult to master and to evaluate the effectiveness of the Gimkit application in improving students' mastery of proverbs. The study employs a mixed-method design, combining thematic analysis and descriptive quantitative analysis of pre-test and post-test data involving 20 students. The findings indicate that similes and sayings of wisdom are the most challenging categories. The use of Gimkit significantly improves students' performance, motivation, and engagement, in line with the Self-Determination Theory (SDT). This study recommends the integration of gamification in the teaching and learning of the Malay language to enhance language mastery more effectively.*

**Keywords:** Malay proverbs; gamification; Gimkit application; learning; Malay language

## PENGENALAN

Peribahasa merupakan komponen linguistik dan budaya yang signifikan dalam Bahasa Melayu kerana berfungsi sebagai wahana representasi intelektual, nilai akal budi serta kebijaksanaan kolektif masyarakat Melayu (Shaline Sanmugam & Alizah Lambri, 2021). Tidak sekadar sebagai retorik, peribahasa mencerminkan sistem nilai, norma sosial dan epistemologi budaya yang diwarisi secara intergenerasi. Penggunaannya menuntut kecekapan interpretatif yang tinggi, khususnya dalam mentafsir makna tersirat serta menyesuaikan dengan konteks pragmatik yang tepat. Oleh itu, penguasaan peribahasa bukan sahaja berkait dengan keindahan berbahasa, tetapi turut mencerminkan tahap kecekapan pragmatik dan literasi budaya penutur. Dari sudut klasifikasi, peribahasa merangkumi pelbagai bentuk seperti simpulan bahasa, perumpamaan, pepatah, bidalan dan kata-kata hikmah yang masing-masing memainkan fungsi diskursif tersendiri. Kepelbagaian ini memperlihatkan potensi peribahasa sebagai instrumen pedagogi yang mampu menyokong pembangunan kemahiran bahasa aras tinggi, termasuk keupayaan inferens, analisis makna kiasan dan penyesuaian wacana. Namun demikian, dalam konteks pendidikan formal, penguasaan peribahasa masih belum diintegrasikan secara optimum sebagai komponen kemahiran bersepadu. Secara konseptual, penguasaan peribahasa merujuk kepada keupayaan memahami makna implisit serta mengaplikasikannya secara kontekstual dalam pertuturan dan penulisan. Kecekapan ini berkait rapat dengan kompetensi pragmatik, iaitu keupayaan memilih bentuk linguistik yang sesuai berdasarkan konteks sosial dan budaya. Walau bagaimanapun, penguasaan ini masih menjadi cabaran dalam kalangan murid sekolah rendah, khususnya pada tahap akhir pendidikan asas, sedangkan mereka sepatutnya telah menguasai asas bahasa kiasan (Ismail & Hassan, 2020; Rahman et al., 2021; Kementerian Pendidikan Malaysia, 2022; Yusof & Karim, 2023; Abdullah et al., 2024).

Isu ini mencerminkan ketidaksepadanan antara hasrat kurikulum dengan realiti pelaksanaan pedagogi di bilik darjah. Kegagalan murid menguasai peribahasa bukan sahaja menunjukkan kelemahan linguistik, malah menandakan keterbatasan dalam literasi budaya dan keupayaan pemikiran aras tinggi. Implikasi jangka panjangnya melibatkan kemerosotan kualiti penulisan, kefahaman teks serta apresiasi sastera. Dalam erti kata lain, kelemahan dalam penguasaan peribahasa memperlihatkan jurang kritikal dalam pembangunan kompetensi bahasa secara holistik. Dalam amalan pengajaran, peribahasa sering dipinggirkan berbanding komponen bahasa lain seperti tatabahasa dan kosa kata. Keadaan ini dipengaruhi oleh persepsi murid yang menganggap peribahasa sebagai sukar dan kurang relevan, di samping pendekatan pengajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusatkan guru. Kajian Samburskiy Dennis (2020) menegaskan bahawa makna simpulan bahasa tidak dapat ditentukan secara literal, sekali gus memerlukan strategi pengajaran yang lebih eksplisit dan kontekstual. Selari

dengan itu, Mohd Ridzuan Md Nasir (2020) menunjukkan bahawa ketidakupayaan menggunakan peribahasa secara kontekstual mencerminkan kelemahan dalam memahami dimensi estetika dan fungsi makna kiasan dalam bahasa. Tambahan pula, walaupun pelbagai pendekatan pedagogi telah diperkenalkan, pelaksanaan di bilik darjah masih didominasi oleh kaedah tradisional yang kurang interaktif dan tidak berpusatkan murid. Situasi ini mewujudkan jurang antara inovasi pedagogi yang disarankan dengan amalan sebenar pengajaran. Secara khusus, terdapat kekurangan kajian empirikal yang menilai keberkesanan pendekatan berasaskan teknologi, terutamanya gamifikasi, dalam meningkatkan penguasaan peribahasa dalam konteks sekolah rendah.

Sehubungan itu, integrasi teknologi pendidikan melalui aplikasi berasaskan gamifikasi seperti Gimkit berpotensi untuk mengatasi kekangan pedagogi sedia ada. Pendekatan ini bukan sahaja mampu meningkatkan motivasi dan penglibatan murid, malah menyediakan persekitaran pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual dan selari dengan gaya pembelajaran generasi digital. Namun demikian, keberkesanan pendekatan ini dalam konteks penguasaan peribahasa masih kurang diterokai secara sistematik, khususnya dalam kalangan murid Tahun Enam.

## **OBJEKTIF**

Kajian ini dijalankan bagi mencapai dua objektif utama, iaitu:

- (i) mengenal pasti jenis-jenis peribahasa Melayu yang sukar dikuasai oleh murid-murid Tahun Enam berdasarkan analisis penggunaan aplikasi Gimkit.
- (ii) menganalisis keberkesanan penggunaan aplikasi Gimkit dalam membantu murid-murid Tahun Enam memahami makna peribahasa Melayu.

## **SOROTAN LITERATUR**

Kajian oleh Shaline Sanmugam dan Alizah Lambri (2021) meneliti keberkesanan pendekatan pengajaran guru dalam menyampaikan kandungan peribahasa melalui penggunaan bahan multimodal di peringkat sekolah. Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif berasaskan kajian kes dengan kaedah pengumpulan data melalui temu bual separa berstruktur, pemerhatian dan analisis dokumen. Seramai tiga orang guru Bahasa Melayu dipilih secara bertujuan sebagai responden utama, manakala 80 orang murid terlibat sebagai informan sokongan. Dapatan menunjukkan bahawa guru mengaplikasikan dua pendekatan utama, iaitu berorientasikan guru dan berorientasikan murid dengan sokongan bahan multimodal. Pendekatan ini berjaya mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih dinamik serta meningkatkan minat, tumpuan dan keupayaan pemikiran aras tinggi murid. Hal ini membuktikan bahawa integrasi bahan multimodal mampu meningkatkan kefahaman dan penguasaan peribahasa secara signifikan.

Selari dengan keperluan pendekatan interaktif, kajian oleh Yan Tongtong dan Zhao Ya (2023) mendapati bahawa gamifikasi yang menekankan elemen autonomi, kompetensi dan keterhubungan berjaya meningkatkan motivasi intrinsik serta pencapaian akademik murid secara signifikan. Dapatan ini konsisten dengan kerangka *Self-Determination Theory* yang menegaskan bahawa motivasi intrinsik merupakan pemacu utama keberkesanan pembelajaran berasaskan pengalaman digital (Ryan & Deci, 2020). Dalam perkembangan terkini, kajian oleh Bai et al., (2020) turut menunjukkan bahawa elemen gamifikasi seperti ganjaran digital, papan kedudukan dan cabaran berperingkat dapat meningkatkan penglibatan pelajar secara berterusan dalam persekitaran pembelajaran dalam talian.

Keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan turut dibuktikan dalam kajian tindakan oleh Nor Kamilah Makhtar et al. (2024), yang menunjukkan bahawa pendekatan berunsur hiburan berjaya meningkatkan minat serta kefahaman murid terhadap peribahasa. Dapatan ini selari dengan kajian oleh Plass et al., (2015) yang menegaskan bahawa elemen permainan seperti ganjaran, cabaran dan maklum balas segera mampu merangsang penglibatan kognitif dan emosi pelajar secara serentak. Selain itu, kajian oleh Dichev et al., (2020) turut mendapati bahawa pembelajaran berasaskan permainan digital

meningkatkan tahap *engagement* serta *flow experience* dalam kalangan pelajar, sekali gus memberi kesan positif terhadap pencapaian akademik. Sokongan terhadap penggunaan teknologi dalam PdP Bahasa Melayu turut ditunjukkan dalam kajian oleh Teo Siew Fang et al. (2024), yang menggunakan pendekatan kuantitatif melalui tinjauan soal selidik terhadap 25 orang pelajar Tingkatan Empat. Analisis deskriptif menunjukkan bahawa murid mempunyai persepsi yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi gamifikasi, dengan skor min yang mengatasi permainan video konvensional. Dapatan ini menunjukkan bahawa aplikasi gamifikasi mempunyai potensi yang lebih luas dalam meningkatkan penerimaan, penglibatan dan keberkesanan pembelajaran berasaskan teknologi. Penemuan ini disokong oleh Sailer dan Homner (2020) yang merumuskan bahawa gamifikasi memberikan kesan positif terhadap motivasi dan pencapaian akademik, khususnya apabila elemen reka bentuknya diselaraskan dengan objektif pembelajaran.

Tambahan pula, kajian oleh Zainuddin et al. (2020) mendapati bahawa integrasi teknologi digital dalam PdP mampu meningkatkan pembelajaran sendiri dan keupayaan metakognitif pelajar. Melengkapi dapatan empirikal tersebut, Dyah Retno Wulan (2024) menghuraikan kelebihan dan cabaran pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan melalui analisis pelbagai sumber ilmiah. Kajian ini mendapati bahawa gamifikasi berupaya meningkatkan motivasi, penglibatan, pengekalan pengetahuan serta kemahiran penyelesaian masalah. Walau bagaimanapun, keberkesanannya bergantung kepada perancangan pedagogi yang sistematik serta kesesuaian dengan konteks pembelajaran. Hal ini turut ditegaskan oleh Dichev et al., (2020) yang menyatakan bahawa kegagalan mengintegrasikan gamifikasi secara bermakna boleh menyebabkan ia sekadar menjadi elemen hiburan tanpa impak pembelajaran yang signifikan. Selanjutnya, kajian oleh Toda et al. (2021) menekankan kepentingan reka bentuk gamifikasi yang berasaskan keperluan pengguna bagi memastikan keberkesanan jangka panjang dalam pembelajaran.

Dalam konteks bahasa dan pemahaman makna kiasan, kajian oleh Littlemore (2021) menunjukkan bahawa penguasaan bahasa figuratif memerlukan pendedahan kontekstual dan strategi pengajaran yang eksplisit. Hal ini menyokong dapatan Samburskiy Dennis (2020) yang menegaskan bahawa simpulan bahasa tidak dapat difahami secara literal. Selain itu, kajian oleh Kövecses (2020) dalam bidang linguistik kognitif menegaskan bahawa pemahaman metafora dan peribahasa bergantung kepada keupayaan pemetaan konseptual yang kompleks, sekali gus menjelaskan mengapa murid sering menghadapi kesukaran dalam menguasai peribahasa.

Walaupun literatur menunjukkan keberkesanan pendekatan digital, multimodal dan gamifikasi, beberapa keterbatasan utama masih wujud. Kebanyakan kajian tertumpu pada motivasi, persepsi dan pencapaian umum tanpa memberi perhatian khusus kepada penguasaan aspek linguistik abstrak seperti peribahasa. Selain itu, kajian dalam konteks Bahasa Melayu di peringkat sekolah rendah masih terhad dan kurang kukuh dari segi bukti empirikal. Penggunaan aplikasi khusus seperti Gimkit dalam pengajaran peribahasa juga belum diterokai secara meluas, manakala hubungan antara gamifikasi dengan pemahaman makna kiasan masih kurang diperincikan. Secara sintesis, walaupun gamifikasi terbukti meningkatkan penglibatan dan pencapaian murid, jurang ketara masih wujud dalam aplikasinya terhadap penguasaan peribahasa.

## **METODOLOGI**

Kajian ini menggunakan reka bentuk campuran (*mixed method*) yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersepadu bagi mencapai dua objektif utama kajian. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai keberkesanan aplikasi Gimkit melalui analisis perbandingan skor praujian dan pascaujian, manakala pendekatan kualitatif digunakan untuk mengenal pasti jenis-jenis peribahasa Melayu yang sukar dikuasai oleh murid melalui analisis tematik. Kajian dilaksanakan di Sekolah Kebangsaan Klang, Klang, Selangor, yang dipilih berdasarkan kesediaan institusi dalam mengintegrasikan teknologi digital dan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Sampel

kajian terdiri daripada 20 orang murid Tahun Enam daripada kelas *Brilliant* yang dipilih secara persampelan bertujuan berdasarkan kriteria penguasaan asas teknologi serta pendedahan awal terhadap aplikasi digital. Instrumen kajian merangkumi set ujian objektif peribahasa yang mengandungi 20 item, meliputi lima kategori utama iaitu bidalan, pepatah, simpulan bahasa, perumpamaan dan kata-kata hikmah. Bagi objektif pertama, data dikumpul melalui pelaksanaan item peribahasa menggunakan aplikasi Gimkit dan dianalisis secara tematik dengan bantuan perisian ATLAS.ti bagi mengenal pasti pola kesukaran serta jenis peribahasa yang mencabar penguasaan murid. Bagi menilai keberkesanan intervensi, ujian praujian dan pascaujian yang mengandungi set item yang setara telah dilaksanakan sebelum dan selepas penggunaan Gimkit. Data kuantitatif daripada kedua-dua ujian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, khususnya min dan peratus, bagi menilai perubahan tahap penguasaan murid secara empirikal. Secara keseluruhannya, pendekatan metodologi ini menunjukkan kesinambungan yang jelas antara analisis kualitatif dan kuantitatif, iaitu bermula dengan pengenalanpastian kesukaran pembelajaran, diikuti dengan intervensi berasaskan gamifikasi, dan seterusnya penilaian keberkesanan melalui perbandingan pencapaian. Reka bentuk ini memastikan dapatan kajian adalah lebih holistik, sah dan boleh dipercayai, selaras dengan objektif penyelidikan yang ditetapkan.

## DAPATAN DAN PERBINCANGAN

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%

Jadual 1: Analisis Perbandingan Praujian dan Pascaujian

Berdasarkan dapatan yang dipaparkan dalam Jadual 1, peningkatan ketara dalam penguasaan peribahasa, khususnya bagi kategori perumpamaan dan kata-kata hikmah, dapat dihuraikan melalui kerangka Teori Penentuan Kendiri (*Self-Determination Theory*, SDT) yang menekankan pemenuhan tiga keperluan psikologi asas, iaitu autonomi, kompetensi dan keterhubungan (Ryan & Deci, 2020). Penggunaan aplikasi Gimkit sebagai medium pembelajaran berasaskan gamifikasi menyediakan ruang kepada murid untuk mengawal kadar pembelajaran, memilih strategi menjawab soalan serta membuat keputusan secara sendiri, sekali gus memenuhi dimensi autonomi. Keadaan ini selari dengan dapatan Bai, Hew dan Huang (2020) yang menunjukkan bahawa elemen kawalan sendiri dalam gamifikasi mampu meningkatkan penglibatan dan ketekunan pelajar dalam pembelajaran, seterusnya memupuk rasa tanggungjawab terhadap pembelajaran sendiri, khususnya bagi kandungan yang bersifat abstrak seperti perumpamaan dan kata-kata hikmah. Dari aspek kompetensi, peningkatan signifikan dalam markah pascaujian, iaitu perumpamaan (33.75%) dan kata-kata hikmah (35%) menunjukkan

keberkesanan mekanisme maklum balas segera, sistem ganjaran dan elemen cabaran yang diterapkan dalam aplikasi Gimkit.

Elemen-elemen ini membolehkan murid menilai tahap kefahaman secara berterusan di samping membina keyakinan terhadap keupayaan sendiri. Dapatan ini konsisten dengan kajian oleh Sailer dan Homner (2020) serta Zainuddin et al. (2020) yang menegaskan bahawa gamifikasi meningkatkan persepsi kecekapan dan pencapaian akademik melalui pengukuhan pengalaman kejayaan secara berulang. Dalam konteks ini, pengalaman menjawab soalan dengan betul secara berterusan berfungsi sebagai pengukuh kognitif dan afektif yang menyumbang kepada peningkatan prestasi pembelajaran. Di samping itu, elemen keterhubungan turut dipenuhi melalui suasana pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif semasa penggunaan aplikasi Gimkit. Interaksi antara murid serta penglibatan aktif bersama guru dalam sesi pembelajaran berasaskan permainan mewujudkan persekitaran yang menyokong dan menyeronokkan. Sokongan sosial ini berperanan penting dalam mengekalkan motivasi intrinsik serta mengurangkan kebimbangan murid ketika mempelajari peribahasa. Dapatan kajian ini menyokong hujah bahawa pemenuhan ketiga-tiga keperluan psikologi asas dalam SDT melalui pendekatan gamifikasi berupaya meningkatkan penguasaan peribahasa Melayu secara signifikan dalam kalangan murid Tahun Enam, khususnya bagi kandungan yang bersifat abstrak dan mencabar.

Peribahasa	Kategori Peribahasa	Bilangan Murid Yang Menjawab 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

Jadual 2: Jenis-Jenis Peribahasa Yang Sukar dikuasai Semasa Praujian

Jadual 2 memaparkan jenis-jenis peribahasa yang dikenal pasti sukar dikuasai oleh murid Tahun Enam berdasarkan bilangan kesalahan semasa praujian. Secara keseluruhan, dapatan menunjukkan bahawa kesukaran tertumpu pada peribahasa yang bersifat kiasan dan abstrak, khususnya pepatah, perumpamaan dan kata-kata hikmah yang menuntut keupayaan mentafsir makna tersirat secara kontekstual (Kövecses, 2020; Littlemore, 2021). Peribahasa “Laksana pohon kayu tidak berbuah” mencatat kesalahan tertinggi (12/20 murid), diikuti “Bagai isi dengan kuku” dan “Seperti kera mendapat bunga” dalam kategori perumpamaan, serta beberapa kata-kata hikmah yang turut menunjukkan kadar kesalahan tinggi. Pola ini mencerminkan kelemahan murid dalam membina pemetaan makna kiasan dan menghubungkannya dengan konteks sebenar, sekali gus menandakan keterbatasan dalam kemahiran inferens dan penalaran abstrak (Mohd Ridzuan Md Nasir, 2020). Melalui Teori Penentuan Kendiri (SDT), khususnya dari dimensi kompetensi, autonomi dan keterhubungan. Tahap kesalahan yang tinggi menunjukkan bahawa murid belum mencapai persepsi kompetensi yang

mencukupi dalam memahami peribahasa kiasan. Hal ini selari dengan dapatan kajian meta-analisis yang menunjukkan bahawa kekurangan persepsi kompetensi dan autonomi merupakan antara faktor utama yang mengekang keberkesanan pembelajaran berasaskan gamifikasi (Sailer & Homner, 2020).

Dalam konteks ini, ketiadaan pengalaman pembelajaran yang menyokong kecekapan menyebabkan murid kurang yakin dalam mentafsir makna tersirat. Selain itu, pendekatan pengajaran tradisional yang kurang memberi ruang kepada autonomi turut membataskan penerokaan makna secara sendiri. Kajian terkini menunjukkan bahawa elemen gamifikasi yang menyokong autonomi, seperti kawalan sendiri dan pemilihan strategi, berupaya meningkatkan motivasi dan penglibatan murid secara signifikan (Bai et al., 2020; Zainuddin et al., 2020). Tanpa elemen ini, pembelajaran peribahasa menjadi bersifat pasif dan kurang bermakna. Dari aspek keterhubungan, kekurangan interaksi sosial dan kolaborasi dalam PdP turut menyumbang kepada kesukaran pembelajaran. Literatur semasa menunjukkan bahawa elemen sosial dalam gamifikasi, seperti cabaran berkumpulan dan interaksi rakan sebaya, memainkan peranan penting dalam meningkatkan motivasi serta pengalaman pembelajaran bermakna (Hamari et al., 2020). Ketiadaan elemen ini dalam pendekatan tradisional menjadikan pembelajaran peribahasa kurang kontekstual dan terasing daripada pengalaman sebenar murid. Tambahan pula, dari perspektif pembelajaran bahasa, kesukaran memahami peribahasa yang bersifat abstrak memerlukan pendedahan berulang, konteks yang pelbagai serta maklum balas segera. Kajian terkini menunjukkan bahawa gamifikasi yang mengintegrasikan elemen seperti maklum balas segera, ganjaran dan cabaran berperingkat mampu meningkatkan pemahaman mendalam dan pengekalan pengetahuan (Plass et al., 2020; Wulan, 2024).

Ketiadaan ciri-ciri ini dalam pembelajaran konvensional menjelaskan mengapa murid gagal menguasai peribahasa secara efektif. Secara keseluruhannya, dapatan dalam Jadual 2 bukan sahaja mencerminkan kelemahan penguasaan peribahasa dalam kalangan murid, malah mengukuhkan hujah bahawa pendekatan pedagogi sedia ada belum memenuhi keperluan psikologi asas seperti yang digariskan dalam SDT. Oleh itu, intervensi berasaskan gamifikasi seperti penggunaan aplikasi Gimkit adalah signifikan kerana berpotensi memenuhi dimensi autonomi, kompetensi dan keterhubungan secara serentak. Pendekatan ini seterusnya dijangka dapat mengatasi kesukaran pembelajaran serta meningkatkan penguasaan peribahasa Melayu yang bersifat abstrak dan kompleks secara lebih berkesan.

Peribahasa	Kategori Peribahasa	Bilangan murid yang Menjawab Salah (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-Kata Hikmah	4

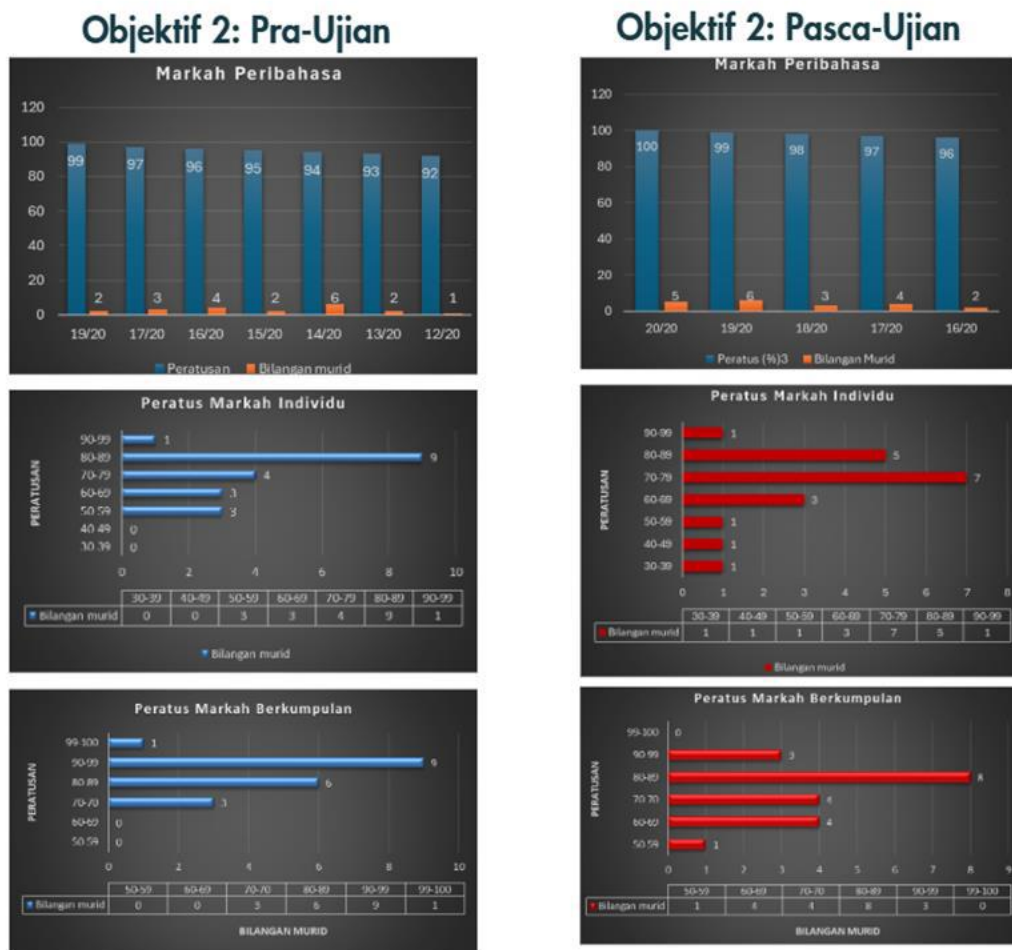
Jadual 3: Jenis-jenis peribahasa yang sukar dikuasai selepas intervensi semasa Praujian

Berdasarkan dapatan yang dipaparkan dalam Jadual 3, penurunan ketara bilangan murid yang menjawab salah selepas intervensi menggunakan aplikasi Gimkit menunjukkan peningkatan signifikan dalam tahap penguasaan peribahasa Melayu dalam kalangan murid Tahun Enam. Peningkatan ini dapat dihuraikan secara komprehensif melalui kerangka Teori Penentuan Kendiri (*Self-Determination Theory*, SDT) yang menekankan pemenuhan tiga keperluan psikologi asas, iaitu autonomi, kompetensi dan keterhubungan. Dari aspek autonomi, penggunaan aplikasi Gimkit memberi ruang kepada murid

untuk mengawal kadar pembelajaran, memilih strategi menjawab serta membuat keputusan secara sendiri sepanjang proses pembelajaran. Kebebasan ini meningkatkan rasa tanggungjawab terhadap pembelajaran, khususnya dalam memahami peribahasa yang bersifat kiasan dan kompleks seperti perumpamaan dan kata-kata hikmah. Dapatan ini selari dengan kajian Bai et al. (2020) dan Zainuddin et al. (2020) yang menunjukkan bahawa elemen kawalan sendiri dalam persekitaran gamifikasi berupaya meningkatkan penglibatan dan motivasi intrinsik pelajar secara signifikan.

Elemen kompetensi pula dapat dikenal pasti melalui penurunan bilangan kesalahan dan peningkatan prestasi pascaujian, terutamanya bagi kategori perumpamaan dan kata-kata hikmah seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 3. Mekanisme maklum balas segera, paparan skor masa nyata dan sistem ganjaran dalam Gimkit membolehkan murid menilai kefahaman secara berterusan serta membina keyakinan terhadap keupayaan diri. Keadaan ini menyokong dapatan Plass et al. (2020) yang menegaskan bahawa elemen gamifikasi yang terancang dapat meningkatkan persepsi kompetensi dan pencapaian akademik melalui pengalaman pembelajaran yang berulang dan bermakna. Selain itu, elemen keterhubungan turut dipenuhi melalui persekitaran pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif semasa penggunaan Gimkit. Interaksi antara murid serta sokongan berterusan daripada guru mewujudkan suasana pembelajaran yang kondusif dan tidak mengancam. Hubungan sosial yang positif ini membantu mengurangkan kebimbangan pembelajaran serta meningkatkan kesediaan murid untuk terlibat secara aktif. Dapatan ini sejajar dengan kajian Hamari et al. (2020) dan Toda et al. (2021) yang menunjukkan bahawa elemen sosial dalam gamifikasi meningkatkan *engagement*, pengalaman pembelajaran dan motivasi intrinsik pelajar. Dari perspektif linguistik kognitif, peningkatan penguasaan peribahasa selepas intervensi juga boleh dikaitkan dengan pendedahan berulang dan pembelajaran kontekstual yang disokong oleh elemen gamifikasi. Kajian oleh Kövecses (2020) dan Littlemore (2021) menegaskan bahawa pemahaman bahasa figuratif memerlukan proses pemetaan makna yang kompleks serta sokongan konteks yang mencukupi.

Dalam hal ini, penggunaan Gimkit menyediakan peluang latihan berulang dengan maklum balas segera, sekali gus membantu murid membina kefahaman makna kiasan secara lebih mendalam. Hal ini turut disokong oleh Wulan (2024) yang menyatakan bahawa gamifikasi meningkatkan pengekalan pengetahuan dan pemahaman konseptual melalui penglibatan aktif dan berterusan. Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini membuktikan bahawa pengintegrasian aplikasi Gimkit dalam pengajaran peribahasa Melayu bukan sahaja meningkatkan pencapaian akademik murid, malah memenuhi keperluan psikologi asas sebagaimana yang digariskan dalam SDT. Pemenuhan dimensi autonomi, kompetensi dan keterhubungan ini seterusnya menyumbang kepada peningkatan motivasi intrinsik, sekali gus menjadikan pembelajaran peribahasa lebih bermakna, interaktif dan berkesan dalam jangka panjang.



Rajah 4: Dapatkan Pra Ujian dan Pasca Ujian

Berdasarkan Rajah 4, dapatan kajian memperlihatkan bahawa susunan aktiviti pembelajaran memberi kesan langsung terhadap tahap kefahaman murid dalam penguasaan peribahasa Melayu. Perbandingan antara dua pendekatan—iaitu murid menjawab ujian terlebih dahulu sebelum bermain Gimkit dan murid bermain Gimkit terlebih dahulu sebelum menjawab ujian menunjukkan perbezaan ketara dari segi prestasi. Walaupun skor permainan Gimkit lebih tinggi apabila ujian dijawab terlebih dahulu, prestasi ujian peribahasa adalah lebih cemerlang apabila aktiviti Gimkit dilaksanakan sebagai aktiviti awal pembelajaran. Dapatan ini selari dengan kajian oleh Clark et al., (2020) yang menunjukkan bahawa penggunaan permainan sebagai fasa pra-pembelajaran meningkatkan kefahaman konseptual dan pemprosesan maklumat.

Rajah praujian menunjukkan majoriti murid berada dalam julat markah 92% hingga 99%, tanpa mencapai markah penuh. Sebaliknya, selepas intervensi, rajah pascaujian memperlihatkan peralihan kepada julat markah lebih tinggi (96%–100%) dengan peningkatan bilangan murid yang mencapai markah maksimum. Perubahan ini mengesahkan bahawa gamifikasi berfungsi sebagai mekanisme pengaktifan skema awal (*prior knowledge activation*) yang menyokong pembelajaran bermakna (Mayer, 2021; Schunk & DiBenedetto, 2020). Fungsi Gimkit dalam kajian ini lebih berperanan sebagai medium pembelajaran berperingkat berbanding alat penilaian akhir. Murid diberi peluang mencuba, melakukan kesilapan dan memperbaikinya dalam persekitaran yang tidak mengancam. Hal ini sejajar dengan dapatan oleh van der Meij et al. (2020) yang menegaskan bahawa maklum balas segera dan pembelajaran iteratif dalam persekitaran digital meningkatkan kefahaman konseptual dan pengekalan jangka panjang. Selain itu, walaupun markah Gimkit semasa pascaujian lebih rendah berbanding

praujian, keputusan ujian peribahasa selepas intervensi adalah lebih tinggi dan konsisten. Fenomena ini menunjukkan bahawa penglibatan aktif (*active engagement*) lebih penting daripada skor permainan semata-mata dalam mempengaruhi hasil pembelajaran. Dapatan ini disokong oleh Bond et al. (2020) yang menegaskan bahawa penglibatan kognitif dan emosi dalam pembelajaran digital merupakan peramal utama pencapaian akademik. Fenomena ini dapat dihuraikan melalui Teori Penentuan Kendiri (*Self-Determination Theory*, SDT), khususnya melalui elemen kompetensi.

Dalam konteks ini, kompetensi merujuk kepada persepsi murid terhadap keupayaan mereka menguasai tugas pembelajaran. Penggunaan Gimkit yang menyediakan maklum balas masa nyata, pengulangan soalan dan sistem ganjaran membantu membina kecekapan secara berperingkat. Kajian oleh Howard et al. (2021) turut menunjukkan bahawa persekitaran pembelajaran digital yang menyokong kompetensi meningkatkan motivasi intrinsik dan prestasi pelajar. Tambahan pula, dari perspektif linguistik dan pembelajaran bahasa, pemahaman peribahasa yang bersifat kiasan memerlukan pendedahan berulang serta konteks yang pelbagai. Kajian oleh Carston (2020) dan Gibbs (2021) menunjukkan bahawa pemrosesan bahasa figuratif bergantung kepada pengalaman penggunaan bahasa dalam konteks yang bermakna, yang dapat diperkukuh melalui pendekatan interaktif seperti gamifikasi. Secara keseluruhannya, dapatan berdasarkan Rajah 4 membuktikan bahawa keberkesanan Gimkit terletak pada keupayaannya membina kefahaman awal dan kompetensi sebelum penilaian formal dilaksanakan. Apabila murid merasakan diri mereka cekap dan berupaya, mereka menunjukkan prestasi yang lebih tinggi serta motivasi intrinsik yang lebih kukuh. Oleh itu, dapatan ini mengesahkan bahawa gamifikasi bukan sekadar alat sokongan, tetapi merupakan strategi pedagogi yang signifikan dalam meningkatkan penguasaan peribahasa Melayu secara sistematik dan berkesan.

## **KESIMPULAN**

Secara keseluruhannya, kajian ini membuktikan bahawa penggunaan aplikasi Gimkit sebagai intervensi pembelajaran berasaskan gamifikasi berkesan dalam meningkatkan penguasaan peribahasa Melayu dalam kalangan murid Tahun Enam. Pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyeronokkan ini bukan sahaja membantu murid mengenal pasti kelemahan mereka secara sendiri, malah menyokong pembinaan kefahaman yang lebih mendalam terhadap makna peribahasa, khususnya peribahasa yang bersifat kiasan dan abstrak. Pada masa yang sama, dapatan kajian turut memberi gambaran yang lebih jelas kepada guru mengenai jenis-jenis peribahasa yang memerlukan penekanan dan strategi pengajaran yang lebih terancang. Selain itu, pengaplikasian Teori Penentuan Kendiri dalam kajian ini telah memperkukuh kefahaman tentang peranan motivasi intrinsik, khususnya melalui pembinaan elemen kompetensi murid, dalam menyokong keberkesanan pengajaran dan pembelajaran berasaskan teknologi. Apabila murid merasakan diri mereka cekap dan berupaya menguasai kandungan pembelajaran, tahap penglibatan, keyakinan dan pencapaian akademik turut menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dapatan ini menegaskan bahawa integrasi teknologi pendidikan yang dirancang secara sistematik mampu mewujudkan persekitaran pembelajaran yang lebih bermakna dan berkesan. Sehubungan itu, kajian ini diharapkan dapat menjadi rujukan yang signifikan kepada para pendidik dan penyelidik dalam usaha memperkasa pengajaran Bahasa Melayu melalui pendekatan pedagogi digital yang inovatif. Pada masa yang sama, kajian ini turut membuka ruang kepada penyelidikan lanjutan dan inovasi pedagogi yang lebih berfokus kepada pembangunan kemahiran bahasa, pemikiran kritis dan motivasi pembelajaran murid secara holistik dan berterusan.

## **KONFLIK KEPENTINGAN**

Penulis mengisytiharkan bahawa tiada konflik kepentingan berkaitan penerbitan kertas kerja ini.

## **PENGHARGAAN**

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada di Sekolah Kebangsaan Klang, Klang, Selangor atas sokongan, bimbingan, dan kemudahan yang diberikan sepanjang penyelidikan dan penulisan ini. Segala sokongan, tunjuk ajar, serta dorongan daripada semua pihak amatlah dihargai dan menjadi pemangkin dalam menyempurnakan kajian ini.

## **PERNYATAAN SUMBANGAN PENGARANG**

Azean Idruwani Idrus (penyuntingan akhir manuskrip; pemformatan penulisan mengikut keperluan penerbitan; semakan rujukan)

Nur Syuaidatul Haneesa Mohd Shaffie (pengumpulan data; analisis dapatan kajian; penulisan bahagian metodologi; perbincangan)

Nur Hafiza Muhamad Redzwan (kajian literatur, penyusunan sorotan kajian terdahulu dan sokongan dalam pangolin hujah akademik.)

Wan Nur Insyirah Qistina Wan Ahmad Afif (penyediaan instrumen kajian; pengurusan data; semakan ketepatan kandungan dan bahasa)

Nur Maizatul Asyira Kadir (penyediaan instrumen kajian; pengurusan data; semakan ketepatan kandungan dan bahasa.)

Nur Fatimah Zaini ((pengumpulan data, analisis dapatan kajian; penulisan bahagian metodologi; perbincangan)

## **KETERSEDIAAN DATA DAN BAHAN**

Data yang menyokong dapatan kajian ini boleh didapati atas permintaan daripada penulis yang berkaitan.

## **PERNYATAAN ETIKA**

Tidak berkenaan.

## **RUJUKAN**

Abdullah, N., Karim, R., & Salleh, M. (2024). Tahap penguasaan peribahasa dalam kalangan murid tahap dua sekolah rendah di Malaysia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 14(1), 45–58.

Alizah Lambri. (2021). Pendekatan pedagogi dalam pengajaran Bahasa Melayu: Cabaran dan inovasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 11(2), 45–58.

Bai, S., Hew, K. F., & Huang, B. (2020). Does gamification improve student learning outcome? Evidence from a meta-analysis and synthesis of qualitative data. *Educational Technology Research and Development*, 68(3), 1295–1319. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09765-6>

Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(44), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>

Carston, R. (2020). *Thoughts and utterances: The pragmatics of explicit communication*. Wiley-Blackwell.

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2020). Digital games, design, and learning: A systematic review. *Review of Educational Research*, 90(1), 79–122. <https://doi.org/10.3102/0034654319853466>

- Dichev, C., & Dicheva, D. (2020). Gamifying education: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00197-5>
- Gibbs, R. W. (2021). *Metaphor wars: Conceptual metaphors in human life*. Cambridge University Press.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., & Asbell-Clarke, J. (2020). Challenging games help students learn. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Ismail, N., & Hassan, Z. (2020). Kesukaran pembelajaran bahasa kiasan dalam kalangan murid sekolah rendah. *Jurnal Linguistik Malaysia*, 24(2), 67–80.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2022). *Laporan Pentaksiran Bilik Darjah Sekolah Rendah*. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum.
- Kövecses, Z. (2020). *Extended conceptual metaphor theory*. Cambridge University Press.
- Littlemore, J. (2021). *Metaphoric competence and language learning*. Routledge.
- Mohd Ridzuan Md Nasir. (2020). Penggunaan bahasa kiasan dalam kalangan pelajar sekolah menengah. *Jurnal Bahasa dan Linguistik*, 12(1), 67–80.
- Mohd Ridzuan Md Nasir. (2020). Memahami asal usul peribahasa melayu melalui Semantik Inkuisitif. Menhaji Resources.
- Nor Kamilah Makhtar, Nur Aqilah Aminorhuddin, Nurhasanul Hayati Sharuddin, Nur Amera Syahirah Ismail, Anis Masruhah Faisal, & Nur Aqila Sofia Zamari. (2024). Penguasaan peribahasa dalam kalangan murid sekolah rendah menggunakan permainan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastera*, 12(1), 116–129.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Rahman, A., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Challenges in understanding figurative language among primary school pupils. *International Journal of Language Education and Applied Linguistics*, 15(2), 23–37.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Shaline Sanmugam & Alizah Lambri. (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/>
- 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](https://www.researchgate.net/publication/342605158_The_Effect_of_a_Dual_Coding_Technique_on_Idiom_Interpretation_in_ESLEFL_Learners)
- Samburskiy, D. (2020). Understanding idiomatic expressions. *Journal of Language Teaching and Research*, 11(4), 567–575.
- Teo Siew Fang, Shin Chong, Siti Fadzilah Mat Noor & Junaidi Kasdan. (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\\_dan\\_Komunikasi\\_TMK\\_Analisis\\_Persepsi\\_Murid\\_Terhadap\\_Permainan\\_Video\\_dan\\_Aplikasi\\_Gamifikasi\\_dalam\\_Bahasa\\_Melayu](https://www.researchgate.net/publication/384723511_Teknologi_Maklumat_dan_Komunikasi_TMK_Analisis_Persepsi_Murid_Terhadap_Permainan_Video_dan_Aplikasi_Gamifikasi_dalam_Bahasa_Melayu)

- Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2021). The dark side of gamification. *Communications in Computer and Information Science*, 832, 143–156. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9)
- Wulan, D. R. (2024). Gamification in education: Benefits and challenges. *International Journal of Educational Research Review*, 9(1), 55–68.
- Yan, T., & Zhao, Y. (2023). Gamification teaching design based on SDT. *Proceedings of ICEKIM 2023*, 846–857. [https://doi.org/10.2991/978-94-6463-172-2\\_89](https://doi.org/10.2991/978-94-6463-172-2_89)
- Yusof, S., & Karim, N. S. (2023). Penguasaan bahasa kiasan dan implikasinya terhadap kemahiran membaca murid sekolah rendah. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 20(1), 89–105.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>