

KEBERKESANAN CLASSCRAFT BERBASIS MOBILE GAME TERHADAP MOTIVASI DAN PENCAPAIAN AKADEMIK PEMBELAJARAN GENERASI ALPHA

[THE EFFECTIVENESS OF CLASSCRAFT MOBILE GAME ON THE MOTIVATION AND ACADEMIC ACHIEVEMENT OF ALPHA GENERATION IN LEARNING]

SIM CHEW YING^{1*} & SHAHLAN SURAT¹

^{1*} Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, 43600 UKM Bangi, Selangor, Malaysia
Correspondent Email: P104966@siswa.ukm.edu.my

Received: 7 September 2021

Accepted: 16 September 2021

Published: 19 September 2021

Abstrak: Kaedah pengajaran secara tradisional ke atas pembelajaran murid yang dijalankan melalui sistem perkuliahan sering dianggap sebagai sesuatu yang membosankan dan sukar dipelajari. Secara tidak langsung, pembelajaran terganggu dan pencapaian akademik murid semakin merosot memandangkan murid hilang motivasi untuk mengikuti PdPc yang dijalankan. Teknologi gamifikasi dalam pendidikan seperti *Classcraft* didapati mampu meningkatkan motivasi dan pencapaian kerana ia dapat mewujudkan persekitaran pembelajaran yang kondusif dan selaras dengan karakter Generasi Alpha yang biasa dengan perisian teknologi dalam kehidupan seharian. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meninjau keberkesanan *Classcraft* berbasis *Mobile Game* terhadap motivasi dan tahap pencapaian akademik Generasi Alpha dalam pembelajaran. Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dalam mengukur dua konstruk iaitu motivasi dan pencapaian akademik peserta kajian dalam pembelajaran. Seramai 30 orang murid Tahun lima dari sekolah rendah di daerah Besut dipilih sebagai peserta kajian dengan menggunakan kaedah pensampelan bertujuan. Seramai 15 peserta kajian dipilih sebagai kumpulan kawalan yang mengikuti pembelajaran melalui kaedah konvensional, manakala 15 peserta kajian lagi dipilih sebagai kumpulan eksperimen yang akan menggunakan *Classcraft* dalam pembelajaran. Data dikumpulkan melalui soal selidik motivasi IMMS yang telah disusun berdasarkan Teori Motivasi ARSC (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) dan ujian pencapaian. Analisis dapatan kajian dijalankan secara deskriptif dengan nilai kekerapan, peratusan, min dan sisihan piawai. Analisis ujian t sampel bebas pula dijalankan untuk mengukur dan menjelaskan perubahan peningkatan tahap motivasi intrinsik dan tahap pencapaian peserta kajian dalam pembelajaran sebelum dan selepas *Classcraft* dijalankan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa tahap motivasi peserta kajian adalah pada tahap sederhana (min= 2.59) sebelum intervensi dan meningkat kepada tahap tinggi (min= 4.21) selepas *classcraft* dijalankan. Analisis ujian t sampel bebas mendapati terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap motivasi antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi ($t= 15.780, p<.05$) dan perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi dijalankan iaitu ($t= 7.089, p<.05$). Hasil kajian mendapati bahawa kaedah pembelajaran *Classcraft* berbasis *mobile game* dapat meningkatkan tahap motivasi dan pencapaian Generasi Alpha dalam pembelajaran.

Kata kunci: motivasi, pencapaian akademik, generasi alpha, *Classcraft* berbasis *Mobile Game*.

Abstract: Traditional teaching methods no longer beneficial to student's learning. Traditional lecture classes is often considered as boring and difficult to learn. Indirectly, the learning in class is disrupted

and the academic achievement of students are deteriorating as students lose motivation to follow the class which is conducted. Gamification technology in education such as Classcraft is found to be able to increase student motivation and achievement because it creates a conducive learning environment and suit with the character of Alpha's Generation, which has a very strong attachment to technology in daily life. Thus, this study was conducted aimed to review the effectiveness of Classcraft Mobile Game on the motivation and the level of academic achievement of Alpha Generation in learning. This study used a quasi-experimental design through quantitative approach in measuring the changed of motivation level and academic achievement of students in History learning. A total number of 30 year 5 students from primary school in Besut district were selected as participants in this study through purposive sampling method. 15 students were selected as the control group who followed the learning of History through conventional methods, while another 15 students were selected as the experimental group who will use Classcraft in the learning process. These data were collected through an IMMS motivation questionnaire that was compiled based on ARSC Motivation Theory (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) and an achievement test. Then, the result will be analyzed quantitatively to measure the changed of motivation level and achievement of the study participants in learning before and after Classcraft Mobile Game was conducted. The results were analyzed using SPSS software version 23 by using descriptive analysis with the values of frequency, percentage, mean, standard deviation and Independent sample t test. The finding of the study showed that motivation's level of study participants was at a moderate level (mean= 2.59) before intervention and increased to a high level (mean=4.21) after Classcraft was conducted. Independent sample t test analysis found that there was a significant difference in the mean score of motivation level between control and experimental group after intervention ($t= 15.780, p<.05$) and a significant difference in the mean score of the level of achievement between the control group and the experimental group after intervention ($t= 7.089, p<.05$). The result showed that Classcraft learning method based on mobile games can increase the motivation and achievement of Alpha Generation in learning.

Keywords: motivation, achievement, alpha's generation, Classcraft.

Sim Chew Ying & Shahlan Surat. 2021. Keberkesanan Classcraft Berbasis Mobile Game Terhadap Motivasi dan Pencapaian Akademik Pembelajaran Generasi Alpha [The Effectiveness of Classcraft Mobile Game on The Motivation and Academic Achievement of Alpha Generation in Learning]. *International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education (ARISE)*, 1(4), 58-79.

PENGENALAN

Pendidikan merupakan perkara yang tidak dapat dipisahkan daripada kehidupan. Menurut Senny Widya et al., (2020), pendidikan merupakan instrumen penting dalam penyediaan sumber daya manusia yang berkualiti. Manakala Hamid Hasan (Suparjan, 2019) pula menyatakan bahawa pembelajaran bertujuan untuk membentuk karakter bangsa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada awal abad ke-21 membawa kesan yang berbeza dalam penelitian dan pembelajaran (Utami & Nafiah 2017). Pelbagai inovasi telah digunakan melalui pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi untuk menjayakan sesebuah proses pembelajaran. Sebagai contoh, Efendi, Lutfi, dan Utami Jati (2017) telah mengembangkan pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran di Malang. Susanto dan Akmal (2018) pula mengembangkan aplikasi *mobile* melalui *smartphone* murid untuk pembelajaran di Kalimantan Selatan. Bahkan inovasi lain juga turut dilakukan oleh

Sulistyo, Nafi'ah, dan Idris (2019) yang telah mengembangkan e-PAS (E-Learning Pembelajaran Sejarah) untuk pembelajaran secara online.

Inovasi yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran dilihat telah menunjukkan perubahan yang positif, namun begitu terdapat juga beberapa cabaran yang turut dihadapi pada masa yang sama. Situasi sekolah, murid, dan infrastruktur seperti kapasiti memori *smartphone* dan jaringan internet adalah merupakan antara cabaran yang terbesar dalam inovasi tersebut.

LATAR BELAKANG KAJIAN

Paradigma dan sistem pendidikan memainkan peranan dalam membangunkan masyarakat yang terdidik dan cerdas (Aunurrahman, 2010). Pembelajaran dapat menimbulkan semangat dan sikap sosial positif dalam diri murid agar nilai-nilai keadilan dan kemanusiaan dapat dipupuk serta dijadikan sebagai panduan dalam kehidupan (Zahro et al., 2017). Pelaksanaan proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) bagi subjek Sejarah misalnya bukan semata-mata untuk membolehkan murid menguasai dan menghafal maklumat, bahkan ia dilihat boleh dijadikan sebagai asas dalam pembinaan kelestarian perpaduan melalui iktibar dan pengajaran yang diperolehi melalui pembelajaran subjek tersebut (Mohd Noor & Khairul Ghufuran Kaspin, 2015).

Sejarah amat penting bagi membentuk identiti sesuatu bangsa (Amri, 2015), namun begitu murid dilihat hilang minat terhadap subjek ini. Hal ini disebabkan kekurangan kreativiti dan inovasi guru itu sendiri dalam mewujudkan rancangan proses pembelajaran yang lebih menarik di dalam kelas itu sendiri sehingga menyebabkan persepsi murid menjadi negatif terhadap mata pelajaran Sejarah (Joko Sayono, 2013).

Generasi Alpha merupakan generasi yang biasa dengan teknologi. Mereka mahir dalam penggunaan jaringan internet. Oleh itu, guru juga perlu bijak menggunakan teknologi yang bervariasi untuk meningkatkan kualiti pengajaran dan pembelajaran serta melakukan usaha penambahbaikan secara efektif dalam meningkatkan mutu kaedah pembelajaran ke atas Generasi Alpha ini (Poon et al., 2016).

Revolusi industri 4.0 telah memberi manfaat dalam kehidupan manusia. Menurut Jamun Yohannes (2018), aplikasi teknologi *cyber* memberi kemudahan dalam penambahbaikan sistem dan proses pengkuliahan. Perasmian *Media and Game Innovation Centre of Excellence* (MaGICX) yang dirasmikan oleh Perdana Menteri Malaysia, Dato' Sri Mohd Najib Tun Abdul Razak (Sabri, 2016) ketika meraikan ulang tahun ke 10 Iskandar Malaysia bertarikh 6 Disember 2016 telah menandakan kesungguhan kerajaan Malaysia dalam mengorak langkah untuk mengembang dan mengintegrasikan gamifikasi dalam pelbagai bidang pendidikan di negara ini.

Penerapan teknologi revolusi industri 4.0 ini jelas mampu meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Kepelbagaian kaedah PdP menjadi pemangkin perkembangan positif sikap dan minat murid dalam subjek Sejarah misalnya yang dikaitkan sebagai subjek yang membosankan (Lezah, 2018). Maka, keadaan ini telah menimbulkan keperluan kepada

pengkaji untuk menguji keberkesanan *Classcraft* berbasis *Mobile Game* ini terhadap motivasi dan pencapaian akademik murid Generasi Alpha dalam pembelajaran.

PERNYATAAN MASALAH KAJIAN

Ambika Luhitadati, Maskun dan Suparman Arif (2017) dan juga Kaviza (2019) telah melaporkan bahawa tahap minat belajar subjek Sejarah dalam kalangan murid hanya berada pada tahap memuaskan sahaja. Murid berasa bosan dengan amalan PdP Sejarah yang bersifat hafalan dan hanya berpusatkan kepada guru. Bahkan jika dilihat, murid hanya bermotivasi untuk melakukan sesuatu aktiviti pembelajaran sekiranya mereka percaya bahawa penglibatannya secara aktif akan membawa kepada keseronokan.

Lui dan Ahmad (2021) menyatakan bahawa mata pelajaran Sejarah adalah sinonim sebagai mata pelajaran yang bosan dan sukar dipelajari. Selain itu, Jumardi dan Marta (2015) menyatakan bahawa subjek ini kurang diminati oleh murid kerana mereka sudah mempunyai tanggapan awal bahawa mata pelajaran Sejarah ini merupakan mata pelajaran yang membosankan. Subjek Sejarah seringkali dikaitkan dengan hafalan dan memerlukan ketekunan murid untuk membaca dan mengingat semua fakta-fakta sejarah yang terdapat di dalam buku teks. Jaafar dan Noor (2017) pula berpendapat bahawa punca murid hilang motivasi untuk belajar dan kurang penguasaan terhadap ilmu Sejarah bermula dengan isu guru Sejarah itu sendiri yang kurang berdedikasi untuk menggali sumber-sumber Sejarah. Guru kurang kompeten dalam mengaplikasikan kaedah PdP yang menarik di dalam kelas sehingga menjejaskan minat murid dan menyebabkan mereka melakukan tindakan bermasalah dalam pembelajaran (Abdullah, 2016).

Malah Ramlah (2020) turut memberi pandangan bahawa kelemahan guru yang tidak menguasai kaedah pengajaran dan tidak mengaplikasikan inovasi dalam pengajaran turut memberikan kesan ke atas pencapaian murid dalam mata pelajaran Sejarah. Murid hilang minat dan bosan dengan mata pelajaran Sejarah yang seterusnya mempengaruhi pencapaian mereka. Ramai murid menganggap bahawa pembelajaran dan pengajaran mata pelajaran Sejarah yang diajar oleh guru di sekolah adalah tidak menarik dan menjemukan. Selain itu, kaedah konvensional yang diamalkan melalui pembacaan buku teks sahaja juga telah menjejaskan motivasi murid dalam mengikuti pembelajaran subjek Sejarah ini.

TUJUAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh kaedah pembelajaran iaitu keberkesanan *Classcraft* terhadap tahap motivasi intrinsik dan tahap pencapaian akademik Generasi Alpha dalam pembelajaran.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian yang ingin dikaji dalam kajian ini adalah seperti berikut:

1. Menenal pasti tahap motivasi intrinsik kumpulan kawalan dalam pembelajaran Sejarah sebelum intervensi.

2. Mengenal pasti tahap motivasi intrinsik kumpulan eksperimen dalam pembelajaran Sejarah selepas intervensi.
3. Mengenal pasti sama ada terdapat perbezaan yang signifikan min skor tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.
4. Mengenal pasti tahap pencapaian akademik kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam pembelajaran Sejarah sebelum intervensi.
5. Mengenal pasti sama ada terdapat perbezaan yang signifikan min skor tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.

PERSOALAN KAJIAN

Kajian ini bertujuan untuk menjawab soalan-soalan berikut:

1. Apakah tahap motivasi intrinsik kumpulan kawalan dalam pembelajaran Sejarah sebelum intervensi?
2. Apakah tahap motivasi intrinsik kumpulan eksperimen dalam pembelajaran Sejarah selepas intervensi?
3. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dengan kumpulan eksperimen selepas intervensi?
4. Apakah tahap pencapaian akademik kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam pembelajaran Sejarah sebelum intervensi?
5. Adakah terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dengan kumpulan eksperimen selepas intervensi?

HIPOTESIS KAJIAN

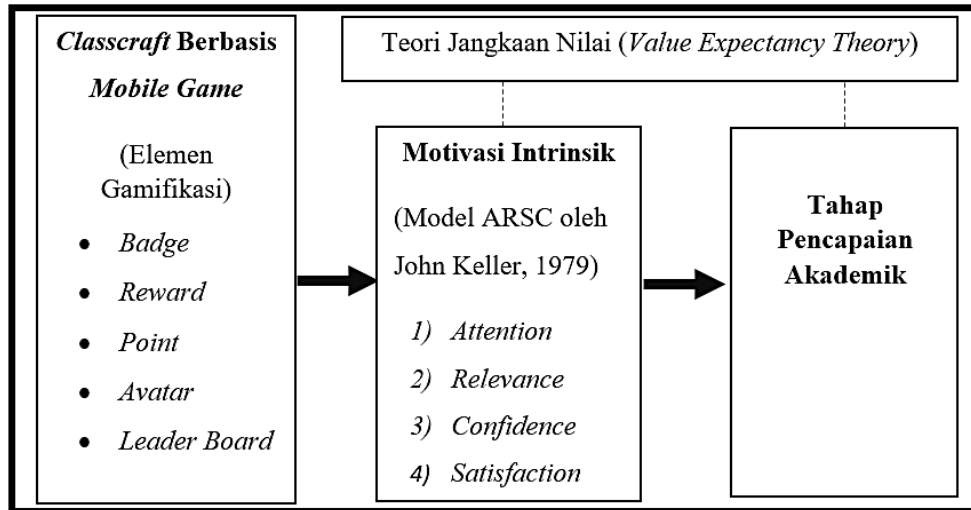
Hipotesis nul kajian ini adalah seperti berikut:

1. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.
2. Terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.
3. Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.
4. Terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.

KERANGKA KONSEPTUAL KAJIAN

Secara konsepnya, kajian ini menilai keberkesanan *Classcraft* Berbasic *Mobile Game* terhadap motivasi dan tahap pencapaian dalam pembelajaran Generasi Alpha. Kerangka konseptual dalam kajian ini berasaskan kepada Model ARSC+G, iaitu gabungan model ARSC dengan Gamifikasi. Model ini menerangkan bagaimana unsur gamifikasi seperti *reward*, *point*, *badge*,

avatar, leader dalam *Classcraft* memberi pengaruh ke atas motivasi murid dari aspek *Attention, Relevance, Satisfaction* dan *Confidence*. Seterusnya memberi kesan ke atas pencapaian akademik dalam generasi Alpha pembelajaran. Model ARSC digunakan dalam kajian ini untuk mengukur motivasi peserta kajian dan meningkatkan intervensi pendidikan bagi meningkatkan pencapaian peserta kajian dalam pembelajaran.



Rajah 1: Kerangka Konseptual Kajian berdasarkan Adaptasi Model ARS+G oleh John Keller (1979)

DEFINISI OPERASIONAL

Classcraft

Menurut Shawn Young (2018), *Classcraft* merupakan sesuatu aplikasi teknologi yang berbasis *game* dan merupakan sebuah *game* yang membantu murid dalam membentuk perilaku positif, menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi mereka. *Classcraft* banyak mengadaptasi elemen *role-playing game* atau RPG seperti *Dungeon & Dragons* dan *World of Warcraft* (Kolb, 2015). Melalui *Classcraft*, ruang kelas yang biasanya membosankan akan menjadi sebuah permainan yang merangsangkan. *Classcraft* mengaplikasikan sistem *hit-point* dalam penggunaannya. Murid-murid akan belajar seolah-olah mereka menyelesaikan sebuah misi atau *quest* yang dibuat oleh guru (Classcraft Studios, 2018).

Mobile Game

Menurut Santoso (2009), *mobile learning (m-learning)* mengacukan kepada penggunaan peranti mudah alih seperti PDA, telefon bimbit, laptop dan tablet komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Istilah gamifikasi merupakan satu istilah yang dipinjam dari bahasa Inggeris iaitu *gamification* (Rohaila & Fariza, 2017; Tan, 2015) yang memotivasikan murid dalam aktiviti pembelajaran biasa" (Ding, Kim & Orey, 2017). Dalam kajian ini, *Mobile*

Game merupakan pendekatan yang menggabungkan *Mobile Learning (m-learning)* dengan teknik pedagogi berkait dengan *game-based learning* dalam pembelajaran.

Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan intrinsik yang timbul untuk memenuhi keperluan fisiologi dan psikologi (Rohaty Mohd Majzub, 1992). Ia merupakan ciri semula jadi manusia untuk mengatasi segala cabaran dan rintangan dalam usaha untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkannya. Motivasi ini dapat dirangsang daripada aspek dalam diri seperti keperluan, minat, rasa ingin tahu, kepuasan sendiri dan lain-lain. Orang yang bermotivasi dalaman melakukan sesuatu kerana ia membawa keseronokan kepada mereka, mereka menganggapnya penting, atau merasakan penting untuk mencapai matlamat mereka (Cherry, 2018).

Pencapaian Akademik

Pencapaian merupakan hasil yang diperoleh oleh seseorang individu dalam melakukan sesuatu (Suryani, 2018). Purwanto (2010) mendefinisikan pencapaian belajar sebagai satu proses pencapaian tujuan pendidikan pelajar yang mengikuti proses pembelajaran. Hamalik (2013) pula menyatakan bahawa pencapaian belajar adalah hasil bukti seseorang telah belajar apabila berlakunya perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut seperti aspek pengetahuan, tingkah laku, keterampilan, penghargaan, emosi, hubungan sosial, jasmani, etika (budi pekerti) dan sikap.

Generasi Alpha

Menurut Reis (2017), Generasi Alpha adalah generasi yang lahir setelah tahun 2010 (2011-2025). Generasi ini merupakan generasi baharu yang memiliki karakter kehidupan teknologi sebagai keperluan yang tidak dapat dipisahkan daripada kehidupan mereka.

KEPENTINGAN KAJIAN

Kepentingan kajian ini dibahagikan kepada dua bahagian iaitu sumbangan terhadap teoritis dan secara praktis. Dari aspek teoritikal, kajian ini penting untuk dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan para pengkaji dan pendidik mengenai keberkesanan media pembelajaran gamifikasi dalam PdP serta menambahkan sumber kajian ilmiah dalam bidang pendidikan bagi meningkatkan mutu sistem pendidikan negara. Selain itu, kajian ini penting untuk digunakan sebagai rujukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Dari aspek teoritikal, kajian ini penting dalam menyumbang pemikiran baru, khazanah ilmu ataupun kajian dalam dunia pendidikan yang berkaitan dengan pengaplikasian media pembelajaran *Mobile Game* yang berunsur gamifikasi bersama gabungan TMK dalam pembelajaran.

Seterusnya, sumbangan kajian secara praktikal pula dapat dilihat pada beberapa aspek seperti jurusan, sekolah, guru dan sebagainya. Kajian ini penting terhadap jurusan kerana digunakan sebagai medium untuk mengesan kegiatan aktiviti pembelajaran yang efektif dan berkesan dalam membangunkan kualiti pengajaran mata pelajaran Sejarah misalnya lebih

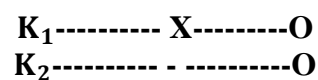
menarik. Media pembelajaran *Mobile Game* dapat dijadikan sebagai sumber rujukan dan inspirasi pengkaji untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif pada masa hadapan. Perkembangan media pembelajaran yang efektif dan kreatif, sesuai dengan minat murid-murid dalam pembentukan iklim pembelajaran yang menarik. Bagi guru, perkembangan media ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memudahkan para guru dalam menyampaikan informasi berkaitan mata pelajaran dan menjalankan aktiviti pembelajaran yang melibatkan penyertaan murid dengan lebih aktif.

Bagi murid, perkembangan media ini dapat mengubah persepsi mereka terhadap subjek yang dianggap membosankan kepada subjek yang menarik melalui kaedah dan media pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu, kajian ini penting dan memberi manfaat kepada murid dalam memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga menambah motivasi dan minat murid untuk belajar. Bagi pengkaji, penelitian-ini penting untuk menambah pengalaman yang berharga kepada para pengkaji yang lain. Hal ini kerana mereka dapat mengetahui manfaat media *Classcraft* yang berbasis *Mobile Game* dan pengaruhnya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Hasil dapatan-kajian ini juga dilihat sebagai salah satu usaha menerapkan ilmu yang diperoleh di bangku kuliah dalam usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan kepada para murid.

METODOLOGI

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kuasi eksperimen melalui pendekatan kuantitatif dalam meneroka dua konstruk iaitu motivasi dan pencapaian akademik peserta kajian dalam pembelajaran. Pendekatan kuantitatif digunakan dalam kajian ini kerana instrumen-instrumen yang digunakan dalam kajian ini berbentuk pengumpulan data dalam bentuk nombor (Creswell, 2008). Menurut Mok (2009), pengumpulan data melalui pendekatan kuantitatif memberi kekuatan dalam menunjukkan maklumat secara menyeluruh, perbezaan dan dapatan kesan-akibat.



Keterangan:

K₁ : Kelas Eksperimen

K₂ : Kelas Kawalan

X : Pengajaran melalui aplikasi *Classcraft* berbasis *Mobile Game*

- : Tidak diberi intervensi (Kaedah Pengajaran Tradisional)

Pemilihan Peserta Kajian

Menurut Indra Jaya (2013), populasi adalah wilayah generalisasi dari hasil penelitian. Populasi dalam kajian ini adalah murid kelas 5M dan 5K Sekolah Rendah Kebangsaan Cina di Besut Terengganu yang berjumlah 30 orang. Sampel peserta dalam kajian ini secara keseluruhannya

terdiri daripada murid Tahun 5 dari sebuah sekolah rendah harian yang sedang mengikuti pembelajaran subjek Sejarah.

Pengambilan sampel atau penentuan untuk kelas eksperimen dan kelas kawalan dari 2 kelas Tahun 5 dalam kajian ini dilakukan melalui teknik pensampelan bertujuan (*purposive sampling*), di mana peserta kajian telah ditentukan oleh pihak pentadbir berdasarkan tahap pencapaian. Daripada tiga kelas, dua kumpulan yang dipilih mempunyai tahap pencapaian yang rendah dalam mata pelajaran Sejarah. Walau bagaimanapun, kedua-dua kumpulan tersebut mempunyai pencapaian yang setara secara keseluruhan. Menurut Aripin, Mustafa dan Hussein (2014), pensampelan bertujuan adalah satu teknik pensampelan yang membolehkan pengkaji menentukan responden yang sesuai dan bertepatan dengan tujuan kajian. Pengkaji telah menggunakan pensampelan bertujuan secara tidak rawak dalam pemilihan sampel kajian. Setiap peserta kajian mempunyai ciri-ciri homogen seperti:

- 1) Murid-murid yang mempunyai pencapaian dan motivasi rendah dalam mata pelajaran Sejarah.
- 2) Murid-murid tahun 5 daripada Sekolah Rendah.
- 3) Murid yang terdiri daripada kalangan generasi Alpha.
- 4) Murid yang sedang mengikuti pembelajaran subjek Sejarah pada peringkat sekolah rendah.

Jadual 1 berikut menunjukkan maklumat peserta kajian yang dipilih dalam kajian ini.

Jadual 1 : Peserta Kajian

TEMPAT		SAMPEL
Sekolah Rendah daerah Besut, Terengganu.	Dua kelas: Kumpulan Eksperimen (15 orang) Kumpulan Kawalan(15 orang)	

Instrumen Kajian

Beberapa instrumen dan teknik telah digunakan untuk mengumpulkan data dalam kajian ini. Misalnya instrumen soal selidik motivasi IMMS yang telah disusun berdasarkan Teori Motivasi ARSC (*Attention, Relevance, Confidenc, Satisfaction*) dan ujian pencapaian dalam meninjau keberkesanan *Classcraft* terhadap motivasi dan pencapaian murid dalam pembelajaran Sejarah. Data-data kajian ini dikumpulkan dari pendekatan kuantitatif.

Soal Selidik Instructional Materials Motivation Survey (IMMS)

Soal selidik *Instructional Materials Motivation Survey* (IMMS) diperoleh dan diubah suai daripada Model Motivasi ARCS oleh Keller (2010). Ia digunakan untuk mendapatkan maklum balas daripada peserta kajian mengenai tahap motivasi mereka berdasarkan kaedah pengajaran yang digunakan. Kaedah tinjauan telah digunakan untuk mengukur tahap motivasi murid terhadap kaedah pengajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan soalan selidik, iaitu penggunaan *Classcraft* dalam kumpulan eksperimen dan kaedah konvensional dalam kumpulan kawalan.

Jadual 2 : Item-Item dalam Instrumen Soal Selidik

Bahagian	Aspek	Item
A	Maklumat demografi responden	A1, A2, A3, A4
B	Tahap motivasi dari aspek Perhatian (<i>Attention</i>)	B1, B2, B3, B4, B5, B6, B7, B8, B9, B10, B11, B12
C	Tahap motivasi dari aspek Perkaitan (<i>Relevance</i>)	C1, C2, C3, C4, C5, C6, C7, C8, C9
D	Tahap motivasi dari aspek Keyakinan (<i>Confidence</i>)	D1, D2, D3, D4, D5, D6, D7, D8, D9
E	Tahap motivasi dari aspek Kepuasan (<i>Satisfaction</i>)	E1, E2, E3, E4, E5, E6

Menurut Keller (2010), instrumen soal selidik motivasi ini boleh diaplikasikan dan sesuai untuk semua peringkat umur peserta kajian yang terdiri daripada murid sekolah rendah, siswazah, belia atau pelajar sekolah menengah dan boleh diadaptasikan mengikut situasi. Instrumen soal selidik dalam kajian ini mengandungi 36 item, disusun berdasarkan Teori Motivasi ARSC (*Attention, Relevance, Confidenec, Satisfaction*) dan setiap item diuji menggunakan skala likert 1 -5 mata, daripada sangat tidak bersetuju hingga sangat bersetuju.

Jadual 3 : Huraian Petunjuk Berdasarkan Nilai Skala

Nilai Skala	Petunjuk
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Kurang Setuju (KS)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Ujian Pencapaian

Ujian pencapaian digunakan untuk mengukur pengetahuan atau kemahiran seseorang individu dalam sesuatu bidang atau subjek (Noraini, 2010). Ia mempunyai standard yang objektif sehingga dapat digunakan untuk mengukur dan membanding kecekapan individu. Ujian pencapaian dibina oleh pengkaji untuk menguji tahap pencapaian murid terhadap topik-topik yang telah dipelajari dengan menggunakan kaedah konvensional dan *classcraft*. Bagi meningkatkan kesahan kandungan ujian pencapaian, ujian dalam kajian ini dibina berpandukan kepada Jadual Spesifikasi Ujian (JSU) yang mencakupi topik Perjuangan Tokoh-Tokoh Tempatan berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Sejarah Tahun 5 bagi menguji tahap pencapaian para peserta kajian terhadap topik pembelajaran. Sebanyak 30 soalan dalam bentuk soalan objektif dengan 4 pilihan yang berkaitan dengan “Tajuk 7 Perjuangan Kemerdekaan Negara”, fokus pada Standard Kandungan “7.2 Perjuangan Tokoh Tempatan Menentang British” telah dibina. Soalan yang sama telah diberikan kepada kumpulan eksperimen dan kumpulan rawatan sebanyak dua kali iaitu sebagai ujian pra sebelum intervensi dijalankan dan ujian pos selepas intervensi dijalankan serta mendapat pengesahan daripada ketua panitia Sejarah di sekolah berkaitan.

Tatacara Penganalisisan Data

Tatacara pelaksanaan kajian ini dijalankan dalam tempoh enam minggu iaitu bermula dengan ujian pra sebelum PdP dan diakhiri dengan ujian pos. Selepas pelaksanaan intervensi (*Classcraft*) dalam mata pelajaran Sejarah, data-data dalam kajian ini telah dikumpul dan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan perisian *IBM Statistical Package for Soscial Science (SPSS) versi 26*, kerana perisian ini dapat menyelesaikan tugas analisis berstatistik dengan lebih cekap dan pantas. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur dan menjelaskan perubahan peningkatan tahap motivasi intrinsik dan tahap pencapaian peserta kajian dalam pembelajaran sebelum dan selepas *Classcraft* dijalankan. Proses penganalisisan data dalam kajian ini merangkumi dua jenis statistik iaitu statistik deskriptif dan statistik inferensi. Jadual 4 menunjukkan jenis analisis data yang digunakan bagi menjawab setiap soalan kajian.

Jadual 4 : Jenis Analisis Data Berdasarkan Soalan Kajian

Persoala n Kajian	Pengujian Hipotesis	Kaedah Analisis	Instrum en
1	-	• Statistik Deskriptif (kekerapan, min, sisihan piawai)	Soal Selidik IMMS
2	-	• Statistik Deskriptif (kekerapan, min, sisihan piawai)	Soal Selidik IMMS
3	H ₀₁ : Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi. H _{A1} : Terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.	• Statistik Inferensi: Ujian T bebas (<i>Independent t-test</i>)	Soal Selidik IMMS
4	-	• Statistik Deskriptif (bilangan, kekerapan, peratusan, min)	1) Ujian pra

5	<p>H₀₂: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.</p> <p>H_{A2}: Terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.</p>	<p>• Statistik Inferensi: Ujian t bebas (<i>Independent t-test</i>)</p>	<p>1) Ujian pra 2) Ujian Pos</p>
---	---	---	--------------------------------------

Terdapat lima bahagian dalam soal selidik. Pengkaji telah menjalankan analisis deskriptif dengan menggunakan frekuensi, peratusan dan min keseluruhan untuk mendapat maklumat demografi sampel kajian melalui bahagian A dan maklumat mengenai tahap motivasi peserta kajian dari aspek perhatian (A), perkaitan (R), keyakinan (C) dan kepuasan (S) dalam kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas penggunaan *Classcraft* dalam pembelajaran Sejarah melalui bahagian B, C, D dan E soal selidik. Hasil skor daripada bahagian B, C, D dan E soal selidik yang menggunakan skala Likert (1-5 mata) bagi setiap item kemudiannya dianalisis dan dikira peratusan melalui rumus berikut mengikut aspek (*Attention*), (*Relevance*), (*Confidence*) dan (*Satisfaction*) dalam model teori *ARCS* bagi menjawab persoalan kajian pertama dan kedua. Menurut Nasharudin dan Harun (2010), petunjuk menunjukkan bahawa nilai min sebagai tahap rendah apabila skor min <1.7, sederhana 1.8-3.33 dan tinggi 3.34 - 5.00.

$$SA = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Petunjuk:

SA : Peratusan

$\sum SP$: Jumlah keseluruhan jawapan responden

$\sum SM$: Jumlah keseluruhan nilai ideal 1 item

Seterusnya, markah yang diperoleh daripada ujian pencapaian pra kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan turut dianalisis dalam bentuk frekuensi, peratusan dan min. Data-data yang telah dianalisis turut dipersembahkan dalam bentuk graf histogram bagi menjawab persoalan keempat dalam kajian ini.

Kajian Rintis

Sebelum kajian sebenar dilakukan ke atas sampel, pengkaji telah membuat kajian rintis terlebih dahulu bagi mentaksir kebolehpercayaan instrumen. Kajian rintis adalah suatu penyelidikan berskala kecil yang dijalankan sebelum kajian sebenar dilakukan. Ia bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana kesesuaian instrumen dan pemahaman responden terhadap setiap pernyataan yang digunakan. Setelah menyelesaikan proses kajian rintis, pengkaji melakukan analisis terhadap data untuk mengetahui nilai *alpha* (kebolehpercayaan) item yang dibina melalui ujian Kuder Richardson KR20. Hasil dapatan kajian rintis telah mendapati bahawa ujian pencapaian yang dibina mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi iaitu dengan nilai pekali *Cronbach Alpha* sebanyak .725, Ia jelas menunjukkan bahawa responden memahami setiap soalan yang dikemukakan. Menurut Najib (1999) dan Majid Konting (1994), kajian yang mencapai nilai *Cronbach Alpha* melebihi 0.6 mempunyai kesahan dan kebolehpercayaan item yang tinggi. Dengan ini, maka terbuktinya ujian pencapaian dalam kajian ini mempunyai nilai kesahan dan kebolehpercayaan item yang tinggi dan adalah sesuai untuk digunakan bagi kajian ini.

Jadual 5 : Interpretasi nilai Alpha Cronbach (*Bond & Fox, 2007*)

Nilai Alpha Cronbach	Kebolehpercayaan
0.9-1.0	Sangat baik dan efektif dengan tahap konsisten yang tinggi
0.7-0.8	Baik dan boleh diterima
0.6-0.7	Boleh diterima
<0.6	Item perlu dibaiki
<0.5	Item perlu digugurkan

DAPATAN KAJIAN

Berikut adalah demografi responden kajian seperti yang dipaparkan dalam jadual 6.

Jadual 6 : Taburan Demografi Responden

	Bilangan		Peratus	
	Eksperimen	Kawalan	Eksperimen	Kawalan
Jantina				
Lelaki	6	8	40%	53%
Perempuan	9	7	60%	47%
Jumlah	15	15	100%	100%
Umur				
6-11 tahun	15	15	100%	100%
2-15 tahun	-	-	-	-
16-20 tahun	-	-	-	-
21-25 tahun	-	-	-	-
25 tahun ke atas	-	-	-	-
Jumlah	15	15	100%	100%
Bangsa				
Melayu	3	3	20%	20%
Cina	11	11	73%	73%
India	1	-	7%	-
Lain-lain	-	1	-	7%
Jumlah	15	15	100%	100%

Agama				
Islam	3	3	20%	20%
Buddha	12	11	80%	73%
Kristian	-	1	-	7%
Lain-lain	-	-	-	-
Jumlah	15	15	100%	100%
Kelulusan Akademik Tertinggi Ibu/Bapa				
Sekolah	-	-	-	-
Rendah	-	1	-	7%
Sekolah	15	14	100%	93%
Menengah	-	-	-	-
Sijil				
Kemahiran				
Diploma				
Ijazah				
Lain-lain				
Jumlah	15	15	100%	100%

Persoalan Kajian 1:

Apakah tahap motivasi Intrinsik Kumpulan Kawalan dalam Pembelajaran subjek Sejarah sebelum Intervensi?

Berdasarkan Jadual 7, tahap motivasi intrinsik murid dalam pembelajaran Sejarah yang menggunakan kaedah pembelajaran konvensional adalah pada tahap sederhana secara keseluruhan dengan nilai min keseluruhan 2.59. Kajian ini telah melibatkan seramai 15 orang peserta kajian daripada kumpulan kawalan, hasil analisis dapatan kajian mendapati bahawa tahap motivasi murid dari aspek *Attention* adalah pada tahap sederhana, (min= 2.38, sp= .5527), aspek *Relevance* pada tahap sederhana, (min= 3.18, sp= .6408), aspek *Confidence* pada tahap sederhana, (min= 3.01, sp= .5243) dan aspek *Satisfaction* pada tahap rendah, (min= 1.78, sp= .4395).

Jadual 7 : Tahap Motivasi Sebelum Intervensi

	N	Minimum	Maximum	Min	Std. Deviation
Attention	15	1.50	3.17	2.38	.55265
Relevance	15	1.44	3.89	3.18	.64077
Confidence	15	1.67	3.67	3.01	.52431
Satisfaction	15	1.00	2.67	1.78	.43946
Min Keseluruhan= 2.59					

(Tahap: rendah= 1.00 -2.33, Sederhana= 2.34-3.66, Tinggi 3.67-5.00)

Persoalan Kajian 2:**Apakah tahap motivasi intrinsik kumpulan eksperimen dalam pembelajaran subjek sejarah selepas intervensi?**

Seterusnya, tahap motivasi intrinsik daripada kumpulan eksperimen yang melibatkan 15 peserta kajian selepas menjalani pembelajaran subjek Sejarah melalui *Classcraft* berbasis *Mobile Game* didapati berada pada tahap yang tinggi secara keseluruhan dengan nilai min keseluruhan sebanyak 4.21. Berdasarkan jadual 8, tahap motivasi murid dari aspek *Attention* adalah pada tahap tinggi, (min= 4.01, sp= .1425), aspek *Relevance* pada tahap tinggi, (min= 3.98, sp= .35313), aspek *Confidence* pada tahap tinggi, (min= 4.19, sp= .2161) dan aspek *Satisfaction* juga adalah pada tahap tinggi, (min= 4.67, sp= .3150).

Jadual 8 : Tahap Motivasi Selepas Intervensi

	N	Minimum	Maximum	Min	Std. Deviation
Attention	15	3.75	4.33	4.01	.14249
Relevance	15	3.38	3.38	3.98	.35313
Confidence	15	3.78	3.78	4.19	.21605
Satisfaction	15	4.00	4.00	4.67	.31497
Min Keseluruhan= 4.21					

(Tahap: rendah= 1.00 -2.33, Sederhana= 2.34-3.66, Tinggi 3.67-5.00)

Persoalan Kajian 3:**Adakah terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi?**

H01: Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.

Sebelum menjalankan ujian t sampel bebas, pengkaji telah menguji normaliti dan homogenitas data tahap motivasi kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi untuk memastikan kesemua data tersebut adalah bertaburan secara normal dan bersifat homogen bagi memenuhi prasyarat dalam menjalankan ujian t sampel bebas. Berikut merupakan hasil analisis kenormalan bagi data ujian pos tahap motivasi kumpulan kawalan dalam Jadual 9 dan data ujian pos tahap motivasi intrinsik kumpulan eksperimen dalam Jadual 10.

Jadual 9 : Analisis Kenormalan Data bagi Ujian Pos Tahap Motivasi Intrinsik Kumpulan Kawalan

		Shapiro-Wilk		
Kumpulan	Statistik	df	Sig.	
Motivasi Kawalan	.804	15	.006	

(Ujian Pos)

**Aras signifikan, (p>0.05)

Jadual 10 : Analisis Kenormalan Data bagi Ujian Pos Tahap Motivasi Intrinsik Kumpulan Eksperimen

		Shapiro-Wilk		
	Kumpulan	Statistik	df	Sig.
Motivasi (Ujian Pos)	Eksperimen	.948	15	.489

**Aras signifikan, ($p > 0.05$)

Nilai Sig. bagi kedua-dua ujian Shapiro-Wilk adalah lebih besar daripada nilai signifikan .05 dan hal ini menunjukkan bahawa data bagi ujian pos kumpulan kawalan $p = .006$ ($p > 0.05$) dan ujian pos kumpulan eksperimen $p = .489$ ($p > .05$) adalah bertaburan secara normal. Seterusnya, ujian homogenitas bagi hasil pencapaian ujian pos kumpulan kawalan dan eksperimen selepas intervensi menunjukkan $p = .063$ ($p > .05$), maka data adalah homogen.

Jadual 11: Ujian Homogenitas Tahap Motivasi Intrinsik Ujian Pos Kumpulan Kawalan dan Eksperimen Selepas Intervensi

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kategori
Tahap Motivasi Intrinsik (Ujian Pos Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan)	3.736	1	28	.063	Homogeneous

**Aras signifikan, ($p > 0.05$)

Bagi menguji hipotesis nul pertama, pengkaji telah menjalankan analisis ujian t sampel bebas seperti yang ditunjukkan dalam Jadual 12 untuk membandingkan peningkatan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam pembelajaran subjek Sejarah selepas intervensi dijalankan. Berdasarkan Jadual 12, skor min peningkatan tahap motivasi intrinsik bagi kumpulan eksperimen ialah 4.21 ($n = 15$, $sp = .1543$), manakala kumpulan kawalan ialah 2.68 ($n = 15$, $sp = .3419$). Perbezaan dua skor min tersebut ialah 1.53, nilai t ialah 15.780 dan tahap signifikan, p ialah .000. Tahap signifikan ini ($p = .000$) adalah lebih rendah daripada 0 ($p < 0.05$). Justeru pengkaji berjaya menolak hipotesis nul yang pertama (H_0) dalam kajian ini. Keputusan menunjukkan bahawa terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.

Jadual 12 : Perbandingan Peningkatan Skor Min Tahap Motivasi Intrinsik antara Kumpulan Kawalan dan Kumpulan Eksperimen Selepas Intervensi

	Kumpulan	Bil	Min	Sisihan Piawai	Perbezaan Min	Nilai T	Sig. (2 tailed)	Kategori
Ujian Pos	Eksperimen	15	4.21	.1543				H01 ditolak.
	Kawalan	15	2.68	.3419	1.53	15.780	.000	Terdapat Perbezaan Signifikan.

**Aras signifikan, ($p < 0.05$)

Persoalan Kajian 4:**Apakah tahap pencapaian kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam pembelajaran sejarah sebelum intervensi?**

Jadual 13 di bawah menunjukkan perbandingan tahap pencapaian ujian pra kumpulan kawalan dan eksperimen sebelum intervensi. Pengkaji mendapati bahawa markah tertinggi yang dicapai oleh kumpulan eksperimen adalah sebanyak 30%, manakala markah terendah sebanyak 3% dengan ($\min = 14.89$, $sp = 7.000$). Bagi kumpulan kawalan pula, markah tertinggi yang dicapai adalah sebanyak 27% dan markah terendah 7%.

Jadual 13: Tahap Pencapaian Kumpulan Kawalan dan Eksperimen Sebelum Intervensi (Ujian Pra)

	Kumpulan	Bil	Minimum	Maximum	Min	Sisihan Piawai
Ujian	Eksperimen	15	3	30	14.89	7.000
Pra	Kawalan	15	7	27	15.56	6.129

Melalui Jadual 14, ujian homogenitas yang dijalankan oleh pengkaji terhadap hasil pencapaian ujian pra kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan menunjukkan nilai $p = .762$ ($p > .05$). Maka kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan mempunyai tahap pencapaian yang homogen sebelum intervensi dilaksanakan.

Jadual 14 : Ujian Homogenitas Tahap Pencapaian Kumpulan Kawalan dan Eksperimen Sebelum Intervensi (Ujian Pos)

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Kategori
Hasil Pencapaian (Ujian Pra Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan)	.094	1	28	.762	Homogeneous

**Aras signifikan, ($p > 0.05$)

Persoalan Kajian 5:**Adakah terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi?**

H02: Tidak terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi.

Ujian T sampel bebas telah dijalankan untuk menguji hipotesis nul kedua seperti di atas. Sebelum ujian T dilaksanakan, pengkaji telah menguji normaliti dan homogenitas data untuk memastikan data-data adalah bertaburan secara normal dan bersifat homogen sebagai salah satu

prasyarat dalam menjalankan ujian T sampel bebas. Berikut merupakan hasil analisis kenormalan bagi data ujian pos kumpulan kawalan dalam Jadual 15 dan data ujian pos kumpulan eksperimen dalam Jadual 16.

Jadual 15 : Analisis Kenormalan Data bagi Ujian Pos Kumpulan Kawalan

		Shapiro-Wilk		
	Kumpulan	Statistik	df	Sig.
Ujian Pos	Kawalan	.941	15	.394

**Aras signifikan, ($p>0.05$)

Jadual 16 : Analisis Kenormalan Data bagi Ujian Pos Kumpulan Eksperimen

		Shapiro-Wilk		
	Kumpulan	Statistik	df	Sig.
Ujian Pos	Eksperimen	.921	15	.202

**Aras signifikan, ($p>0.05$)

Nilai Sig. bagi kedua-dua ujian Shapiro-Wilk adalah lebih besar daripada nilai signifikan .05 dan ini menunjukkan bahawa data bagi ujian pos kumpulan kawalan $p= .394$ ($p>0.05$) dan ujian pos kumpulan eksperimen $p=.202$ ($p>.05$) adalah bertaburan secara normal. Seterusnya, ujian homogenitas bagi hasil pencapaian ujian pos kumpulan kawalan dan eksperimen selepas intervensi menunjukkan $p= .189$ ($p>.05$), maka data adalah homogen.

Jadual 17 : Ujian Homogenitas Hasil Pencapaian Ujian Pos Kumpulan Kawalan dan Eksperimen Selepas Intervensi

	Levene	df1	df2	Sig.	Kategori
	Statistic				
Hasil Pencapaian (Ujian Pos Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan)	1.815	1	28	.189	Homogeneous

**Aras signifikan, ($p>0.05$)

Ujian T Sampel Bebas dijalankan oleh pengkaji untuk mengkaji perbezaan hasil pencapaian ujian pos kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan selepas mendapati data-data ini adalah bertaburan secara normal dan bersifat homogen. Analisis daripada ujian T sampel bebas telah ditunjukkan dalam Jadual 18 untuk membandingkan peningkatan skor min tahap pencapaian ujian pos antara kumpulan kawalan dan eksperimen selepas intervensi dijalankan. Berdasarkan Jadual 18, skor min peningkatan tahap motivasi bagi kumpulan eksperimen ialah 87.78, skor min ($n=15$, $sd= 10.7400$), manakala bagi kumpulan kawalan ialah 56.00, skor min ($n=15$, $sd=13.6390$). Perbezaan dua skor min tersebut ialah 31.78, nilai t ialah 7.089 dan tahap signifikan, p ialah .000. Tahap signifikan ($p=.000$) adalah lebih kecil daripada .05 ($p<.05$). Justeru, pengkaji berjaya menolak hipotesis nul yang kedua ($H02$) dalam kajian

ini. Hasil keputusan menunjukkan terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap pencapaian akademik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas intervensi?

Jadual 18: Perbandingan Peningkatan Skor Min Tahap Pencapaian antara Kumpulan Eksperimen dan Kumpulan Kawalan Selepas Intervensi

Kumpulan	Bil	Skor Min	Sisihan Piawai	Perbezaan Min	Nilai T	Sig. (2 tailed)	Kategori
Eksperimen	15	87.78	10.7400				H02
Kawalan	15	56.00	13.6390	31.778	7.089	.000	ditolak. Terdapat Perbezaan Signifikan.

**Aras signifikan, ($p < 0.05$)

PERBINCANGAN

Kajian ini dilaksanakan untuk melihat keberkesanan *Classcraft* terhadap tahap motivasi intrinsik dan pencapaian Generasi Alpha dalam pembelajaran. Hasil dapatan kajian telah menunjukkan terdapat peningkatan ketara dari aspek tahap motivasi intrinsik dan pencapaian dalam kalangan Generasi Alpha sebelum dan selepas intervensi dijalankan di sebuah sekolah rendah daerah Besut, Terengganu. Skor min tahap motivasi intrinsik kumpulan kawalan adalah pada tahap sederhana (min=2.59) iaitu sebelum intervensi dilaksanakan dan meningkat kepada tahap tinggi (min=4.21) selepas intervensi dijalankan. Peningkatan skor min tahap motivasi intrinsik murid sebanyak 1.62 telah berlaku selepas aplikasi *Classcraft* digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahawa *Classcraft* memberi pengaruh yang positif dalam merangsang motivasi intrinsik murid untuk belajar.

Menurut Farber (2015), murid akan belajar dengan lebih baik apabila mereka bermotivasi. Aplikasi *Classcraft* mengubah suai pembelajaran bilik darjah ke dalam bentuk permainan. Murid-murid dapat menambah pengalaman belajar melalui penglibatan aktif dalam pembelajaran mereka melalui *Classcraft*. *Classcraft* mengeratkan hubungan antara murid melalui tugas berpasukan dan kolaborasi dalam pembelajaran. Ujian t sampel bebas telah dijalankan untuk membandingkan peningkatan skor min tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen dalam pembelajaran selepas penggunaan *Classcraft* dalam pembelajaran. Hasil daripada ujian t mendapati $t=15.780$, $p < .05$, terdapat perbezaan skor min yang signifikan tahap motivasi intrinsik antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen selepas penggunaan *Classcraft* dalam pembelajaran dengan perbezaan min sebanyak 1.53. Keputusan dapatan kajian menunjukkan *Classcraft* berkesan dalam merangsang dan meningkatkan tahap motivasi intrinsik generasi alpha untuk mengikuti pembelajaran.

Papadakis dan Kalogiannakis (2017) menyatakan bahawa *Classcraft* dapat mendorong pembelajaran dan memotivasikan murid. Gamifikasi mendorong penglibatan aktif murid dan menghiburkan mereka dengan memberikan sesuatu yang berbeza daripada sesi pelajaran biasa. Terutamanya ke atas mereka yang tidak aktif, mengalami masalah bersosial

atau mempunyai tingkah laku bermasalah (Hanghoj et al., 2018). Sebelum menjalankan kajian, pengkaji mendapati tahap pencapaian kumpulan kawalan dan eksperimen adalah homogen melalui ujian homogenitas yang telah dijalankan, $p = .762$ ($p > .05$). Kumpulan kawalan mencatat skor min sebanyak 14.89, manakala kumpulan eksperimen mencatat skor min sebanyak 15.56 pada ujian pra. Walau bagaimanapun, peningkatan skor min tahap pencapaian bagi kumpulan eksperimen yang menjalankan pembelajaran melalui *Classcraft* telah berlaku.

Kiuru et al., (2020) berpendapat bahawa persekitaran pembelajaran gamifikasi yang menarik telah berjaya meningkatkan autonomi dan interaksi aktif murid, seterusnya membantu dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan analisis daripada ujian t sampel bebas yang dijalankan oleh pengkaji ke atas ujian pos kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen mendapati $t = 7.089$, $p < .05$. Analisis dapatan kajian ini telah menunjukkan bahawa terdapat perbezaan yang signifikan skor min tahap pencapaian antara kumpulan kawalan dan kumpulan eksperimen. Kumpulan eksperimen yang menjalankan pembelajaran melalui *Classcraft* didapati lebih berkesan dalam meningkatkan tahap pencapaian generasi alpha (min = 87.78, $sp = 10.7400$) berbanding dengan kumpulan kawalan yang menjalankan pembelajaran melalui kaedah konvensional (min = 56.00, $sp = 13.6390$).

Pelbagai kajian literatur telah menunjukkan bahawa pengintegrasian elemen teknologi dan gamifikasi dalam PdPc mampu meningkatkan motivasi murid untuk belajar (Aljaraideh, 2020; Afzali & Izadpanah, 2021; Chen, 2019). Penggunaan gamifikasi dalam pengajaran membuatkan persekitaran pembelajaran lebih menarik dan autentik, mampu meningkatkan nilai kolaborasi, interaksi dan autonomi murid dalam proses pembelajaran. Gamifikasi memberikan motivasi kepada pemain untuk terus mencuba dan tidak berputus asa. Kandungan pembelajaran yang disalurkan secara atas talian menjadi mudah difahami dan diakses berulang kali tanpa perlu berasa bosan.

Menurut Byl (2013), kegagalan dilihat sebagai satu langkah untuk menuju dan mencapai matlamat pembelajaran melalui permainan. Berlainan dengan kaedah tradisional yang diamalkan di sekolah sejak kelamaan ini, kegagalan dilihat sebagai penghalang kepada murid untuk terus belajar. Murid-murid tidak mempersoalkan mengapa mereka gagal dalam menyelesaikan tugas dalam *video game*, sebaliknya mereka berasa gembira dan menikmati proses pembelajaran semasa bermain. Murid-murid merasa ingin meneruskan permainannya sekiranya mereka belum mencapai sesuatu penguasaan sehingga berjaya (Gee, 2005).

IMPLIKASI DAN KESIMPULAN

Menurut Fathurrohman (2017), pembelajaran adalah suatu proses interaksi murid dengan pendidik dan sumber belajar suatu lingkungan belajar. Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meninjau keberkesanan penggunaan *Classcraft* terhadap tahap motivasi dan pencapaian akademik pembelajaran Generasi Alpha. Hasil dapatan kajian menunjukkan penggunaan *Classcraft* dalam pembelajaran berjaya meningkatkan tahap motivasi dan pencapaian pembelajaran dalam kalangan Generasi Alpha dari sebuah sekolah rendah daerah Besut, Terengganu. Suasana pembelajaran yang inovatif dapat membantu dalam ketercapaian tujuan pendidikan yang diinginkan (Afifah & Hidayat, 2018). Media pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan minat, sikap, sosial, emosi dan pembelajaran seseorang murid (Musyadat, 2015). Maka guru sebagai tunjung tombak pendidikan harus berupaya mengajar

dan mengelola kelas secara efektif. Pendidikan yang berkualitas seiring dengan perkembangan semasa adalah penting untuk melahirkan Generasi Alpha yang berpengetahuan tinggi dan dapat memanfaatkan ilmu pengetahuannya untuk menghadapi cabaran hidup abad 21 serta mencapai kehidupan yang lebih baik (Niemi et al., 2016). Dengan ini, sebagai cadangan bakal guru perlulah didedahkan dengan pelbagai aplikasi bagi melaksanakan pedagogi digital sepanjang masa latihan program pendidikan guru. Manakala, penelitian tentang inovasi dalam media pembelajaran juga penting dilaksanakan bagi meningkatkan mutu pendidikan di Malaysia setanding dengan kualiti pendidikan negara-negara maju di seluruh dunia.

RUJUKAN

- Absor, N. F. 2020. Pembelajaran Sejarah Abad 21 : Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemik Covid-19. *Journal of History Education* 2(1): 30–35.
- Akbari, O., & Sahibzada, J. 2020. Students' Self-Confidence and Its Impacts on Their Learning Process. *American International Journal of Social Science Research* 5(1): 1–15.
- Alfiyana, R., Sukaesih, S., & Setiati, N. 2018. Pengaruh Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dengan Metode Talking Stick Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Journal of Biology Education* 7(2): 226–236.
- Angelo, T. A. 2017. Assessing Motivation to Improve Learning: Practical Applications of Keller's MVP Model and ARCS-V Design Process. *New Directions for Teaching and Learning* (152): 99–108.
- Ariffin, A. H., & Ibharim, L. F. M. 2019. Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Pengujian Terhadap Pencapaian Murid Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *International Journal of Education, Science, Technology, and Engineering* 2(2): 90-96.
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 BARRU. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, hal. 434–442.
- Clark, J., & Nye, A. 2018. *Teaching the Discipline of History in an Age of Standards*. Armidale: University of New England Australia.
- Farida, A. 2016. Penerapan Model Pembelajaran ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit di program Studi Teknik Informatika Stmik Duta Bangsa. *Jurnal Sains Tech Politeknik Indonusa Surakarta* 1(5): 38-47.
- Fatih, Y., Kumalija, E. J., & Sun, Y. 2018. Mobile learning based gamification in a history learning context. *Proceedings of the 14th International Conference on Mobile Learning 2018, ML 2018*, (August), hal. 143–147.
- Fazida Ahmad & Nurfaradilla Mohamad Nasri. (2018). Tahap kompetensi pengetahuan guru sejarah dalam melaksanakan kaedah pengajaran dan pembelajaran abad ke-21. *International Conference on Global Education VI (ICGE VI)*. 1, hal.338-346
- Firman, F., Rahayu, S. 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2(2): 81-89.
- Hasan, S. H. 2019. Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, II(2): 61–72.

- Hauze, S., and Marshall, J. 2020. Validation of the instructional materials motivation survey: measuring student motivation to learn via mixed reality nursing education simulation. *International Journal on E-Learning* 19(1): 49–64.
- Imansari, A., Umamah, N., & Na'Im, M. 2019. The usage of e-book as learning media through the sigil application in history. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, hal. 1–5.
- Jaafar, S. A. 2017. Pelaksanaan Pengajaran Dan Pembelajaran Sejarah Di Sekolah-Sekolah Di Malaysia, 1957-1989. *SEJARAH: Journal of the Department of History*, 25(2): 40-57.
- Jamun, Yohannes Marryono. 2018. Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan kebudayaan Missio* 10(1): 48-52.
- Kaviza, M. 2019. Kecenderungan Gaya Pembelajaran Murid Dalam Mata Pelajaran Sejarah: Satu Kajian Awal. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 4(1): 82-90.
- Kaviza, M. 2020. Persepsi Penerimaan Murid Terhadap Aktiviti Pembelajaran Berasaskan Dokumen. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 5(3): 79-86.
- Kelly, T.M. 2013. *Teaching history in the digital age*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Permendikbud No. 24 tahun 2016*. Jakarta: Kemdikbud. Khasanah, D.R.A.U.
- Kim, S., Raza, M., & Seidman, E. 2019. Improving 21st-century teaching skills: The key to effective 21st-century learners. *Research in Comparative and International Education*, 14(1): 99–117.
- Kolikant, Y. B.-D. 2019. Adapting School to The Twenty-First Century: Educators' Perspectives. *Technology, Pedagogy and Education* 28(3): 287-299.
- Li, K., & Keller, J. M. 2018. *Use of the ARCS model in education : A literature review* 122: 54–62.
- Maarof, N. H., Apfandi, N., Joli, N. S., & Yusof, R. 2020. Itrack Dalam Pdp Sejarah: Tinjauan Terhadap Motivasi Pelajar. *International Journal of Education and Pedagogy* 2(1): 83-97.
- Maslahah, W., & Rofiah, L. 2019. Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya* 9(1): 32.
- Nabila Zuhroh Terananda, Andi Mariono, Fajar Arianto. 2020. Efektivitas Media *Board Games* Digital Pada Materi *Degree of Comparison* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 5(2): 67-76.
- Niemi, H., et al. 2016. Digital storytelling for 21st century skills in virtual learning environments. *Creative Education* 5(9): 451-468.
- Nur Afifah dan Sri Hartatik. 2019. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Journal od Mathematics Education, Science and Technology* 4(2): 209-216.
- Pramudibyanto, H., & Widoruyekti, B. 2020. Pendidikan dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sinestesia* 10(1): 41-48.