

Pendekatan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai Bahasa Asing *A Gamification Approach to Teaching and Learning Mandarin as a Foreign Language*

Open
Access

Chee Kai Yen^{1,*}, Azwami Ismail¹, Maslina Mohamad Mustafa¹

¹ Jabatan Pengajian Am, Kolej Profesional MARA Beranang, Lot 2333 Jalan Kajang Seremban, 43700 Beranang, Selangor, Malaysia

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Dalam melahirkan pelajar yang mempunyai kemahiran abad ke-21, kaedah pengajaran dalam kelas perlu bersesuaian dengan perkembangan generasi sekarang. Kajian ini meninjau sikap pelajar terhadap penggunaan Gamifikasi dalam pembelajaran Mandarin sebagai bahasa asing di Kolej Profesional MARA Beranang. Kajian ini berbentuk tinjauan menggunakan satu set soal selidik bagi mengumpul data kajian yang terdiri daripada 56 orang pelajar program Diploma Perakaunan dan Diploma Pengajian Perniagaan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa para pelajar mempunyai sikap yang positif dan seronok terhadap kaedah Gamifikasi dalam pembelajaran Mandarin, namun tidak semua pelajar dapat menggunakannya secara efektif. Penggunaan kaedah ini boleh digunakan sebagai alternatif bagi pembelajaran Bahasa Mandarin sebagai bahasa asing.

In producing students with 21st-century skills, classroom teaching methods need to be adapted to the current generation. This study examines students' attitudes towards the use of Gamification in learning Mandarin as a foreign language at the MARA Professional College. This study is a survey using a set of questionnaires to collect research data consisting of 56 students in Diploma in Accounting and Diploma in Business Studies. The findings show that students have a positive attitude towards the Gamification method in Mandarin learning, but not all students can use it effectively. The use of this method can be used as an alternative to learning Mandarin as a foreign language

Kata Kunci:

Gamifikasi; sikap; pembelajaran;
pengajaran; bahasa Mandarin

Keyword:

Gamification; attitude; learning;
teaching; Mandarin

Copyright © 2020 PENERBIT AKADEMIA BARU - All rights reserved

1. Pengenalan

Bahasa Mandarin juga dikenali sebagai bahasa Cina dan Putonghua dan merupakan bahasa nasional (Guoyu) negara China. Istilah Putonghua lebih lazim digunakan di negara China. Pereltsvaig

* Corresponding author.

E-mail address: chee.kaiyen@mara.gov.my

<https://doi.org/10.37934/arsbs.19.1.5156>

[1] mengkategorikan bahasa Cina dalam keluarga bahasa Sino-Tibetan. Keluarga bahasa Sino-Tibetan merupakan keluarga bahasa yang kedua besar dari segi bilangan penuturnya setelah keluarga bahasa Indo-European. Namun, bahasa Cina merupakan bahasa yang mempunyai paling ramai penutur di dunia, iaitu 14% daripada populasi di dunia bertutur dalam bahasa tersebut, dan 92% daripada penutur bahasa Cina berasal dari negara China [1].

Keupayaan bertutur dalam bahasa Mandarin dapat meningkatkan daya saing seseorang di pasaran dunia, terutamanya pasaran di negara China yang mempunyai lebih daripada 1.4 bilion penduduk. Bagi memastikan Kolej Profesional MARA (KPM) mempunyai guru bahasa khusus dalam bahasa Mandarin, pihak MARA bermula pada tahun 2008 telah menghantar seramai 30 orang pelajar Malaysia bagi mendapatkan ijazah *Teaching Mandarin as Second Language* di Beijing Foreign Studies University, Beijing, China. Kesemua calon MARA telah berjaya menamatkan pengajian dan sekarang sedang berkhidmat sebagai pensyarah bahasa Mandarin di enam KPM di Malaysia.

Bahasa Mandarin merupakan subjek yang wajib lulus dan salah satu syarat bergraduat, ini menyebabkan terdapat pelajar merasa mereka dipaksa untuk mengikuti subjek bahasa Mandarin walaupun kurang atau langsung tidak minat. Aspek minat pelajar terhadap subjek pembelajaran merupakan satu faktor penting yang akan mempengaruhi tahap pencapaian pelajar [2]. Oleh itu, pembaharuan teknik pengajaran perlu ditambah baik untuk menarik minat pelajar terhadap subjek ini, antaranya melalui kaedah gamifikasi.

2. Kajian Literatur

Pembangunan elemen kreatif dan inovatif dalam melahirkan modal insan adalah aspek utama yang ditekankan dalam Rancangan Malaysia ke-9. Gamifikasi adalah satu alternatif untuk menarik minat pelajar dalam menguasai bahasa Mandarin. Gamifikasi merupakan satu permainan dunia maya yang mana gabungan bermain sambil belajar diterapkan dalam kalangan pelajar. Bermain merupakan keseronokan dalam pendidikan awal kanak-kanak yang mana dengan bermain, mereka dapat merasakan pengalaman tersendiri dalam pembelajaran [4]. Keseronokan dalam bermain menyebabkan pelajar tidak merasakan mereka sedang belajar. Situasi ini dapat menjana kemahiran dan motivasi pelajar akan meningkat yang mana ia dapat menarik minat para pelajar dan menjadikan sesuatu pembelajaran itu lebih bermakna dan berkesan [5].

Tumpuan juga akan diberikan sepenuhnya kepada apa yang mereka pelajari seterusnya membantu dalam meningkatkan strategi pembelajaran dan keupayaan pelajar [6]. Kebanyakan permainan digital memerlukan konsentrasi dan penggunaan pemikiran yang kreatif semasa bermain. Pemain perlu memberikan fokus dan perhatian sepenuhnya dan ini turut melibatkan mereka dalam pemikiran yang kompleks dan penyelesaian masalah. Pemikiran kompleks ini merupakan mekanisme penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang mana pelajar perlukan pemikiran yang kompleks dalam membuat keputusan [4] selari dengan kemahiran berfikir aras tinggi yang diterapkan dalam kalangan pelajar masa kini.

Teknologi yang bersesuaian ialah teknologi yang interaktif dan dapat menarik minat pelajar. Penggunaan gamifikasi sebagai teknologi dalam pengajaran bukan sahaja sesuai diaplikasikan dalam subjek mandarin, malah boleh juga diaplikasikan dalam subjek-subjek lain yang pelbagai bidang dan juga pelbagai peringkat pengajaran [8,9,10]. Kaedah gamifikasi adalah sangat bertepatan dengan cara pembelajaran generasi masa kini.

Terdapat pelbagai reka bentuk dan bahan pengajaran yang menggunakan kaedah gamifikasi khususnya bahasa Mandarin sebagai bahasa asing semenjak program Institut Konfusius dimulai pada tahun 2004 [12]. Pendekatan ini sangat berkesan untuk menarik minat pelajar. Namun, adalah penting untuk fasilitator memberi maklum balas atau *post-mortem* bagi memastikan pelajar

memahami isi kandungan pelajaran [14]. Di samping memberi tumpuan kepada menarik minat pelajar semasa melaksanakan kaedah gamifikasi, fasilitator juga perlu memastikan pencapaian pelajar khususnya objektif pembelajaran [15].

3. Metodologi

Kajian ini merupakan kajian kuantitatif jenis tinjauan yang menggunakan soal selidik sebagai instrumen kajian. Pengkaji menggunakan persampelan sistematik dalam memilih sample kajian. Semua pelajar daripada dua program iaitu Diploma Perakaunan (DIA) dan Diploma Pengajian Perniagaan (DBS) yang seramai 56 orang yang telah mengikuti Kursus Mandarin dengan kaedah gamifikasi atau dikenali sebagai *Smart Mandarin* pada semester tersebut telah menyertai kajian ini.

Di dalam kajian ini menunjukkan bahawa berdasarkan jantina, seramai 21 (33.93%) orang lelaki dan 35 (66.07%) orang perempuan. Manakala berdasarkan program, seramai 35 (60.71%) orang pelajar daripada program DBS dan 21 (39.29%) daripada program DIA.

Skor min 1.00 hingga 1.80 menunjukkan tahap yang sangat rendah bagi kajian yang dijalankan. Skor min 1.81 hingga 2.60 menunjukkan interpretasi yang rendah dan skor min 2.61 hingga 3.40 menunjukkan tahap yang sederhana. Skor min 3.41 hingga 4.20 menunjukkan tahap yang tinggi dan akhirnya skor 4.21 hingga 5.00 menunjukkan tahap yang sangat tinggi.

4. Dapatan Kajian

Analisis deskriptif yang melibatkan min dan sisihan piawai dijalankan untuk menentukan tahap persepsi pelajar terhadap kaedah gamifikasi (*Smart Mandarin*) dalam Kursus Mandarin. Hasil analisis deskriptif seperti di Jadual 1.

Jadual 1 menunjukkan bahawa pelajar mempunyai persepsi pada tahap yang sangat tinggi terhadap kaedah gamifikasi dalam kursus bahasa Mandarin (min = 4.89 dan sp = 0.37). Min yang paling tinggi adalah pada item pelajar merasa *Smart Mandarin* meningkatkan kerjasama dan mewujudkan interaksi yang aktif di dalam kelas (min = 4.93 dan sp = 0.32). Manakala min yang paling rendah adalah item *Smart Mandarin* membantu pelajar untuk meningkatkan prestasi dan kemahiran berfikir serta menguasai kosa kata bahasa Mandarin (min = 4.84 dan sp = 0.42) walaupun masih berada pada tahap sangat tinggi.

Jadual 2 menunjukkan bahawa terdapat tujuh item berkaitan tahap persepsi pelajar terhadap fasilitator dan setiap item berada pada tahap sangat tinggi (min = 4.85 dan sp = 0.43). Item yang mencatatkan min yang paling tinggi adalah fasilitator memberi maklum balas atau post-mortem bagi memastikan pelajar memahami isi kandungan pelajaran (min = 4.96 dan sp = 0.19). Manakala min yang terendah adalah pada item fasilitator sentiasa memantau aktiviti pelajar supaya mencapai matlamat aktiviti dengan menepati masa yang ditetapkan (min = 4.59 dan sp = 0.63). Item satu tentang penerangan tentang langkah-langkah proses pengajaran dan pembelajaran kepada pelajar dan item tiga yang berkaitan dengan ketepatan masa masing-masing mencatat sisihan piawai yang tinggi (sp = 0.71 dan sp = 0.63) walaupun masih berada pada tahap interpretasi yang sangat tinggi. Ini menunjukkan terdapat sejumlah kecil pelajar yang tidak dapat mengikut *Smart Mandarin* dengan penuh efektif akibat kurang jelas dengan proses aktiviti dan kurang berpuas hati dengan tempoh masa aktiviti yang ditetapkan.

Secara keseluruhannya, analisis konstruk ini menunjukkan pelajar berminat dan seronok mengikuti kelas bahasa Mandarin yang dikendalikan dengan kaedah gamifikasi. Pelajar juga suka mendapat bimbingan dan tunjuk ajar daripada para fasilitator semasa sesi pembelajaran. Namun,

tidak semua pelajar dapat menggunakannya secara efektif jika mereka kurang jelas dengan proses aktiviti.

Jadual 1

Tahap persepsi pelajar terhadap kaedah *Smart Mandarin* dalam kursus Mandarin

Bil	Soalan	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
1	<i>Smart Mandarin</i> membantu saya untuk memahami topic dalam kursus Mandarin.	4.91	0.35	Sangat Tinggi
2	<i>Smart Mandarin</i> membantu saya untuk meningkatkan prestasi dalam kursus Mandarin.	4.84	0.42	Sangat Tinggi
3	<i>Smart Mandarin</i> membantu saya untuk menguasai Kosa Kata bahasa Mandarin.	4.84	0.42	Sangat Tinggi
4	<i>Smart Mandarin</i> meningkatkan kerja berkumpulan.	4.93	0.32	Sangat Tinggi
5	<i>Smart Mandarin</i> meningkatkan kemahiran berfikir.	4.84	0.42	Sangat Tinggi
6	<i>Smart Mandarin</i> mewujudkan interaksi yang aktif di dalam kelas.	4.93	0.32	Sangat Tinggi
7	<i>Smart Mandarin</i> mengingatkan minat saya terhadap kursus Mandarin.	4.91	0.35	Sangat Tinggi
8	Saya rasa seronok kerana dapat melakukan pelbagai aktiviti dengan kelas <i>Smart Mandarin</i> .	4.89	0.37	Sangat Tinggi
9	Saya begitu teruja untuk mengikuti sesi pembelajaran yang dilaksanakan dengan <i>Smart Mandarin</i> .	4.91	0.35	Sangat Tinggi
Keseluruhan		4.89	0.37	Sangat Tinggi

5. Perbincangan dan Cadangan

Penggunaan teknologi dalam pendidikan kursusnya kaedah gamifikasi sering (tetapi tidak selalu) membantu menarik minat pelajar [13]. Keadaan ini boleh dilihat melalui pelajar yang bersifat pasif, mereka mudah hilang minat apabila keliru dengan proses aktiviti. Fasilitator memerlukan kemahiran pengurusan kelas yang tinggi bagi memastikan aktiviti dapat dijalankan lancar kursusnya memberi penerangan tentang proses aktiviti. Kemahiran pengurusan masa juga sangat penting untuk merancang tempoh masa aktiviti yang sesuai serta memastikan maklumat aktiviti dicapai dengan menepati masa yang ditetapkan.

“Pengakhiran kepada suatu aktiviti permainan adalah permulaan kepada aktiviti permainan baru yang lebih baik.”[16]. Selepas aktiviti permainan selesai dijalankan, fasilitator boleh memperbaiki pengajaran dengan merumuskan keberkesanan aktiviti dan membuat reflasi berdasarkan tinjauan sepanjang aktiviti.

Kajian ini terbatas kepada perkara-perkara yang dihadkan oleh penyelidik. Di antara batasan-batasan tersebut di antaranya ialah, kajian ini hanya menghadkan dua daripada empat program di KPM Beranang iaitu seramai 56 orang pelajar sahaja. Dicapai kajian yang akan datang dapat meningkatkan saiz sampel dengan melibatkan enam buah KPM yang menawarkan bahasa Mandarin.

Jadual 2

Tahap persepsi pelajar terhadap fasilitator semasa *Smart Mandarin*

Bil	Soalan	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
1	Fasilitator menerangkan tentang langkah-langkah proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan kaedah <i>Smart Mandarin</i> kepada pelajar dengan jelas.	4.78	0.71	Sangat Tinggi
2	Fasilitator memastikan semua pelajar di dalam kumpulan mengambil bahagian dalam pembelajarannya sepanjang <i>Smart Mandarin</i> .	4.91	0.35	Sangat Tinggi
3	Fasilitator sentiasa memantau aktiviti pelajar supaya mencapai matlamat aktiviti dengan menepati masa yang ditetapkan.	4.59	0.63	Sangat Tinggi
4	Fasilitator sentiasa menggalakkan perbincangan di antara pelajar .	4.91	0.35	Sangat Tinggi
5	Fasilitator sentiasa memberi komen dan penambahbaikan terhadap idea dan pengetahuan pelajar.	4.84	0.42	Sangat Tinggi
6	Fasilitator membantu dan menggalakkan pelajar untuk menyelesaikan masalah dengan bekerjasama dengan ahli kumpulan.	4.89	0.37	Sangat Tinggi
7	Fasilitator memberi maklum balas atau <i>post-mortem</i> bagi memastikan pelajar memahami isi kandungan pelajaran.	4.96	0.19	Sangat Tinggi
Keseluruhan		4.84	0.43	Sangat Tinggi

Selain itu, dicadangkan kajian dapat dijalankan menggunakan kajian kuantitatif yang melibatkan pra dan post terhadap prestasi atau pencapaian sebenar dalam penguasaan bahasa pelajar. Dapatan kajian tersebut dapat membantu memberi gambaran yang lebih jelas tentang keberkesanan pelaksanaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Mandarin.

Walau bagaimanapun, kajian ini memberi implikasi dengan menambah maklumat berkaitan dengan persepsi dan penerimaan pelajar terhadap kaedah gamifikasi sebagai satu kaedah pembelajaran dalam kursus bahasa Mandarin. Masalah rasa kurang minat terhadap subjek wajib kursusnya bahasa Mandarin dapat diatasi dengan pengisian usur permainan dalam aktiviti pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan pesat teknologi, para pendidik digalakkan untuk membina modul dan aktiviti pembelajaran dengan penggunaan pelbagai teknologi mudah alih yang mengandungi unsur permainan.

6. Kesimpulan

Sebagai pendidik kita perlu sentiasa melengkapkan diri dengan pengetahuan dan kemajuan teknologi terkini. Pelajar perlu didedahkan dengan cara pengajaran yang dapat menjana pemikiran secara kreatif dan kritis. Penggunaan teknologi perlu bersesuaian agar penggunaannya dapat memberikan kesan yang bermakna kepada pelajar. Justeru, para pendidik perlu mengambil inisiatif memperbagaikan kaedah pedagogi dan teknik pengajaran yang lebih menarik untuk memudahkan pemahaman pelajar dalam mempelajari bahasa Mandarin selaras dengan pengajaran abad ke 21.

Rujukan

- [1] Pereltsvaig, Asya. *Languages of the world: An introduction*. Cambridge University Press, 2017.
<https://doi.org/10.1017/9781316758854>
- [2] Harackiewicz, Judith M., Jessi L. Smith, and Stacy J. Priniski. "Interest matters: The importance of promoting interest in education." *Policy insights from the behavioral and brain sciences* 3, no. 2 (2016): 220-227.
<https://doi.org/10.1177/2372732216655542>
- [3] Nurfaiziah, M., Jamalludin, H., Shaharuddin, M. S., & Megat Aman Zahiri, M. Z. (2015). Penggunaan Game-Based Learning Bagi Meningkatkan Kemahiran Penyelesaian Masalah Kreatif Dalam Matematik. 2nd International Education Postgraduate Seminar (IEPS 2015), 20-21 Dec, 2015, Johor Bahru, Johor.
- [4] Thomas, Douglas, and John Seely Brown. "The play of imagination: Extending the literary mind." *Games and culture* 2, no. 2 (2007): 149-172.
<https://doi.org/10.1177/1555412007299458>
- [5] Perrotta, Carlo, and Michael A. Evans. "Orchestration, power, and educational technology: A response to Dillenbourg." *Computers & education* 69 (2013): 520-522.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.04.007>
- [6] Toh, Lai Chee (2011) Strategi Dan Pendekatan Pengajaran Pembelajaran Muzik Dalam Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (Tingkatan Dua): Kegunaan Teori Pelbagai Kecerdasan Untuk Memperkembang Kecerdasan Muzikal Dan Mengaktifkan Kecerdasan Lain. PhD thesis, Universiti Sains Malaysia.
- [7] Papastergiou, Marina. "Exploring the potential of computer and video games for health and physical education: A literature review." *Computers & Education* 53, no. 3 (2009): 603-622.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.04.001>
- [8] Ku, Oskar, Sherry Y. Chen, Denise H. Wu, Andrew CC Lao, and Tak-Wai Chan. "The effects of game-based learning on mathematical confidence and performance: High ability vs. low ability." *Journal of Educational Technology & Society* 17, no. 3 (2014): 65-78.
- [9] Yang, Ya-Ting Carolyn. "Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: Digital games for developing students' problem solving and learning motivation." *Computers & Education* 59, no. 2 (2012): 365-377.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.01.012>
- [10] Hwang, Gwo-Jen, Chun-Ming Hung, and Nian-Shing Chen. "Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach." *Educational Technology Research and Development* 62, no. 2 (2014): 129-145.
<https://doi.org/10.1007/s11423-013-9320-7>
- [11] Yu Tao, Jiayi Wang (2018) Confucius Institutes.
<https://doi.org/10.1093/obo/9780199920082-0149>
- [12] Rawendy, D., Ying, Y., Arifin, Y., & Rosalin, K. (2017). Design and Development Game Chinese Language Learning with Gamification and Using Mnemonic Method. *Procedia Computer Science*.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2017.10.009>
- [13] Wang, Lih-Ching Chen, Xiongyi Liu, and Qianwei Zhang. "Gamification in American High School Students' Chinese Learning: A Case Study of Using Speed Mandarin." *Education* (2017): 18.
- [14] <http://www.cnki.com.cn/Article/CJFDTOTAL-HWHW200903007.html>
- [15] <http://www.cnki.com.cn/Article/CJFDTOTAL-HTSF201202016.html>
- [16] <http://m.fx361.com/news/2017/0403/1391923.html>