

PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBENTUKAN NILAI PATRIOTISME MURID SEKOLAH RENDAH: SATU ULASAN NARATIF (2020–2026)

THE USE OF THE KAHOOT APPLICATION IN THE FORMATION OF PATRIOTIC VALUES AMONG PRIMARY SCHOOL STUDENTS: A NARRATIVE REVIEW (2020–2026)

Muhamad Fahmi Rasib¹
Mohd Mahzan Awang^{2*}

¹Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia
(Email: p147346@siswa.ukm.edu.my)

²Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Malaysia
(Email: mahzan@ukm.edu.my)

*Corresponding author: Email: p147346@siswa.ukm.edu.my

Article history

Received date : 30-4-2026
Revised date : 1-5-2026
Accepted date : 10-6-2026
Published date : 11-6-2026

To cite this document:

Rasib, M. F., & Awang, M. M. (2026). Penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembentukan nilai patriotisme murid sekolah rendah: Satu ulasan naratif (2020–2026). *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 11 (83), 112 – 130.

Abstrak: Kajian ini bertujuan untuk meneliti penggunaan aplikasi Kahoot dalam meningkatkan nilai Kajian ini bertujuan mensintesis dapatan literatur berkaitan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembentukan nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah melalui pendekatan ulasan naratif bagi tempoh 2020 hingga 2026. Dalam era pendidikan abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi digital, gamifikasi dilihat sebagai pendekatan pedagogi yang berpotensi dalam meningkatkan penglibatan, motivasi dan pengalaman pembelajaran murid. Walau bagaimanapun, peranannya dalam pembentukan nilai, khususnya patriotisme, masih kurang diterokai secara sistematik dalam literatur sedia ada. Metodologi yang digunakan dalam kajian ini menggunakan pendekatan ulasan naratif dengan menganalisis sumber daripada pelbagai pangkalan data akademik yang merangkumi kajian antarabangsa dan tempatan. Analisis dilakukan secara tematik bagi mengenal pasti pola, trend serta jurang kajian berkaitan penggunaan Kahoot dalam pendidikan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan Kahoot secara konsisten meningkatkan penglibatan murid melalui interaksi masa nyata, merangsang motivasi pembelajaran melalui elemen cabaran dan ganjaran, serta menyokong pencapaian akademik melalui maklum balas segera dan pengulangan interaktif. Selain itu, gamifikasi didapati berpotensi menyokong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Walau bagaimanapun, analisis turut menunjukkan bahawa kebanyakan kajian memberi tumpuan kepada aspek kognitif dan motivasi, manakala aspek afektif khususnya pembentukan nilai patriotisme masih kurang diberi perhatian. Bukti empirikal yang menghubungkan secara langsung penggunaan Kahoot dengan pembentukan nilai patriotisme didapati terhad dan tidak sistematik. Oleh itu, kajian ini mencadangkan keperluan untuk membangunkan model pedagogi gamifikasi berasaskan nilai yang mengintegrasikan elemen pengalaman, emosi dan refleksi dalam pembelajaran. Sehubungan itu, kajian ini menyumbang kepada pengembangan ilmu dalam bidang gamifikasi dan pendidikan nilai serta menyediakan

asas konseptual bagi kajian empirikal pada masa hadapan dalam konteks pendidikan sekolah rendah.

Kata kunci: *Gamifikasi, Kahoot, nilai patriotisme, murid sekolah rendah, pendidikan abad ke-21, pengajaran dan pembelajaran, ulasan naratif.*

Abstract: *This study aims to synthesize literature findings related to the use of the Kahoot application in the development of patriotic values among primary school students through a narrative review approach covering the period from 2020 to 2026. In the context of 21st-century education, which emphasizes the integration of digital technology, gamification is viewed as a pedagogical approach with the potential to enhance student engagement, motivation, and learning experiences. However, its role in value formation, particularly patriotism, remains underexplored in the existing literature. The methodology employed in this study adopts a narrative review approach by analyzing sources from various academic databases, encompassing both international and local studies. The analysis was conducted thematically to identify patterns, trends, and research gaps related to the use of Kahoot in education. The findings indicate that the use of Kahoot consistently enhances student engagement through real-time interaction, stimulates learning motivation through elements of challenge and rewards, and supports academic achievement through immediate feedback and interactive repetition. In addition, gamification has been found to potentially support active and collaborative learning. However, the analysis also reveals that most studies focus on cognitive and motivational aspects, while affective dimensions particularly the formation of patriotic values have received limited attention. Empirical evidence directly linking the use of Kahoot to the development of patriotic values is found to be limited and unsystematic. Therefore, this study suggests the need to develop a value-based gamification pedagogical model that integrates experiential, emotional, and reflective elements in learning. In this regard, this study contributes to the expansion of knowledge in the field of gamification and values education and provides a conceptual foundation for future empirical research within the context of primary education.*

Keywords: *Gamification, Kahoot, patriotic values, primary school students, 21st-century education, teaching and learning, narrative review.*

Pengenalan

Transformasi pendidikan abad ke-21 telah membawa perubahan yang signifikan terhadap pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP), khususnya melalui integrasi teknologi digital dalam bilik darjah. Dalam era Revolusi Industri 4.0 serta landskap pendidikan pasca pandemik, penggunaan teknologi tidak lagi dilihat sebagai elemen sokongan semata-mata, sebaliknya menjadi medium utama dalam membentuk pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan berpusatkan murid. Pendekatan ini selari dengan keperluan untuk melahirkan generasi yang bukan sahaja berpengetahuan, tetapi juga mempunyai kemahiran berfikir aras tinggi serta nilai dan sahsiah yang kukuh. Seiring dengan perkembangan ini, pendekatan gamifikasi telah muncul sebagai inovasi pedagogi yang signifikan kerana keupayaannya menggabungkan elemen pembelajaran dan permainan secara berkesan (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020).

Gamifikasi merujuk kepada penggunaan elemen permainan seperti ganjaran, cabaran dan maklum balas segera dalam konteks bukan permainan bagi meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar. Kajian empirikal menunjukkan bahawa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi intrinsik serta penglibatan aktif pelajar dalam pembelajaran (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020). Dalam konteks bilik darjah, aplikasi seperti Kahoot telah menjadi antara platform yang paling meluas digunakan kerana sifatnya yang interaktif dan menyokong pembelajaran masa nyata. Penggunaan Kahoot dilaporkan meningkatkan penglibatan, keseronokan dan interaksi pelajar secara signifikan (Wang & Tahir, 2020; Licorish et al., 2018). Dalam konteks Malaysia, integrasi teknologi dalam pendidikan adalah selaras dengan aspirasi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia yang menekankan penggunaan teknologi digital dan pembelajaran abad ke-21 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Kajian tempatan menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi berasaskan gamifikasi seperti Kahoot mampu meningkatkan minat, motivasi dan penglibatan murid dalam PdP (Ismail & Mohammad, 2017; Tan et al., 2018; Yunus et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahawa teknologi bukan sahaja menyokong pembelajaran kognitif, tetapi juga berpotensi memperkukuh pengalaman pembelajaran secara menyeluruh.

Walau bagaimanapun, pendidikan tidak hanya tertumpu kepada pencapaian akademik, sebaliknya turut memainkan peranan penting dalam membentuk nilai dan sahsiah murid. Patriotisme merupakan antara nilai utama yang perlu dipupuk sejak peringkat sekolah rendah kerana ia berkait rapat dengan pembinaan identiti nasional dan perpaduan masyarakat (Schatz et al., 1999; Bar-Tal, 2000). Dalam konteks Malaysia yang berbilang kaum, pemupukan nilai patriotisme adalah kritikal bagi memastikan keharmonian sosial dan kestabilan negara. Namun demikian, kajian menunjukkan bahawa pendekatan pengajaran tradisional kurang berkesan dalam meningkatkan penghayatan nilai patriotisme dalam kalangan murid (Yusof et al., 2018; Ahmad et al., 2020). Pendekatan yang lebih interaktif dan berpusatkan murid diperlukan bagi memastikan nilai tersebut dapat difahami dan dihayati secara bermakna. Dalam hal ini, gamifikasi berpotensi menjadi medium yang efektif kerana keupayaannya menggabungkan pengalaman pembelajaran dengan elemen emosi dan keterlibatan pelajar (Dichev & Dicheva, 2017).

Walaupun penggunaan Kahoot semakin meluas dalam pengajaran dan pembelajaran, kebanyakan kajian terdahulu lebih menumpukan kepada kesannya terhadap motivasi, penglibatan dan pencapaian akademik murid (Wang & Tahir, 2020; Sailer & Homner, 2020). Sebaliknya, kajian yang meneliti bagaimana elemen gamifikasi dalam Kahoot dapat menyumbang kepada pembentukan nilai, khususnya nilai patriotisme, masih sangat terhad. Keadaan ini menunjukkan bahawa potensi Kahoot sebagai medium pendidikan nilai belum diterokai secara menyeluruh dalam literatur semasa.

Selain itu, sorotan kajian terdahulu menunjukkan bahawa perbincangan mengenai gamifikasi, penggunaan Kahoot dan pendidikan patriotisme sering dilakukan secara berasingan tanpa satu sintesis yang menghubungkan ketiga-tiga komponen tersebut dalam kerangka konseptual yang jelas. Walaupun terdapat kajian yang membincangkan keberkesanan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi pembelajaran serta kajian lain yang menekankan kepentingan pendidikan patriotisme, masih belum terdapat penjelasan yang sistematik tentang bagaimana elemen seperti cabaran, maklum balas segera, persaingan sihat dan penglibatan emosi dalam Kahoot boleh menyokong proses pembentukan nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah.

Justeru, kajian ini dijalankan bagi mensintesis literatur berkaitan penggunaan Kahoot dalam pendidikan serta mengenal pasti hubungan konseptual antara gamifikasi dan pembentukan nilai patriotisme. Sintesis ini penting bagi menyediakan asas teori yang lebih kukuh dan mengenal pasti jurang penyelidikan yang boleh diteroka dalam kajian empirikal pada masa hadapan.

Ulasan Karya

Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi telah berkembang sebagai salah satu pendekatan pedagogi yang signifikan dalam pendidikan moden, khususnya dalam usaha meningkatkan penglibatan, motivasi dan pengalaman pembelajaran pelajar. Secara konseptual, gamifikasi merujuk kepada penggunaan elemen reka bentuk permainan dalam konteks bukan permainan dengan tujuan mempengaruhi tingkah laku dan meningkatkan motivasi pengguna (Deterding et al., 2011). Pendekatan ini berakar daripada teori motivasi seperti *Self-Determination Theory* yang menekankan kepentingan autonomi, kecekapan dan keterhubungan sosial dalam merangsang motivasi intrinsik pelajar (Deci & Ryan, 2000).

Dalam konteks pendidikan, gamifikasi berfungsi sebagai pemangkin kepada pembelajaran aktif dengan mengintegrasikan elemen seperti ganjaran, cabaran, papan skor dan maklum balas segera. Kajian oleh Hamari et al. (2014) menunjukkan bahawa elemen-elemen ini mampu meningkatkan penglibatan pelajar dengan ketara, khususnya apabila pelajar merasakan pengalaman pembelajaran tersebut menyeronokkan dan bermakna. Dapatan ini diperkukuh oleh kajian meta-analisis oleh Sailer dan Homner (2020) yang mendapati bahawa gamifikasi memberikan kesan positif terhadap hasil pembelajaran kognitif, motivasi dan tingkah laku pelajar secara keseluruhan.

Selain itu, gamifikasi juga berkait rapat dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran sebagai proses aktif yang melibatkan pembinaan pengetahuan melalui pengalaman. Kajian oleh Zainuddin et al. (2020) menunjukkan bahawa gamifikasi menyokong pembelajaran aktif dan kolaboratif dengan menggalakkan pelajar berinteraksi, berbincang dan menyelesaikan masalah secara bersama. Dalam konteks ini, gamifikasi bukan sekadar alat motivasi, tetapi juga berfungsi sebagai medium pembelajaran yang memperkaya pengalaman pelajar melalui penglibatan langsung.

Walau bagaimanapun, keberkesanan gamifikasi tidak bersifat universal dan bergantung kepada pelbagai faktor seperti reka bentuk pedagogi, konteks pembelajaran dan ciri-ciri pelajar. Dichev dan Dicheva (2017) menegaskan bahawa pelaksanaan gamifikasi yang tidak dirancang dengan baik boleh menyebabkan pembelajaran menjadi cetek dan terlalu berorientasikan ganjaran luaran. Hal ini boleh mengurangkan motivasi intrinsik pelajar dalam jangka panjang sekiranya elemen permainan tidak disepadukan dengan objektif pembelajaran secara bermakna.

Tambahan pula, kajian oleh Hanus dan Fox (2015) menunjukkan bahawa penggunaan gamifikasi yang berlebihan atau tidak seimbang boleh membawa kesan negatif seperti kebergantungan kepada ganjaran dan penurunan minat terhadap pembelajaran sebenar. Oleh itu, pendekatan gamifikasi perlu dilaksanakan secara berhati-hati dengan memastikan elemen permainan menyokong, bukan menggantikan, proses pembelajaran.

Bagi konteks pendidikan global, gamifikasi telah digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang termasuk sains, matematik dan bahasa. Kajian oleh Toda et al. (2019) menunjukkan

bahawa pelaksanaan gamifikasi yang berkesan memerlukan pemahaman mendalam terhadap keperluan pelajar serta penyesuaian elemen permainan dengan konteks pembelajaran. Ini menunjukkan bahawa gamifikasi bukanlah pendekatan “satu untuk semua”, sebaliknya memerlukan reka bentuk yang fleksibel dan kontekstual.

Manaka dalam konteks Malaysia, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan semakin berkembang seiring dengan usaha memperkukuh pembelajaran abad ke-21. Kajian oleh Tan et al. (2018) menunjukkan bahawa gamifikasi meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam pembelajaran, khususnya dalam kalangan murid sekolah rendah. Dapatan ini disokong oleh Yunus et al. (2021) yang mendapati bahawa penggunaan pendekatan gamifikasi membantu meningkatkan penglibatan murid serta mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Selain itu, kajian oleh Zainuddin et al. (2020) yang melibatkan konteks Asia turut menunjukkan bahawa gamifikasi menyokong pembelajaran berpusatkan pelajar dan meningkatkan kemahiran kolaboratif. Dalam konteks tempatan, pendekatan ini dilihat selari dengan aspirasi pendidikan negara yang menekankan pembentukan murid yang seimbang dari segi kognitif, afektif dan psikomotor.

Walaupun dapatan kajian menunjukkan potensi besar gamifikasi dalam meningkatkan kualiti pembelajaran, kebanyakan kajian masih memberi tumpuan kepada aspek kognitif dan motivasi, manakala aspek afektif seperti pembentukan nilai masih kurang diterokai secara mendalam. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat ruang yang luas untuk mengkaji bagaimana gamifikasi boleh digunakan secara lebih sistematik dalam membentuk nilai dan sahsiah pelajar. Kesimpulannya, gamifikasi merupakan pendekatan pedagogi yang berpotensi tinggi dalam meningkatkan penglibatan dan motivasi pelajar, namun keberkesanannya bergantung kepada reka bentuk yang teliti dan integrasi yang bermakna dengan kandungan pembelajaran. Dalam konteks kajian ini, pemahaman mendalam tentang gamifikasi adalah penting sebagai asas untuk meneliti peranan aplikasi seperti Kahoot dalam meningkatkan nilai patriotisme murid sekolah rendah.

Penggunaan Kahoot dalam PdP

Dalam landskap pendidikan digital, Kahoot telah muncul sebagai salah satu aplikasi gamifikasi yang paling meluas digunakan dalam bilik darjah kerana sifatnya yang mudah diakses, interaktif dan menyokong pembelajaran masa nyata. Platform ini membolehkan guru membina kuiz berasaskan permainan yang mengintegrasikan elemen seperti masa, skor, persaingan dan maklum balas segera, sekali gus mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamik dan berpusatkan murid. Dari perspektif pedagogi, Kahoot sering dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran aktif kerana ia menggalakkan penglibatan langsung murid dalam proses pembelajaran melalui interaksi berterusan dengan kandungan dan rakan sebaya.

Kajian empirikal menunjukkan bahawa penggunaan Kahoot memberi kesan positif terhadap penglibatan dan motivasi pelajar. Wang dan Tahir (2020) dalam kajian tinjauan sistematik mereka mendapati bahawa Kahoot secara konsisten meningkatkan tahap keseronokan, penglibatan dan motivasi pelajar dalam pelbagai konteks pendidikan. Dapatan ini disokong oleh Licorish et al. (2018) yang menunjukkan bahawa pelajar yang menggunakan Kahoot lebih cenderung untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta menunjukkan peningkatan dalam interaksi kelas. Elemen masa nyata dan maklum balas segera yang disediakan oleh Kahoot memainkan peranan penting dalam mengekalkan perhatian pelajar sepanjang aktiviti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan Kahoot juga didapati memberi kesan positif terhadap pencapaian akademik. Kajian oleh Plump dan LaRosa (2017) menunjukkan bahawa pelajar yang terlibat dalam aktiviti Kahoot menunjukkan tahap pengekalan maklumat yang lebih baik berbanding kaedah pengajaran tradisional. Hal ini disokong oleh kajian oleh Alawadhi dan Abu-Ayyash (2021) yang mendapati bahawa Kahoot membantu meningkatkan prestasi pelajar melalui pengukuhan pemahaman konsep secara berulang dan interaktif. Dalam konteks ini, Kahoot bukan sahaja berfungsi sebagai alat penilaian formatif, tetapi juga sebagai medium pembelajaran yang memperkukuh pemahaman pelajar terhadap kandungan.

Dari sudut motivasi, Kahoot berupaya merangsang kedua-dua motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar. Elemen persaingan melalui papan skor dan ganjaran mendorong pelajar untuk berusaha dengan lebih gigih, manakala elemen keseronokan dan cabaran meningkatkan minat terhadap pembelajaran. Walau bagaimanapun, beberapa kajian menegaskan bahawa elemen persaingan perlu dikawal dengan baik bagi mengelakkan tekanan atau perasaan rendah diri dalam kalangan pelajar yang kurang berjaya (Wang & Tahir, 2020). Hal ini menunjukkan bahawa peranan guru sebagai fasilitator adalah kritikal dalam memastikan penggunaan Kahoot memberikan pengalaman pembelajaran yang positif kepada semua murid.

Dalam konteks pedagogi, keberkesanan Kahoot sangat bergantung kepada cara ia diintegrasikan dalam PdP. Wang dan Tahir (2020) menekankan bahawa Kahoot perlu digunakan sebagai sebahagian daripada strategi pengajaran yang lebih luas, bukan sekadar aktiviti tambahan. Ini bermakna guru perlu merancang soalan yang berkualiti, selari dengan objektif pembelajaran serta mampu merangsang pemikiran aras tinggi. Sekiranya digunakan secara superficial, Kahoot berisiko menjadi sekadar aktiviti hiburan tanpa memberikan impak signifikan terhadap pembelajaran.

Bagi konteks Malaysia, penggunaan Kahoot dalam bilik darjah semakin meningkat, khususnya selepas pandemik COVID-19 yang mempercepatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Kajian oleh Yunus et al. (2021) menunjukkan bahawa Kahoot membantu meningkatkan penglibatan murid dalam pembelajaran bahasa melalui pendekatan interaktif. Dapatan ini selari dengan kajian oleh Tan et al. (2018) yang mendapati bahawa Kahoot meningkatkan minat dan motivasi murid sekolah rendah dalam pembelajaran. Selain itu, kajian oleh Ismail dan Mohammad (2017) menunjukkan bahawa murid memberikan respons positif terhadap penggunaan Kahoot kerana ia menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan dan tidak membosankan.

Walaupun dapatan kajian secara umumnya menunjukkan kesan positif, terdapat juga beberapa cabaran dalam penggunaan Kahoot. Antaranya termasuk kekangan infrastruktur teknologi, tahap literasi digital guru dan murid, serta kemungkinan gangguan fokus akibat elemen permainan. Selain itu, penggunaan Kahoot yang terlalu kerap tanpa variasi pedagogi boleh menyebabkan kebosanan dan mengurangkan keberkesanannya dalam jangka panjang. Oleh itu, penggunaan Kahoot perlu disertai dengan strategi pengajaran yang pelbagai dan disesuaikan dengan keperluan murid. Secara kritikal, kebanyakan kajian berkaitan Kahoot masih memberi tumpuan kepada aspek penglibatan, motivasi dan pencapaian akademik, manakala perannya dalam pembentukan nilai dan sahsiah pelajar masih kurang diterokai. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat jurang dalam literatur yang perlu diberi perhatian, khususnya dalam konteks pendidikan sekolah rendah yang menekankan pembentukan nilai sejak peringkat awal.

Kesimpulannya, Kahoot merupakan alat pedagogi yang berpotensi tinggi dalam meningkatkan penglibatan, motivasi dan pencapaian pelajar melalui pendekatan gamifikasi. Namun, keberkesanannya bergantung kepada reka bentuk pedagogi yang teliti serta integrasi yang bermakna dengan objektif pembelajaran. Dalam konteks kajian ini, pemahaman mendalam tentang penggunaan Kahoot adalah penting sebagai asas untuk meneliti potensinya dalam meningkatkan nilai patriotisme murid sekolah rendah.

Gamifikasi dan Pembentukan Nilai

Perbincangan mengenai gamifikasi dalam pendidikan tidak lagi terhad kepada aspek kognitif seperti pencapaian akademik dan motivasi pembelajaran, sebaliknya semakin berkembang kepada dimensi afektif yang melibatkan pembentukan nilai, sikap dan identiti pelajar. Dalam konteks ini, gamifikasi dilihat berpotensi sebagai medium pedagogi yang mampu mempengaruhi perkembangan sahsiah pelajar melalui pengalaman pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual dan berasaskan pengalaman. Hal ini selari dengan pandangan bahawa pembelajaran yang berkesan bukan sahaja melibatkan pemerolehan pengetahuan, tetapi juga pembentukan nilai melalui penglibatan emosi dan pengalaman bermakna (Dichev & Dicheva, 2017).

Dari perspektif teori, pembentukan nilai melalui gamifikasi boleh dijelaskan melalui pendekatan konstruktivisme sosial yang menekankan bahawa nilai dibina melalui interaksi sosial dan pengalaman pembelajaran yang autentik. Dalam konteks ini, elemen gamifikasi seperti naratif, simulasi dan peranan (role-playing) membolehkan pelajar mengalami situasi yang mencerminkan realiti sosial, sekali gus membantu mereka memahami dan menghayati nilai secara lebih mendalam. Kajian oleh Villalustre dan del Moral (2015) menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan digital dapat meningkatkan penghayatan nilai melalui pengalaman yang menyerupai situasi sebenar, sekali gus menggalakkan pelajar membuat refleksi terhadap tindakan dan keputusan mereka.

Dalam konteks nilai patriotisme, pembentukan nilai ini melibatkan aspek emosi, identiti dan kesedaran terhadap peranan individu dalam masyarakat dan negara. Bar-Tal (2000) menegaskan bahawa patriotisme merupakan konstruk psikososial yang terbentuk melalui proses sosialisasi dan pendidikan yang melibatkan pengalaman serta pendedahan kepada simbol, sejarah dan naratif kebangsaan. Oleh itu, pendekatan pedagogi yang bersifat pasif dan berpusatkan guru dilihat kurang berkesan dalam menyampaikan nilai patriotisme secara mendalam kerana ia tidak melibatkan penglibatan emosi dan pengalaman pelajar secara langsung.

Bagi hal ini, gamifikasi menawarkan pendekatan alternatif yang lebih dinamik kerana keupayaannya mengintegrasikan elemen emosi, cabaran dan pengalaman dalam pembelajaran. Kajian oleh Sánchez et al. (2020) menunjukkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan mampu meningkatkan penglibatan emosi pelajar, yang merupakan elemen penting dalam pembentukan nilai. Apabila pelajar terlibat secara emosi dalam sesuatu aktiviti pembelajaran, mereka lebih cenderung untuk menginternalisasikan nilai yang disampaikan.

Selain itu, gamifikasi juga membolehkan pembelajaran berlaku dalam konteks yang bermakna melalui penggunaan naratif dan situasi berasaskan masalah. Kajian oleh Whitton (2018) menunjukkan bahawa permainan pendidikan yang berasaskan naratif dapat membantu pelajar memahami isu sosial dan nilai melalui pengalaman simulasi. Dalam konteks patriotisme, pendekatan ini boleh digunakan untuk menggambarkan peristiwa sejarah, cabaran negara dan

kepentingan perpaduan secara lebih hidup dan bermakna berbanding kaedah pengajaran tradisional.

Dalam konteks pendidikan di Malaysia, pembentukan nilai patriotisme merupakan elemen penting dalam kurikulum sekolah rendah, khususnya dalam mata pelajaran seperti Sejarah dan Pendidikan Sivik. Namun demikian, kajian menunjukkan bahawa pendekatan pengajaran yang bersifat konvensional kurang berkesan dalam meningkatkan penghayatan murid terhadap nilai patriotisme (Ahmad et al., 2020; Yusof et al., 2018). Murid cenderung melihat pembelajaran sebagai hafalan fakta tanpa memahami makna dan kepentingan nilai tersebut dalam kehidupan seharian. Sehubungan itu, penggunaan teknologi digital termasuk gamifikasi dilihat sebagai pendekatan yang berpotensi untuk meningkatkan keberkesanan pendidikan nilai. Kajian oleh Zainuddin et al. (2020) menunjukkan bahawa penggunaan teknologi interaktif dalam pendidikan membantu meningkatkan penglibatan pelajar serta menyokong pembelajaran berpusatkan pelajar. Dalam konteks ini, gamifikasi berpotensi membantu murid memahami nilai patriotisme melalui aktiviti yang lebih interaktif, reflektif dan bermakna.

Walau bagaimanapun, kajian yang secara khusus mengkaji hubungan antara gamifikasi dan pembentukan nilai patriotisme masih terhad, khususnya dalam konteks penggunaan aplikasi seperti Kahoot. Kebanyakan kajian tertumpu kepada penggunaan permainan digital secara umum tanpa meneliti secara mendalam bagaimana elemen tertentu dalam gamifikasi boleh menyumbang kepada pembentukan nilai. Selain itu, kajian sedia ada juga kurang memberi perhatian kepada aspek reka bentuk pedagogi yang diperlukan untuk mengintegrasikan nilai patriotisme dalam aktiviti gamifikasi secara sistematik.

Dari sudut kritikal, keberkesanan gamifikasi dalam pembentukan nilai bergantung kepada beberapa faktor utama, termasuk reka bentuk kandungan, peranan guru sebagai fasilitator dan tahap refleksi yang berlaku selepas aktiviti pembelajaran. Tanpa elemen refleksi, pelajar mungkin hanya terlibat pada tahap permukaan tanpa benar-benar menginternalisasikan nilai yang disampaikan. Oleh itu, penggunaan gamifikasi dalam pendidikan nilai memerlukan pendekatan yang lebih holistik yang menggabungkan elemen pengalaman, refleksi dan perbincangan. Kesimpulannya, gamifikasi mempunyai potensi yang signifikan dalam menyokong pembentukan nilai patriotisme melalui pengalaman pembelajaran yang interaktif dan bermakna. Walau bagaimanapun, kekurangan kajian yang mengaitkan secara langsung penggunaan aplikasi seperti Kahoot dengan pendidikan patriotisme menunjukkan keperluan untuk kajian lanjut dalam bidang ini. Dalam konteks kajian ini, pemahaman tentang hubungan antara gamifikasi dan pembentukan nilai patriotisme adalah penting bagi membina asas konseptual yang kukuh serta menyokong pembangunan pendekatan pedagogi yang lebih efektif dalam pendidikan sekolah rendah.

Jurang Kajian

Sorotan literatur yang telah dibincangkan menunjukkan bahawa kajian berkaitan gamifikasi, khususnya penggunaan aplikasi Kahoot dalam pendidikan, telah berkembang dengan pesat dalam tempoh sedekad yang lalu. Kajian-kajian lepas secara konsisten menunjukkan bahawa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, penglibatan dan pencapaian akademik pelajar melalui elemen seperti ganjaran, persaingan dan maklum balas segera (Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020; Wang & Tahir, 2020). Walau bagaimanapun, analisis kritikal terhadap literatur sedia ada menunjukkan bahawa tumpuan utama kajian masih terarah kepada dimensi kognitif dan motivasi, manakala aspek afektif khususnya pembentukan nilai seperti patriotisme masih kurang diterokai secara mendalam.

Dalam konteks penggunaan Kahoot, kebanyakan kajian terdahulu lebih memberi penekanan kepada keberkesannya dalam meningkatkan pencapaian akademik, penglibatan pelajar dan pengalaman pembelajaran yang menyeronokkan (Licorish et al., 2018; Plump & LaRosa, 2017; Alawadhi & Abu-Ayyash, 2021). Walaupun dapatan ini menunjukkan potensi positif Kahoot sebagai alat pedagogi, ia tidak secara langsung membincangkan bagaimana aplikasi ini boleh digunakan sebagai medium pendidikan nilai. Oleh itu, terdapat jurang yang jelas dalam memahami peranan Kahoot dalam menyokong pembentukan nilai moral dan sosial, khususnya nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah.

Tambahan pula, dalam konteks pendidikan nilai, kajian oleh Bar-Tal (2000) menegaskan bahawa pembentukan patriotisme memerlukan proses pendidikan yang melibatkan dimensi kognitif, afektif dan tingkah laku secara seimbang. Namun, kebanyakan kajian gamifikasi hanya menumpukan kepada aspek kognitif seperti kefahaman dan pencapaian, tanpa memberi perhatian yang mencukupi terhadap proses internalisasi nilai. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat kekurangan integrasi antara teori pendidikan nilai dengan aplikasi gamifikasi dalam kajian-kajian sedia ada.

Di Malaysia, walaupun terdapat peningkatan penggunaan teknologi dalam pendidikan selaras dengan aspirasi pembelajaran abad ke-21, kajian empirikal yang mengaitkan secara khusus penggunaan Kahoot dengan pembentukan nilai patriotisme masih sangat terhad. Kajian tempatan lebih banyak memberi fokus kepada keberkesanan Kahoot dalam meningkatkan minat dan motivasi murid dalam mata pelajaran tertentu seperti Bahasa Inggeris dan Sains (Ismail & Mohammad, 2017; Yunus et al., 2021). Namun, aspek pendidikan nilai khususnya patriotisme kurang diberi perhatian secara sistematik.

Selain itu, kajian-kajian terdahulu juga bersifat terpisah dan tidak menyediakan sintesis menyeluruh yang menghubungkan penggunaan gamifikasi dengan pendidikan nilai dalam satu kerangka konseptual yang jelas. Ketiadaan sintesis ini menyukarkan pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen dalam gamifikasi seperti persaingan, naratif dan maklum balas boleh digunakan secara strategik untuk menyokong pembentukan nilai patriotisme. Dalam erti kata lain, literatur sedia ada belum memberikan gambaran holistik mengenai potensi sebenar Kahoot sebagai alat pendidikan nilai. Dari sudut metodologi, kebanyakan kajian terdahulu menggunakan pendekatan kuantitatif atau eksperimen yang memberi tumpuan kepada pengukuran prestasi dan motivasi pelajar. Walaupun pendekatan ini penting, ia tidak mencukupi untuk memahami secara mendalam proses pembentukan nilai yang bersifat kompleks dan beransur-ansur. Oleh itu, terdapat keperluan untuk pendekatan ulasan naratif yang lebih komprehensif bagi mensintesis dapatan kajian terdahulu dan mengenal pasti pola, trend serta jurang yang wujud dalam bidang ini.

Sehubungan itu, kajian ini berperanan untuk mengisi jurang tersebut dengan memberikan sintesis kritikal terhadap literatur berkaitan penggunaan Kahoot dalam pendidikan serta potensinya dalam meningkatkan nilai patriotisme murid sekolah rendah. Pendekatan ulasan naratif yang digunakan membolehkan integrasi pelbagai dapatan kajian secara menyeluruh, sekali gus memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hubungan antara gamifikasi dan pendidikan nilai. Oleh itu, jurang kajian yang dikenal pasti ini menunjukkan keperluan mendesak untuk mengkaji penggunaan Kahoot bukan sahaja sebagai alat peningkatan motivasi dan pencapaian akademik, tetapi juga sebagai medium pembentukan nilai patriotisme. Kajian ini seterusnya diharapkan dapat menyumbang kepada pembangunan kerangka konseptual yang

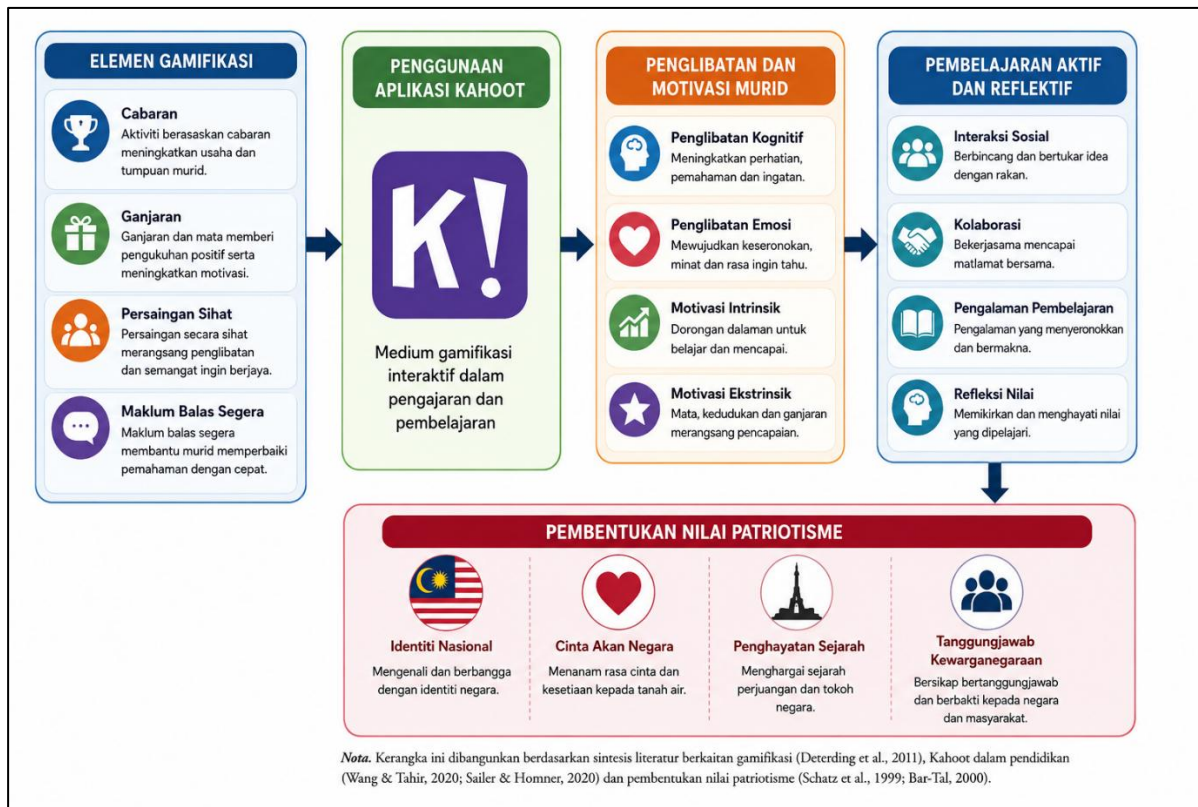
lebih kukuh serta memberikan implikasi penting terhadap amalan pedagogi dan dasar pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan sekolah rendah di Malaysia.

Kerangka Konseptual Kajian

Kajian ini dibangunkan berdasarkan andaian bahawa elemen-elemen gamifikasi yang terdapat dalam aplikasi Kahoot berpotensi mempengaruhi pembentukan nilai patriotisme melalui peningkatan penglibatan emosi dan pengalaman pembelajaran murid. Berdasarkan teori Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2000), elemen seperti cabaran, maklum balas segera dan ganjaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik murid untuk terlibat dalam aktiviti pembelajaran. Pada masa yang sama, teori konstruktivisme sosial menjelaskan bahawa pembelajaran nilai berlaku melalui pengalaman, interaksi sosial dan refleksi terhadap situasi yang dialami.

Dalam konteks ini, Kahoot berfungsi sebagai medium gamifikasi yang menghubungkan kandungan pembelajaran dengan pengalaman pembelajaran aktif. Apabila kandungan yang digunakan mengandungi unsur sejarah negara, identiti nasional, tokoh kemerdekaan atau tanggungjawab kewarganegaraan, penglibatan murid melalui aktiviti gamifikasi berpotensi mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Pengalaman tersebut seterusnya boleh menyumbang kepada perkembangan kesedaran patriotisme dan penghayatan nilai kebangsaan.

Oleh itu, kajian ini mencadangkan satu hubungan konseptual yang menghubungkan elemen gamifikasi (cabaran, ganjaran, maklum balas segera dan persaingan sihat), penggunaan Kahoot sebagai medium pembelajaran, penglibatan emosi murid serta pembentukan nilai patriotisme. Hubungan ini menjadi asas kepada sintesis literatur yang dijalankan dalam kajian ini. Rajah 1 menunjukkan kerangka konseptual kajian yang menjelaskan hubungan antara elemen gamifikasi dalam aplikasi Kahoot dan pembentukan nilai patriotisme murid sekolah rendah. Elemen gamifikasi seperti cabaran, ganjaran, persaingan sihat dan maklum balas segera berfungsi sebagai faktor yang meningkatkan penglibatan serta motivasi murid dalam pembelajaran. Penglibatan ini seterusnya menyokong pembelajaran aktif dan reflektif melalui pengalaman pembelajaran yang bermakna, interaksi sosial dan kolaborasi. Melalui proses tersebut, murid berpotensi menghayati nilai patriotisme yang merangkumi identiti nasional, cinta akan negara, penghayatan sejarah dan tanggungjawab kewarganegaraan. Kerangka ini dibangunkan hasil sintesis literatur berkaitan gamifikasi, Kahoot dan pendidikan nilai yang dibincangkan dalam kajian ini.



Rajah 1: Kerangka Konseptual Hubungan Antara Elemen Gamifikasi, Penggunaan Kahoot dan Pembentukan Nilai Patriotisme Murid Sekolah Rendah.

Metodologi

Kajian ini menggunakan pendekatan ulasan naratif (narrative review) bagi meneliti dan mensintesis literatur berkaitan penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembentukan nilai patriotisme murid sekolah rendah. Pendekatan ini dipilih kerana fokus kajian adalah untuk menghimpunkan, menilai dan mengintegrasikan dapatan daripada pelbagai kajian yang merangkumi bidang gamifikasi, teknologi pendidikan dan pendidikan nilai. Pendekatan ulasan naratif sesuai digunakan dalam bidang penyelidikan yang masih berkembang dan mempunyai kepelbagaian reka bentuk kajian kerana ia membolehkan penyelidik menghasilkan sintesis konseptual yang lebih mendalam serta mengenal pasti hubungan antara tema-tema yang muncul dalam literatur (Greenhalgh et al., 2018).

Bagi memperoleh sumber rujukan yang relevan, pencarian literatur telah dijalankan melalui beberapa pangkalan data akademik utama, iaitu Scopus, Web of Science, ERIC dan Google Scholar. Pencarian dilakukan menggunakan gabungan beberapa kata kunci utama seperti “Kahoot”, “gamification”, “game-based learning”, “patriotism”, “patriotic values”, “values education”, “citizenship education”, “primary school” dan “elementary education”. Kata kunci tersebut digabungkan menggunakan operator Boolean AND dan OR bagi memastikan pencarian yang lebih menyeluruh dan menepati fokus kajian.

Artikel yang dipilih untuk dianalisis terdiri daripada artikel jurnal yang diterbitkan dalam Bahasa Melayu dan Bahasa Inggeris antara tahun 2020 hingga 2026. Selain melalui proses penilaian rakan sebaya (peer-reviewed), artikel tersebut juga perlu membincangkan penggunaan Kahoot atau gamifikasi dalam konteks pendidikan serta mempunyai kaitan dengan pendidikan nilai, pembentukan sahsiah, patriotisme atau kewarganegaraan. Sebaliknya, artikel

yang tidak mempunyai teks penuh, berbentuk editorial, ulasan buku, artikel pendapat atau tidak berkaitan secara langsung dengan fokus kajian telah dikecualikan daripada analisis.

Proses pencarian awal telah mengenal pasti sejumlah artikel yang berpotensi untuk dianalisis. Artikel-artikel tersebut kemudiannya disaring berdasarkan tajuk, abstrak dan kandungan penuh bagi memastikan kesesuaiannya dengan objektif kajian. Setelah proses saringan dilakukan, hanya artikel yang memenuhi kriteria pemilihan dikekalkan untuk analisis lanjut. Pemilihan ini bertujuan memastikan dapatan yang disintesis benar-benar mencerminkan perkembangan semasa berkaitan penggunaan Kahoot dan gamifikasi dalam pendidikan serta potensinya dalam menyokong pembentukan nilai patriotisme.

Seterusnya, artikel yang terpilih dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Proses ini melibatkan pembacaan berulang terhadap setiap artikel, pengenalanpastian konsep utama dan pengelompokan dapatan kepada tema-tema yang mempunyai persamaan. Analisis menunjukkan bahawa kebanyakan kajian memberi tumpuan kepada aspek penglibatan murid, motivasi pembelajaran dan pencapaian akademik hasil penggunaan Kahoot. Walau bagaimanapun, terdapat juga beberapa kajian yang menunjukkan bahawa elemen gamifikasi berpotensi menyokong pembangunan nilai melalui peningkatan penglibatan emosi, interaksi sosial dan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Berdasarkan sintesis tersebut, tema-tema yang dikenal pasti kemudiannya digunakan untuk membina kerangka konseptual yang menghubungkan elemen gamifikasi, penggunaan Kahoot dan pembentukan nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah.

Hasil Kajian

Analisis literatur menunjukkan bahawa penggunaan Kahoot dalam pendidikan membentuk lima domain utama dapatan iaitu penglibatan murid, motivasi pembelajaran, pencapaian akademik, potensi gamifikasi dalam pendidikan nilai serta jurang khusus dalam pembentukan nilai patriotisme. Sintesis ini menunjukkan bahawa walaupun kajian sedia ada secara konsisten menyokong keberkesanan Kahoot dalam aspek kognitif dan motivasi, terdapat kekurangan ketara dalam aspek afektif khususnya pembinaan nilai patriotisme.

Dari segi penglibatan murid, kajian menunjukkan bahawa Kahoot meningkatkan keterlibatan melalui interaksi masa nyata, elemen persaingan dan maklum balas segera yang merangsang fokus serta penglibatan emosi pelajar. Penglibatan ini bukan hanya bersifat tingkah laku, tetapi turut melibatkan dimensi afektif apabila murid menunjukkan keterujaan dan respons emosi yang tinggi semasa aktiviti pembelajaran (Wang & Tahir, 2020; Licorish et al., 2018). Dalam konteks Malaysia, dapatan ini turut disokong oleh kajian tempatan yang menunjukkan peningkatan minat murid sekolah rendah terhadap PdP berasaskan Kahoot (Yunus et al., 2021; Tan et al., 2018).

Seterusnya, dari aspek motivasi pembelajaran, literatur menunjukkan bahawa gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik melalui cabaran dan rasa pencapaian, namun dalam masa yang sama turut bergantung kepada motivasi ekstrinsik seperti skor dan ganjaran. Kajian menunjukkan bahawa jika elemen ganjaran tidak diimbangi dengan reka bentuk pedagogi yang bermakna, ia boleh menyebabkan pelajar lebih fokus kepada “menang” berbanding memahami kandungan pembelajaran (Hamari et al., 2014; Dichev & Dicheva, 2017). Oleh itu, motivasi yang terhasil daripada Kahoot perlu dilihat sebagai fenomena dinamik yang memerlukan kawalan pedagogi yang teliti.

Dalam domain pencapaian akademik, dapatan menunjukkan bahawa Kahoot menyokong peningkatan kefahaman konsep dan pengekal maklumat melalui mekanisme maklum balas segera dan pengulangan interaktif. Pelajar yang terlibat dalam pembelajaran berasaskan Kahoot menunjukkan prestasi yang lebih baik berbanding pendekatan konvensional (Plump & LaRosa, 2017; Alawadhi & Abu-Ayyash, 2021). Dalam konteks Malaysia, dapatan yang konsisten turut menunjukkan bahawa Kahoot membantu murid memahami kandungan pembelajaran dengan lebih berkesan, khususnya dalam subjek yang memerlukan pengukuhan konsep (Ismail & Mohammad, 2017; Rahman et al., 2023).

Seterusnya, analisis menunjukkan bahawa gamifikasi secara umum menyokong pembelajaran aktif dan kolaboratif melalui interaksi sosial, persaingan sihat dan penglibatan berpusatkan murid. Namun, dapatan ini masih bersifat umum dan belum diperincikan kepada konteks pendidikan nilai secara spesifik (Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020).

Dalam aspek pembentukan nilai patriotisme, dapatan kajian menunjukkan bahawa gamifikasi berpotensi menyokong pembelajaran nilai melalui pengalaman emosi, simulasi dan naratif. Walau bagaimanapun, bukti empirikal khusus yang menghubungkan Kahoot dengan pembentukan nilai patriotisme masih sangat terhad. Kajian lebih cenderung menunjukkan bahawa pembentukan nilai berlaku melalui pengalaman aktif dan reflektif, bukan sekadar penyampaian fakta (Bar-Tal, 2000; Sánchez et al., 2020; Villalustre & del Moral, 2015).

Akhir sekali, jurang utama dalam literatur ialah ketiadaan kajian yang secara khusus mengintegrasikan Kahoot dengan pendidikan nilai patriotisme dalam konteks murid sekolah rendah. Kajian sedia ada lebih memberi fokus kepada motivasi dan pencapaian akademik, manakala dimensi afektif seperti nilai, identiti nasional dan penghayatan patriotisme masih belum diteroka secara mendalam dan sistematik.

Jadual 1: Analisis Tematik Literatur Mengenai Gamifikasi Berasaskan Kahoot dan Implikasinya terhadap Penglibatan, Motivasi, Pencapaian serta Pembentukan Nilai Patriotisme

Tema Utama	Subtema	Analisis Dapatan Kajian	Sumber
Penglibatan Murid dalam PdP	Interaksi masa nyata, keterlibatan emosi	Kahoot meningkatkan penglibatan kognitif dan emosi melalui skor masa nyata, persaingan dan maklum balas segera yang merangsang fokus serta keterujaan murid	Wang & Tahir (2020); Licorish et al. (2018); Yunus et al. (2021); Tan et al. (2018)
Motivasi Pembelajaran	Intrinsik–ekstrinsik, cabaran, ganjaran	Gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga boleh mewujudkan kebergantungan kepada ganjaran jika tidak direka secara pedagogi seimbang	Hamari et al. (2014); Sailer & Homner (2020); Dichev & Dicheva (2017)
Pencapaian Akademik	Kefahaman konsep, pengekal maklumat	Kahoot meningkatkan pemahaman dan ingatan melalui maklum balas segera dan pengulangan interaktif	Plump & LaRosa (2017); Alawadhi & Abu-Ayyash (2021); Ismail & Mohammad (2017); Rahman et al. (2023)

Gamifikasi dalam Pendidikan	Pembelajaran aktif & kolaboratif	Gamifikasi menyokong pembelajaran aktif berpusatkan murid melalui interaksi sosial dan pengalaman kolaboratif	Sailer & Homner (2020); Zainuddin et al. (2020)
Pembentukan Nilai Patriotisme	Emosi, identiti nasional, pengalaman	Gamifikasi berpotensi menyokong pembentukan nilai melalui pengalaman emosi dan simulasi, tetapi bukti khusus Kahoot masih terhad	Bar-Tal (2000); Sánchez et al. (2020); Villalustre & del Moral (2015)
Konteks Malaysia	Minat dan penglibatan murid	Kajian tempatan menunjukkan peningkatan minat dan motivasi, tetapi aspek nilai masih kurang diberi perhatian	Ismail & Mohammad (2017); Yunus et al. (2021); Tan et al. (2018); Rahman et al. (2023)
Jurang Kajian	Kekurangan kajian nilai patriotisme	Kajian lebih dominan kepada motivasi dan pencapaian, kurang integrasi dengan pendidikan nilai patriotisme secara sistematik	Sintesis literatur 2020–2026

Perbincangan

Hasil kajian sintensis ulasan karya sebelum ini menunjukkan bahawa penggunaan Kahoot dalam pendidikan sekolah rendah memberi impak yang konsisten terhadap penglibatan murid, motivasi pembelajaran dan pencapaian akademik. Walau bagaimanapun, analisis kritikal terhadap literatur yang dikaji turut menunjukkan bahawa dimensi pembentukan nilai, khususnya nilai patriotisme, masih kurang diberi perhatian secara sistematik dalam kajian-kajian terdahulu. Keadaan ini memperlihatkan bahawa walaupun Kahoot semakin diterima sebagai alat pedagogi digital yang berkesan, penggunaannya masih cenderung tertumpu kepada aspek kognitif dan motivasi berbanding aspek afektif dan pembinaan nilai.

Dari aspek penglibatan murid dan pengalaman emosi, dapatan kajian menunjukkan bahawa Kahoot mampu meningkatkan tahap keterlibatan murid secara signifikan melalui elemen masa nyata seperti skor, persaingan dan maklum balas segera. Penglibatan yang terhasil ini bukan sahaja dapat dilihat melalui tingkah laku murid semasa aktiviti pembelajaran, tetapi turut melibatkan dimensi emosi apabila murid menunjukkan keterujaan, minat yang tinggi serta respons yang lebih aktif terhadap proses pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahawa gamifikasi berupaya mewujudkan pengalaman pembelajaran yang lebih hidup, dinamik dan bermakna, berbanding pendekatan pengajaran tradisional yang lebih bersifat satu hala. Dalam konteks ini, Kahoot bukan sekadar berfungsi sebagai alat penilaian formatif, tetapi juga sebagai medium yang mampu merangsang keterlibatan emosi pelajar dalam pembelajaran.

Seterusnya, dari segi motivasi pembelajaran, kajian ini mendapati bahawa penggunaan Kahoot menyumbang kepada peningkatan motivasi murid melalui gabungan motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Murid cenderung lebih bermotivasi apabila terlibat dalam aktiviti yang mengandungi elemen cabaran, keseronokan serta ganjaran segera. Namun begitu, analisis literatur turut menunjukkan bahawa terdapat risiko ketidakseimbangan sekiranya reka bentuk gamifikasi tidak dirancang dengan baik. Kebergantungan yang terlalu tinggi kepada ganjaran luaran seperti skor dan kedudukan dalam papan skor boleh menyebabkan murid lebih fokus kepada aspek persaingan berbanding pemahaman kandungan pembelajaran itu sendiri. Oleh itu, keberkesanan Kahoot dalam meningkatkan motivasi sangat bergantung kepada reka bentuk

pedagogi yang mampu mengekalkan keseimbangan antara elemen keseronokan dan pencapaian objektif pembelajaran yang bermakna.

Bagi pencapaian akademik, dapatan kajian menunjukkan bahawa Kahoot berupaya menyokong peningkatan kefahaman konsep serta pengekalan maklumat dalam kalangan murid. Hal ini disokong oleh ciri utama Kahoot yang menyediakan maklum balas segera, yang membolehkan murid mengenal pasti kesilapan mereka dengan serta-merta dan memperbaiki pemahaman secara berulang. Walau bagaimanapun, dapatan ini lebih banyak memberi penekanan kepada aspek kognitif berbanding aspek afektif dalam pembelajaran. Situasi ini menunjukkan bahawa Kahoot masih berfungsi secara dominan sebagai alat pengukuhan akademik, bukannya sebagai medium yang secara langsung menyokong pembentukan nilai atau sahsiah murid. Oleh itu, potensi Kahoot sebagai alat pendidikan nilai masih belum dimanfaatkan secara optimum dalam konteks pengajaran dan pembelajaran.

Dalam masa yang sama, analisis literatur turut mengenal pasti satu jurang yang ketara iaitu kekurangan kajian yang menghubungkan penggunaan Kahoot dengan pembentukan nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah. Walaupun terdapat dapatan yang menunjukkan bahawa gamifikasi berpotensi menyokong pembelajaran berasaskan pengalaman dan emosi, bukti empirikal yang secara khusus mengaitkan Kahoot dengan pembentukan nilai patriotisme masih sangat terhad. Hal ini menunjukkan bahawa terdapat jurang yang jelas antara potensi teori gamifikasi dengan aplikasinya dalam pendidikan nilai. Dalam konteks ini, pembentukan nilai patriotisme yang memerlukan penghayatan, kesedaran identiti nasional dan penglibatan emosi murid masih belum diberi perhatian yang sewajarnya dalam kajian-kajian terdahulu yang menggunakan Kahoot sebagai instrumen pedagogi.

Perbincangan ini menunjukkan bahawa Kahoot mempunyai potensi yang besar dalam meningkatkan penglibatan, motivasi dan pencapaian akademik murid. Namun begitu, potensinya sebagai medium pembentukan nilai patriotisme masih belum diterokai secara mendalam. Oleh itu, kajian ini menegaskan keperluan untuk memperluaskan skop penggunaan Kahoot daripada sekadar alat pengajaran berasaskan gamifikasi kepada medium pendidikan nilai yang lebih holistik dan bersepadu dalam konteks pendidikan sekolah rendah.

Implikasi Kajian

Kajian ini memberikan beberapa implikasi penting yang merangkumi aspek teori, pedagogi dan dasar pendidikan. Secara keseluruhannya, dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan Kahoot bukan sahaja relevan dalam konteks peningkatan motivasi dan pencapaian akademik, tetapi turut mempunyai potensi yang lebih luas dalam menyokong pembentukan nilai, khususnya nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah.

1) Implikasi teori

Kajian ini memperluaskan pemahaman tentang gamifikasi yang sebelum ini lebih banyak dikaitkan dengan model motivasi kepada satu kerangka yang lebih holistik iaitu model pembelajaran nilai. Dalam kebanyakan literatur terdahulu, gamifikasi sering dihuraikan dalam konteks peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta penglibatan pelajar dalam aktiviti pembelajaran. Namun, kajian ini menunjukkan bahawa gamifikasi juga berpotensi berfungsi sebagai medium pembentukan nilai apabila elemen emosi, pengalaman dan refleksi diintegrasikan secara sistematik dalam proses pembelajaran. Hal ini sekaligus menyokong integrasi antara tiga domain utama pembelajaran iaitu domain kognitif yang merujuk kepada pencapaian akademik, domain afektif yang melibatkan emosi dan nilai, serta domain sosial yang merujuk kepada

interaksi antara murid. Pendekatan ini turut mengukuhkan asas teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahawa pembelajaran berlaku melalui interaksi sosial, pengalaman bermakna dan pembinaan pengetahuan secara aktif dalam persekitaran pembelajaran digital.

2) Implikasi pedagogi,

Kajian ini memberi implikasi penting kepada peranan guru dalam mengintegrasikan Kahoot secara lebih bermakna dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Guru tidak seharusnya melihat Kahoot hanya sebagai alat kuiz digital semata-mata yang digunakan untuk tujuan penilaian atau pengulangan fakta. Sebaliknya, Kahoot perlu dimanfaatkan sebagai alat pedagogi yang mampu menyokong pembelajaran berasaskan nilai. Oleh itu, guru perlu merancang soalan yang bukan sahaja menguji pengetahuan kognitif murid, tetapi juga mengandungi elemen situasi nilai seperti patriotisme, sejarah negara dan tanggungjawab sebagai warganegara. Di samping itu, aktiviti Kahoot juga perlu diikuti dengan sesi perbincangan reflektif bagi membantu murid menghubungkan jawapan yang diberikan dengan nilai kehidupan sebenar. Pendekatan ini penting bagi memastikan pembelajaran tidak berhenti pada tahap hiburan atau persaingan semata-mata, tetapi berkembang kepada proses penghayatan nilai yang lebih mendalam. Sehubungan itu, Kahoot perlu dilihat sebagai alat pembelajaran bermakna yang menyokong perkembangan intelek dan sahsiah murid secara seimbang, bukannya sekadar alat hiburan dalam bilik darjah.

3) Implikasi dasar pendidikan,

Kajian ini turut memberikan implikasi yang signifikan terhadap pelaksanaan dasar pendidikan negara, khususnya dalam konteks aspirasi pendidikan abad ke-21. Dapatan kajian ini menyokong usaha Kementerian Pendidikan untuk memperkukuh integrasi teknologi digital dalam pendidikan, di samping menekankan kepentingan pendidikan nilai dalam pembentukan modal insan. Oleh itu, terdapat keperluan untuk mewujudkan garis panduan yang lebih jelas berkaitan integrasi antara teknologi digital dan pendidikan nilai agar pelaksanaannya dapat dilakukan secara lebih sistematik dan berkesan di sekolah. Selain itu, pembuat dasar juga disarankan untuk mempertimbangkan integrasi nilai patriotisme dalam reka bentuk pedagogi digital supaya penggunaan teknologi seperti Kahoot tidak hanya tertumpu kepada aspek kognitif, tetapi turut menyokong pembentukan identiti nasional dalam kalangan murid. Dalam masa yang sama, latihan profesional kepada guru juga perlu diperkukuh, khususnya dalam aspek reka bentuk gamifikasi berasaskan nilai agar guru lebih bersedia untuk mengintegrasikan elemen nilai dalam aktiviti pembelajaran digital. Secara keseluruhannya, implikasi dasar ini dilihat penting dalam usaha memperkukuh agenda pembentukan jati diri nasional dalam era digital yang semakin mencabar dan kompleks.

Cadangan Kajian Masa Hadapan

Berdasarkan analisis literatur dan jurang kajian yang dikenal pasti, beberapa cadangan kajian masa hadapan dikemukakan bagi memperkukuh pemahaman tentang peranan aplikasi Kahoot dalam pembentukan nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah. Cadangan ini bukan sahaja bertujuan memperluaskan skop kajian sedia ada, tetapi juga membangunkan asas empirikal dan konseptual yang lebih kukuh dalam bidang gamifikasi dan pendidikan nilai.

Kajian masa hadapan dicadangkan untuk memberi tumpuan kepada pembangunan reka bentuk pedagogi gamifikasi yang berasaskan nilai. Dalam konteks ini, satu model khusus yang mengintegrasikan penggunaan Kahoot, nilai patriotisme dan elemen refleksi wajar dibangunkan sebagai panduan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran. Model tersebut boleh menekankan reka bentuk soalan berasaskan situasi nilai, penggunaan naratif sejarah serta

pengukuhan identiti nasional dalam kandungan pembelajaran. Penekanan terhadap elemen refleksi selepas aktiviti Kahoot juga penting bagi memastikan murid bukan sahaja terlibat secara aktif, malah mampu menghayati serta menginternalisasikan nilai yang dipelajari secara bermakna. Pendekatan ini penting bagi memastikan gamifikasi tidak terhad kepada aspek hiburan semata-mata, sebaliknya berfungsi sebagai medium pembentukan nilai patriotisme yang autentik.

Memandangkan artikel ini berbentuk ulasan naratif, pembentukan model yang dicadangkan adalah berasaskan sintesis dapatan kajian terdahulu. Oleh itu, kajian masa hadapan disarankan untuk mengembangkan asas naratif ini kepada bentuk model atau modul yang boleh diuji secara empirikal melalui beberapa pendekatan penyelidikan, antaranya:

- 1) Kajian Reka Bentuk dan Pembangunan (Design and Development Research, DDR) bagi membina dan mengesahkan model pedagogi gamifikasi berasaskan nilai secara sistematik,
- 2) Kajian eksperimen atau kuasi-eksperimen bagi menguji keberkesanan model terhadap pembentukan nilai patriotisme, motivasi dan penglibatan murid,
- 3) Kajian kualitatif seperti kajian kes atau fenomenologi bagi meneroka pengalaman murid dan guru dalam mengaplikasikan Kahoot berasaskan nilai patriotisme,

Justeru itu, cadangan kajian masa hadapan ini diharapkan dapat memperkukuh kedudukan gamifikasi sebagai pendekatan pedagogi yang bukan sahaja meningkatkan penglibatan dan pencapaian akademik, tetapi turut menyumbang secara signifikan kepada pembentukan nilai dan sahsiah murid secara holistik.

Rumusan

Analisis ulasan naratif dalam kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan aplikasi Kahoot dalam pengajaran dan pembelajaran mempunyai potensi yang signifikan dalam meningkatkan penglibatan murid, motivasi pembelajaran serta pencapaian akademik. Dapatan literatur secara konsisten membuktikan bahawa elemen gamifikasi seperti persaingan, ganjaran dan maklum balas segera mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyeronokkan dan berpusatkan murid. Walau bagaimanapun, kajian ini juga mendapati bahawa penggunaan Kahoot masih tertumpu kepada dimensi kognitif dan motivasi, manakala aspek pembentukan nilai, khususnya nilai patriotisme, masih kurang diterokai secara mendalam dan sistematik. Kekurangan ini menunjukkan bahawa potensi sebenar gamifikasi sebagai medium pembentukan sahsiah dan nilai belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam konteks pendidikan sekolah rendah.

Sehubungan itu, kajian ini menegaskan keperluan untuk memperluaskan penggunaan Kahoot daripada sekadar alat pengukuhan pembelajaran kepada medium pedagogi yang lebih holistik. Pendekatan ini memerlukan integrasi elemen nilai dalam reka bentuk aktiviti pembelajaran, termasuk penggunaan situasi berasaskan nilai, naratif sejarah serta refleksi sendiri bagi menyokong proses internalisasi nilai dalam kalangan murid. Akhir sekali, kajian ini mencadangkan agar penyelidikan masa hadapan memberi tumpuan kepada pembangunan dan pengujian model pedagogi gamifikasi berasaskan nilai secara empirikal. Usaha ini penting bagi memastikan penggunaan teknologi pendidikan bukan sahaja menyokong kecemerlangan akademik, tetapi juga menyumbang kepada pembentukan jati diri dan identiti nasional murid secara menyeluruh dan berterusan.

Penghargaan

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT kerana dengan limpah rahmatNya, artikel ini berjaya disiapkan dengan jayanya. Usaha ini tidak akan terlaksana tanpa sokongan dan dorongan daripada insan-insan yang banyak membantu secara langsung mahupun tidak langsung sepanjang perjalanan penyelidikan ini. Saya ingin merakamkan setinggi-tinggi penghargaan dan ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada pensyarah Prof. Dr. Mohd Mahzan bin Awang atas segala bimbingan dan nasihat yang telah diberikan. Tidak dilupakan juga kepada keluarga dan yang secara tidak langsung menyokong dalam penulisan ini. Sumbangan anda semua amat saya hargai dan semoga Allah membalas segala jasa baik dengan sebaik-baik ganjaran.

Rujukan

- Ahmad, A., Yusof, N., & Rahman, S. (2020). *Pengajaran nilai patriotisme dalam kalangan murid sekolah rendah di Malaysia*. Jurnal Pendidikan Malaysia.
- Alawadhi, S., & Abu-Ayyash, E. (2021). Students' perceptions of Kahoot!: An exploratory mixed-method study in EFL classrooms. *Education and Information Technologies*, 26(4), 1–19. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10496-6>
- Bar-Tal, D. (2000). *Shared beliefs in a society: Social psychological analysis*. Sage Publications.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Greenhalgh, T., Thorne, S., & Malterud, K. (2018). Time to challenge the spurious hierarchy of systematic over narrative reviews? *European Journal of Clinical Investigation*, 48(6), e12931. <https://doi.org/10.1111/eci.12931>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019>
- Ismail, I., & Mohammad, J. A. (2017). Kahoot: A promising tool for formative assessment in education. *Journal of Education and Social Sciences*, 9(2), 19–26. https://www.researchgate.net/publication/318113256_Kahoot_A_Promising_Tool_for_Formative_Assessment_in_Medical_Education

- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013–2025*. KPM.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(9), 1–23. <https://doi.org/10.1186/s41039-018-0078-8>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Rahman, N. A., Karim, R., & Halim, L. (2023). Gamification in Malaysian primary education: Enhancing student engagement using Kahoot. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*, 20(1), 75–95.
- 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>
- Sánchez, D. R., Langer, M., & Kaur, R. (2020). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Computers & Education*, 144, 103704. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131519302192?via%3Dihub>
- Schatz, R. T., Staub, E., & Lavine, H. (1999). On the varieties of national attachment: Blind versus constructive patriotism. *Political Psychology*, 20(1), 151–174. <https://doi.org/10.1111/0162-895X.00140>
- Tan, D. A. L., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2018). Kahoot! It: Gamification in higher education. *Pertanika Journal of Social Sciences & Humanities*, 26(1), 565–582.
- Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects. *Educational Technology Research and Development*, 67(3), 1–25. https://www.researchgate.net/publication/326876949_The_Dark_Side_of_Gamification_An_Overview_of_Negative_Effects_of_Gamification_in_Education
- Villalustre, L., & del Moral, M. E. (2015). Digital games and learning: Motivational keys and value development. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 1–14.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Whitton, N. (2018). Playful learning: Tools, techniques, and tactics. *Research in Learning Technology*, 26, 1–12. <https://doi.org/10.25304/rlt.v26.2035>
- Yunus, M. M., Ang, W. S., & Hashim, H. (2021). The use of Kahoot! in improving students' engagement in learning English. *Asian Journal of University Education*, 17(3), 1–12.
- Yusof, M., Ahmad, N., & Rahman, S. (2018). Keberkesanan pengajaran nilai patriotisme dalam pendidikan sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Malaysia*, 7(1), 23–34.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>