

Tajuk Artikel (Times New Roman – saiz 16 - Bold)

[1]* Penulis Pertama, [2] Penulis Kedua, [3] (Saiz Font 12 – Bold)

[1][2] Institut Alam dan Tamdun Melayu (ATMA), UKM;
[3] Afiliasi selanjutnya, (Saiz Font 11)

ABSTRAK (Times New Roman – Saiz 10, langkau sebaris)

Abstrak mengandungi pengenalan isu, permasalahan kajian, objektif kajian, metodologi kajian, dapatan dan kesimpulan; dan panjangnya antara 200 hingga 250 patah perkataan.

Kata Kunci: (tidak melebihi lima patah perkataan/rangkai kata).

PENGENALAN

Pengenalan perlu menjurus kepada isu kajian yang dilakukan. Font 11 langkau sebaris. Semua kutipan hendaklah dicatatkan dan perlu dimasukkan dalam bibliografi. Pengarang yang lebih daripada dua orang hendaklah dicatatkan sebagai et al. Contohnya, Junaini Kasdan et al. (2022). Panjang kertas kerja yang perlu disediakan ialah 2000 hingga 3000 patah perkataan

Nyatakan objektif kajian dalam bahagian ini.

METODOLOGI

Masukkan metodologi kajian dalam bahagian ini.

Kajian ini menggabungkan kaedah kajian kepustakaan dan kajian lapangan. Kajian lapangan melibatkan soal selidik responden

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

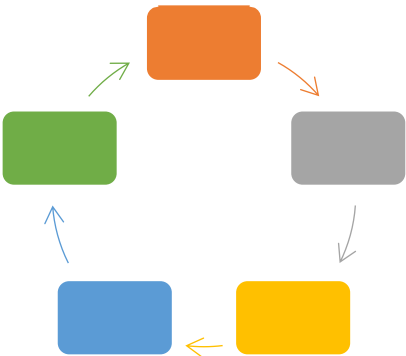
Tuliskan hasil dapatan dan perbincangan secara jelas dan padat...

Mana-mana bahagian yang memerlukan gambar rajah atau jadual sila masukkan kapsyen dan sumber (jika berkenaan). Kapsyen bagi jadual perlu berada di atas jadual. Contohnya, sila lihat Jadual 1 yang berikut.

Jadual 1 Senarai panduan (Saiz Font 9)

Bagi gambar rajah atau gambar foto, kapsyen hendaklah ditulis di bahagian bawah. Contohnya, sila rujuk Gambar rajah 1 yang berikut.

1



Rajah 1 Kitaran (Saiz Font 9)
Sumber: jika ada (2022)

RUJUKAN

Sesuaikan dengan penulisan bibliografi berdasarkan APA.

Nama Pengarang lengkap. (2004). *Judul Buku*. Tempat terbit: Penerbit.

Asmah, (2008). *Ensiklopedia Bahasa Melayu*. Kuala Lumpur: Dewn Bahasa dan Pustaka.

Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2425-2428). ACM.

Kementerian Pendidikan Malaysia. 2018. Kurikulum standard sekolah menengah Bahasa Melayu dokumen standard kurikulum dan pentaksiran. Putrajaya: Bahagian Pembangunan Kurikulum. <https://gurubesar.my/wp-content/uploads/2019/12/>

DSKP-KSSM-BAHASA-MELAYU-T4-DAN-
T5.pdf,[15 Jun 2022].