

Pelaksanaan Gamifikasi Kurikulum Al-Quran dan Fardu Ain (KAFA)

Mohd Syaubari Othman, Abu Bakar Yusof, Mohd Afifi Bahuruddin Setambah, Tajul Rosli Shuib,
Mohamed Marzuqi Abd Rahim

Universiti Pendidikan Sultan Idris

Corresponding Author's Email: Syaubari@fpm.upsi.edu.my

Article history:

Received : 6 November 2023

Accepted : 10 December 2023

Published : 31 December 2023

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pembinaan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar. Kajian ini melibatkan guru KAFA di negeri Perak Jabatan Kemajuan Islam Malaysia (2015) menunjukkan pendekatan guru yang cenderung menggunakan kaedah pengajaran tradisi telah menyebabkan murid merasa bosan dan kurang aktif di dalam kelas KAFA. Faktor waktu kelas pengajaran yang berlangsung pada waktu petang juga mengurangkan minat murid untuk memberikan perhatian terhadap PdPc di dalam kelas KAFA. Laporan statistik di United Kingdom (2014) Global Gaming Stat menyatakan 74% daripada pendidik K-8 menggunakan permainan secara digital untuk menggalakkan proses pembelajaran dan 33% menggunakan permainan untuk meningkatkan tahap motivasi dan kemahiran pelajar manakala 29% dilapor menjalankan penilaian formatif terhadap kemahiran dan pengetahuan asas pelajar. Selain itu 56% ibu bapa menyatakan penggunaan permainan untuk mendidik golongan pelajar memberikan impak positif terhadap anak mereka. Kesemua instrumen pengutipan data ini dibina oleh pengkaji dengan pengubahsuaian daripada instrumen daripada kajian-kajian yang terdahulu dan kandungannya disahkan oleh panel rujukan pakar. Tahap nilai kebolehpercayaan alfa Cronbach yang diperolehi adalah tinggi iaitu antara (0.82173). Seramai 100 orang guru dipilih secara rawak mudah untuk menjawab instrumen soal selidik yang ditetapkan. Secara keseluruhannya, hasil kajian mendapati pembinaan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar adalah berada pada tahap sederhana berdasarkan dapatan dan analisis soal selidik yang diperolehi. Signifikannya, kajian ini memberi panduan kepada guru KAFA bagi melaksanakan pedagogi berasaskan gamifikasi khususnya untuk subjek KAFA seiring dengan transformasi pendidikan arus perdana berasaskan wawasan kemakmuran bersama 2030, Pelan Strategik JAKIM 2019-2025 teras 3 iaitu Membina Keperibadian Unggul Melalui Pemerkasaan Sistem Pendidikan Islam ke Arah Kesejahteraan Ummah dan PPPM 2013-2025.

Kata Kunci :Modul Gamifikasi, Penglibatan pelajar, Guru KAFA

Pernyataan Masalah

Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) di bawah satu Falsafah Pendidikan Kebangsaan ingin melahirkan insan menyeluruh dari aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sahsiah. Perubahan demi perubahan dilakukan oleh KPM selaras dengan perkembangan dan tuntutan semasa. Pelbagai kemahiran perlu dibekalkan dan diterapkan kepada pelajar-pelajar bagi membolehkan mereka berdaya saing serta mempunyai nilai tambah, sekaligus ia mampu meningkatkan potensi dan bakat pada tahap tertinggi. Menerusi falsafah ini, pendidikan secara menyeluruh perlu ditekankan kerana pendidikan memainkan peranan penting dalam mewujudkan kualiti sumber manusia untuk memiliki keupayaan untuk bersaing dengan cabaran dan pembangunan pada era abad ke-21 (Zurqoni, Retnawati, Apino, & Anazifa, 2018). ni berdasarkan persepsi 409 orang guru KAFA dari 4 zon di Malaysia. Dapatan kajian daripada (Bani Hidayat et al, 2018) memperlihatkan skor min bagi strategi pengajaran guru KAFA pada tahap sederhana dari aspek strategi pengajaran ($\text{min}=3.09, \text{Sp}=0.584$). Manakala skor min bagi BBM pada tahap sederhana rendah iaitu kaedah ($\text{min}=2.97, \text{Sp}=0.680$ dan skor min bagi BBM iaitu ($\text{min}=2.43, \text{sp}=0.545$)

Namun apa yang berlaku menerusi kajian yang berterusan sejak tahun 1994 sehingga 2017 daripada pelbagai institusi dan penyelidik menunjukkan tahap P&P dalam kalangan guru KAFA dan pelajar masih boleh dipersoalkan terutamanya daripada aspek pelaksanaan strategi, bahan bantu mengajar (BBM), kaedah pengajaran, dan profesionalisme

Terdapat kajian yang dilaksanakan menyatakan permainan digital memberi kesan negatif terutamanya apabila mengakibatkan kesan ketagihan terhadap permainan digital dan kesan aksi ganas yang dipaparkan dalam permainan (Connolly et al., 2012). Menurut analisis Elson dan Ferguson (2013) menerusi kajian yang dilaksanakan mendapati kebanyakan kesan negatif permainan digital tertumpu kepada aspek ketagihan permainan digital, pengaruh perilaku aksi ganas kepada pemain, masalah kesihatan dan psikologi, masalah obesiti dan masalah ideologi masyarakat. Kesan negatif ini telaj menyumbang kepada kecenderungan untuk pelajar melakukan perkara-perkara yang melanggar disiplin seperti ponteng sekolah.

Walaupun kajian-kajian yang lepas lebih tertumpu kepada kesan-kesan negatif tetapi kajian yang terkini lebih berfokus kepada perbincangan kesan positif kerana reka bentuk permainan digital berpotensi untuk digunakan dalam persekitaran pembelajaran. Antara kesan yang dinyatakan oleh kebanyakan penyelidik adalah potensi permainan digital untuk meningkatkan motivasi pembelajaran pelajar (Mohamed Masrop Noor Azli, 2014, Lednor, 2019).

Menurut Scott A et al. (2015), melalui penggunaan permainan digital dalam pendidikan, minat, perhatian dan motivasi yang rendah oleh pelajar dapat dipertingkatkan kerana bidang kurikulum sememangnya sukar diajar tanpa ada dorongan yang menarik. Namun belum terdapat kajian yang khusus berkaitan dengan keberkesanan permainan terhadap motivasi pelajar di negara ini, walaubagaimanapun, petunjuk terhadap kesan motivasi ini dapat dilihat di Malaysia apabila dikatakan salah satu faktor gejala ponteng sekolah adalah disebabkan permainan digital yang menjadi salah satu daya perangsang dan tarikan. Menurut (Siti Norhaida, 2017), pendedahan yang dibuat oleh media menunjukkan kebanyakan pelajar yang ponteng sekolah ditemui berpelesenan di pusat permainan digital. Situasi ini bukan hanya berlaku di peringkat persekolahan di bawah KPM, malah turut menular ke persekolahan yang dikendalikan oleh JAKIM

Laporan JAKIM (2018) juga menunjukkan pendekatan guru yang cenderung menggunakan kaedah pengajaran tradisi telah menyebabkan murid merasa bosan dan kurang aktif di dalam kelas KAFA. Faktor waktu kelas pengajaran yang berlangsung pada waktu petang juga mengurangkan minat murid untuk memberikan perhatian mereka terhadap pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas KAFA. Murid juga menjadi serba salah untuk menghadiri kelas KAFA kerana pada waktu yang sama terdapat juga aktiviti kokurikulum dan kelas tambahan yang diadakan.

Oleh itu Menerut dapatan beberapa kajian, permainan digital (gamifikasi) dalam pendidikan di dapati meningkatkan penglibatan pelajar dan prestasi pembelajaran (Wong, 2012; Mohamed Masrop, 2014) serta menggalakkan aktiviti persaingan dan cabaran bagi mencapai sesuatu matlamat (Mohamed Masrop Noor Azli, 2014, Lednor, 2019). Ini kerana menerusi permainan digital (gamifikasi) dalam pendidikan, pelajar lebih terdorong untuk mencuba mengatasi markah dan prestasi semasa. Ianya lebih mendorong kepada sebuah persaingan yang sihat dalam pembelajaran. Permainan digital juga menjadi salah satu permainan diminati dalam kalangan kanak-kanak kerana berpeluang untuk memainkan peranan seperti orang lain (Dichev, C. & Dicheva, D, 2017) dan menawarkan pelbagai penyampaian dan aplikasi pengetahuan Pelajar berpeluang untuk mencuba untuk mencipta dan mencuba sesuatu yang di luar kebiasaan dalam konteks permainan digital. Pengembangan potensi pelajar dapat dipertingkatkan menerusi permainan digital dalam pendidikan.

Objektif pembelajaran dan objektif permainan dapat difahami menerusi jalan cerita yang disampaikan (Pramana, 2015) menerusi permainan digital (gamifikasi) dalam pendidikan selain daripada proses pembelajaran yang dapat dilakukan semasa permainan dimainkan (Siti Norhaida, 2017). Permainan digital (gamifikasi) dalam pendidikan juga dapat meningkatkan kemahiran penyelesaian masalah, meningkatkan motivasi dan sosialisasi (Nurhuda Ahmad & Khalid, F, 2017). Selain itu, ianya juga dapat meningkatkan kemahiran berkomunikasi, menghargai orang lain, cuba untuk mencapai matlamat yang sama dan meningkatkan penglibatan dalam usaha untuk menyelesaikan masalah (Squire, 2013) serta dapat meningkatkan kemahiran kognitif dan psikomotor (Nurhuda Ahmad et al, 2017). Pembelajaran yang berlaku juga lebih mudah dan senang difahami (Siang & Radha Krishna, 2013) serta pembelajaran berlaku tanpa pelajar sedar (Azman, 2018) kerana pelajar bermain tanpa menyedari proses pembelajaran yang berlaku. Kajian Buck, M. F., (2017) mendapati kesan positif dalam permainan digital di dalam kelas dapat meningkatkan prestasi pembelajaran secara eksperimental dimana pelajar dapat melakukan eksplorasi terhadap sistem imunisasi manusia secara sendiri dalam menggalakkan elemen sokongan, kerja secara berpasukan, berkomunikasi dan interaksi secara normal.

Untuk itu, berdasarkan isu permasalahan yang wujud dalam sistem kurikulum KAFA, maka pendekatan penggunaan modul gamifikasi dicadangkan sebagai suatu kaedah untuk membangunkan kurikulum KAFA agar selaras dengan matlamat yang ditetapkan dalam Pelan Strategik JAKIM 2019-2025

Objektif Kajian

Secara khusus kajian ini dijalankan untuk mencapai objektif kajian seperti berikut:

- 1) Mengenalpasti analisis keperluan untuk pembangunan modul gamifikasi bagi dilaksanakan oleh guru-guru KAFA di dalam bilik darjah.
- 2) Mengenalpasti hubungan di antara pembangunan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar di dalam kelas

Literature Review

Rajah 1 menunjukkan sebuah lingkaran konsep motivasi yang bermula daripada pelbagai keperluan, kemahuan atau keinginan yang mengakibatkan timbul desakan motif dalam diri individu. Melalui desakan pula telah menghasilkan ketegangan dan kerisauan yang melahirkan tingkahlaku bermotivasi yang akan mengarahkan kepada sesuatu matlamat. Apabila matlamat telah tercapai dan memenuhi keperluan, pelajar akan mendapat peneguhan dalam bentuk intrinsik ataupun ganjaran yang berbentuk ekstrinsik yang mengakibatkan seseorang pelajar mengulangi tingkah laku yang bermotivasi (Nurul Huda et al, 2017).

Dua jenis motivasi yang berdasarkan domain dalaman dan domain luaran iaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik lebih dikenali sebagai motivasi dalaman. Hasil dorongan intrinsik ini wujud bagi memenuhi keperluan fisiologi dan psikologi (Azman et al, 2018). Motivasi ini merupakan salah satu ciri semula jadi manusia yang senantiasa ingin menyahut dan mengatasi segala cabaran dan rintangan bagi mendapatkan apa yang diinginkan. Pelbagai faktor yang dikaitkan dengan motivasi ini, antaranya seperti keperluan, minat, rasa ingin tahu, kepuasan sendiri dan sebagainya.

Apabila seseorang telah terdorong untuk mempunyai keinginan intrinsik, segala bentuk insentif ataupun hukuman demi untuk melaksanakan aktiviti ataupun tindakan tidak diperlukan kerana segala yang dilakukannya adalah bagi memenuhi kepuasan dan keperluan dalaman seseorang. Ianya jelas membuktikan bahawa tidak semua tingkah laku boleh dibentuk menerusi skema peneguhan. Ini kerana sesetengah tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang individu telah mendapat satu bentuk kepuasan dalaman hasil daripadanya (Nurul Huda et al, 2017).

Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berlawanan jika dibandingkan dengan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik lebih menjurus kepada keinginan untuk melakukan sesuatu tindakan disebabkan faktor dari luar diri individu (*external*) (Pramana, 2015). Motivasi ekstrinsik ini bertujuan untuk mendapatkan ganjaran seperti hadiah, sijil, pujian, mengelak dari dikenakan sebarang hukuman, mendapat perhatian. Dengan kata lain, motivasi ini dilakukan hanya bertujuan untuk memenuhi kehendak jangka pendek dan sendiri dan wujud disebabkan oleh keinginan kepada pengiktirafan dan persetujuan semata-mata.

Pelajar akan berasa diri mereka dimanipulasikan untuk mendapat pujian dan ganjaran jika berlakunya motivasi ekstrinsik (Mohd Hairul, 2018). Selain daripada itu, pembelajaran hanya akan dianggap sebagai jambatan untuk memperoleh sesuatu matlamat dan pemindahan pembelajaran akan lebih sukar berlaku kerana selepas sahaja ganjaran ekstrinsik diterima, segala bentuk pembelajaran yang dipelajari akan mudah dilupakan. Motivasi ini akan lebih mengakibatkan kebergantungan kepada guru untuk mencapai sesuatu kejayaan. Oleh itu sebarang motivasi yang diberikan kepada pelajar perlulah bersesuaian dengan situasi

pembelajaran di dalam bilik darjah. Ini sedikit sebanyak akan mempengaruhi tingkahlaku dan penglibatan pelajar khususnya dalam pembelajaran.

Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Gamifikasi merupakan pendekatan popular terkini yang menggunakan penerapan pengalaman interaksi antara manusia dengan komputer (*human computer interaction, HCI*), psikologi dan pembangunan permainan digital untuk merangsang penglibatan dan motivasi manusia. Ini adalah kerana teknik gamifikasi mampu mempengaruhi perubahan tingkah laku manusia (Buck 2017; Azman et al, 2018). bidang pemasaran (Dichev, C. & Dicheva, D, 2017), media sosial dan laman sesawang (Farhana et al, 2018), kesihatan (Hanafiah, 2019), peruncitan dan motivasi pengguna (Lednor, 2019). Motivasi pekerja (Manirah, 2016) adalah di antara bidang yang telah menggunakan pendekatan konsep gamifikasi untuk mempengaruhi tingkah laku pengguna. Bidang pendidikan turut menerima impak gamifikasi (Muhammad Hairul, 2018). (Nur Huda, 2017) telah menyatakan dengan jelas di dalam bukunya pendekatan gamifikasi dalam pendidikan berupaya membantu murid memperkayakan pengalaman pembelajaran dengan merangsang pelbagai kemahiran seperti kemahiran berfikir kritis, kreatif, kemahiran abad ke-21 dan kemahiran menyelesaikan masalah.

Istilah gamifikasi merupakan satu istilah yang dipinjam dari bahasa Inggeris iaitu *gamification* (Rohaila & Fariza, 2017; Tan, 2015). Secara amnya, gamifikasi ditakrifkan sebagai satu pendekatan yang menjadi trend baru dengan memperkenalkan pengintegrasian mekanik dan dinamik permainan video di luar konteksnya (Pramana, 2015; Siti Norhaida, 2017). (Nurul Huda, 2017) telah melaporkan penggunaan terma gamifikasi pada pertama kali adalah bermula pada tahun 2008. Namun begitu, ianya sering tidak digunakan sehingga lewat tahun 2010 kerana timbul kekeliruan dengan pelbagai istilah yang lain seperti *game layer*, *applied game*, *productivity games*, *funware*, *playful design*, atau *behavioural games*. Berikut adalah elemen-elemen mekanik permainan iaitu mata (*points*), aras (*level*), cabaran (*challenges*), item maya (*virtual goods*), papan pendahulu (*leader-boards*), lencana (*badge*) dan hadiah (*gifts and charity*) (World Government Summit, 2016). Seterusnya ialah dinamik permainan menurut (Stot et al., 2015) adalah ganjaran (*reward*), status, tahap pencapaian (*achievement*), ekspresi sendiri (*self-expression*), pertandingan (*competition*), dan altruisme (*altruisme*).

Mekanik dan dinamik permainan video ini dilaksanakan menerusi pelbagai bidang atau domain yang tidak ada perkaitan secara langsung dengan permainan video (World Government Summit, 2016). Kenyataan ini disokong (Muhamad Hairul, 2015) yang menyatakan gamifikasi mempunyai potensi untuk menyelesaikan masalah yang meliputi pelbagai bidang dalam kehidupan seharian manusia. Sebagai contohnya adalah produktiviti, perniagaan, penjagaan kesihatan dan pendidikan (Dichey, 2017; Farhana, 2018). Selain itu, gamifikasi turut diamalkan pada skala yang besar seperti perniagaan, ekologi, komunikasi mudah alih, servis perkhidmatan coffee house, dan yang terkini adalah dalam pendidikan (Dichev, C. & Dicheva, D. (2017).atau dikenali sebagai MDA framework, telah direka bentuk berdasarkan kepada teori pembangunan permainan video (Buck, 2017). Di dalam satu persekitaran permainan video, pereka permainan video menetapkan terlebih dahulu set-set peraturan untuk membina sistem permainan yang boleh memberikan suatu kepuasan dan keseronokan kepada pemain.

Fardhu Ain (KAFA)

Pengajian Al-Quran dan Fardhu Ain adalah satu usaha berterusan untuk mendidik dan membentuk pelajar-pelajar Islam ke arah memperkembangkan fitrah individu (Insan) selaras dengan kehendak Al-Quran dan As-Sunnah. Usaha ini bertujuan untuk melahirkan manusia yang terdidik dengan didikan Al-Quran dan As-Sunnah yang kuat iman dan amalannya kepada Allah serta menghayati akhlak dan cara hidup Islam. Kelas pengajian KAFA merupakan satu program berkonsepkan pengukuhan asas Pendidikan Islam dengan memberi penekanan kepada kemahiran membaca Al-Quran serta asas-asas Fardhu Ain. Objektif penubuhan KAFA adalah untuk:

- a) Mewujudkan suatu sistem kelas pengajian Al-Quran dan Fardhu Ain yang kemas, seragam dan bersepadu di seluruh Malaysia.
- b) Memastikan semua kanak-kanak Islam yang berumur tujuh hingga dua belas tahun di negara ini dapat mempelajari dan boleh menguasai bacaan Al-Quran dengan baik.
- c) Memastikan semua kanak-kanak Islam di negara ini dapat mempelajari dan mengamalkan perkara-perkara asas fardhu ain.
- d) Memperkukuh asas pendidikan agama Islam untuk kanak-kanak Islam dalam pendidikan Al-Quran dan Fardhu Ain. (JAKIM, 2018)

Methodologi

Reka Bentuk Kajian

Kajian ini akan menggunakan dua jenis reka bentuk kajian iaitu reka bentuk pembangunan model dan reka bentuk kuasi eksperimental bagi membangunkan dan menguji modul Gamifikasi terhadap motivasi dan penglibatan pelajar dalam Kurikulum Al-Quran dan Fardhu Ain (KAFA). Lima fasa Model ADDIE melibatkan proses analisis keperluan, mereka bentuk, pembangunan, pelaksanaan dan penilaian akan diguna pakai. Pendekatan kuantitatif dan kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data menerusi proses ADDIE.

Bagi fasa pertama iaitu analisis keperluan, aplikasi soal selidik dalam talian (google form) digunakan. Data dikumpul daripada sampel dalam kalangan pegawai bahagian pendidikan di Jabatan Agama negeri dan daerah, guru besar, pelajar serta pensyarah pengkhususan dalam bidang Pendidikan Islam. Kumpulan ini menjawab soalan berkaitan keperluan membina modul Gamifikasi. Menerusi fasa ini, penyelidik menemukan data berkaitan keperluan membangunkan modul. Seterusnya penyelidik melaksanakan tinjauan literatur berkaitan keperluan membangunkan modul ini. Penyelidik menggunakan pendekatan kuantitatif (statistik deskriptif) bagi menjelaskan dapatan kajian. Pada akhir fasa ini, jangkaan penyelidik menemukan hasil seperti senarai keperluan, teori dan model motivasi dan penglibatan pelajar serta senarai elemen utama pembangunan modul ini. Fasa ini diperincikan menerusi jadual 1.

Jadual 1: Fasa Analisis Keperluan

Metodologi	Deskripsi
Kaedah Pengumpulan Data	Tinjauan literatur, soal selidik dan protokol temubual
Sampel Kajian	100 orang (soal selidik) dan 10 orang (temu bual – 1 pegawai JAIPK, 2 guru besar, 2 orang guru dan 5 orang pelajar)
Analisis Data	Statistik deskriptif
Hasil	Senarai keperluan, teori & model, senarai elemen modul

Populasi dan Sampel Kajian

Kajian ini melibatkan guru 100 manakala 10 orang akan ditemu bual melibatkan- 1 pegawai JAIPK, 2 guru besar, 2 orang guru dan 5 orang pelajar)dengan pembahagian taburan kajian menggunakan sekolah agama rakyat di Negeri Perak. Jumlah keseluruhan guru KAFA negeri Perak adalah 3,385 orang berdasarkan maklumat daripada Jabatan Agama Islam Perak. Untuk itu berdasarkan jadual (Krajie & Morgan, 1970, Mohd Majid, 2005; Cohen, 2007) menerusi penentuan sampel daripada populasi jumlah yang bersesuaian ditetapkan 100 orang adalah bersesuaian bagi memastikan kesahan data lebih tinggi.

Pengumpulan dan Analisis Data

Dapatan data yang diperolehi ini dianalisis oleh penyelidik bagi menjawab objektif kajian ini. Daripada data yang diperolehi adalah diharapkan agar penyelidik dapat mengenalpasti keperluan penghasilan modul gamifikasi berasaskan penglibatan pelajar

Kebolehpercayaan untuk soal selidik ini berada pada tahap tinggi iaitu nilai *Alpha Cronbach* mencatatkan (0.82173). SPSS 20.0 digunakan untuk mencari nilai kekerapan, peratus dan min. (Mohd Majid, 2005; Pallant, 2010). Jadual 2 menunjukkan bagi nilai kebolehpercayaan bagi kecerdasan kognitif mencatatkan (0.7727), pengawalan sendiri (0.8905), motivasi belajar (0.8020), komitmen mencatatkan (0.7954) dan kemahiran sosial mencatatkan 0.8124

Jadual 2 : Nilai Pekali Kebolehpercayaan Instrumen Soal Selidik

Pembolehubah	Nilai <i>Alpha Cronbach</i>
KECERDASAN EMOSI	
Kesedaran Kognitif	0.7727
Pengawalan Kendiri	0.8905
Motivasi belajar	0.8020
Komitmen	0.7954
Kemahiran Sosial	0.8124

Skala Likert lima mata digunakan dalam kajian ini. Kaedah skor yang digunakan ialah Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1 mata, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 mata, Kurang Pasti (KP) dengan skor 3 mata, Setuju (S) dengan skor 4 mata dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 5 mata. Data yang diperolehi ini di analisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensi yang melibatkan kekerapan, peratusan, min dan Korelasi Pearson

7.0 PERBINCANGAN DAPATAN KAJIAN

Perbincangan dapatan pertama menerusi analisis deskriptif. Ini bagi menjawab objektif iaitu Mengenalpasti analisis keperluan untuk pelaksanaan modul gamifikasi

Jadual 3 : Analisis min dan sisihan piawai untuk pemboleh ubah kajian analisis keperluan modul gamifikasi terhadap penglibatan pelajar

Bil	Pemboleh Ubah	Min	SP
1.	Kesedaran Kognitif	3.4568	.49978
2.	Pengawalan Kendiri	3.3451	.57894
3.	Motivasi belajar	3.4159	.49508
4.	Komitmen	3.6460	.48033
5.	Kemahiran Sosial	3.5575	.49889

Berdasarkan jadual ini, menunjukkan kesedaran kognitif mencatatkan min yang sederhana iaitu guru KAFA dari aspek emosi memahami keupayaan kognitif dalam keadaan yang tidak sepenuhnya. Maka menjadi keperluan untuk guru memahami elemen-elemen yang dapat membangkitkan nilai sendiri untuk dipraktikkan serta ditonjolkan. Apabila kesedaran kognitif, elemen pengawalan sendiri dan motivasi belajar juga akan berada dalam keadaan min sederhana . Ketiga-tiga elemen adalah saling berurutan dan setiap guru harus menambah baik pengetahuan khususnya dalam membangunkan nilai sendiri yang jelas dan mampu menangani sebarang permasalahan yang wujud

Bagi elemen komitmen dan kemahiran sosial memperlihatkan guru-guru mencatatkan nilai sederhana yang menggambarkan sikap kasih sayang, belas kasihan, suka membantu, interaksi bersama masyarakat, terkesan dengan bencana dan kerjasama adalah sesuatu yang perlu dipertingkatkan. Ini memandangkan elemen-elemen menjadi keutamaan apabila berlaku PKp kerana tanpa kekuatan kestabilan emosi sukar untuk guru-guru melaksanakan proses modul gamifikasi dengan berkesan dan bersama-sama dengan masyarakat sekiranya berlaku sesuatu masalah seperti isu covid 19

Perbincangan dapatan kedua menerusi analisis inferensi. Ini bagi menjawab objektif kedua iaitu Meneneliti aspek hubungan di antara pembinaan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar

Jadual 3 : Analisis korelasi antara hubungan di antara pembinaan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar

	Penggunaan Bahan Gamifikasi	Pengajaran Secara Online	Akses Internet	Kesediaan pelajar online
Kesedaran Kognitif	.374**		.351*	.168*
Pengawalan Kendiri	.374*	.285**	.392**	.072
Motivasi belajar	.285**	.250*	.436**	.065
Komitmen	.392**	.436**	.351*	.044
Kemahiran Sosial	.072	.065	.044	.168*

N=171 P<0.01 P<0.05***

Berdasarkan analisis menunjukkan hubungan di antara kesedaran kognitif berada pada tahap sederhana tinggi dengan penggunaan penggunaan bahan gamifikasi, pengajaran secara online dan akses internet manakala hubungan dengan kesediaan pelajar mengikuti kelas online berada pada keadaan sederhana. Dapatan ini menunjukkan perlu guru meningkatkan elemen kesungguhan, komitmen dan persediaan yang secukupnya dalam pelaksanaan PdP kerana di dapati masih terdapat ruang menambahbaik PdP yang berkesan.

Berdasarkan analisis menunjukkan hubungan di antara pengawalan sendiri berada pada tahap sederhana tinggi dengan penggunaan penggunaan bahan gamifikasi, pengajaran secara online dan akses internet manakala hubungan dengan kesediaan pelajar mengikuti kelas online berada pada keadaan sederhana. Dapatan ini menunjukkan guru perlu mempertingkatkan ketahanan untuk menghadapi faktor-faktor luaran khususnya ketika PdP dilaksanakan.

Berdasarkan analisis menunjukkan hubungan di antara motivasi belajar berada pada tahap sederhana tinggi dengan penggunaan, penggunaan bahan gamifikasi pengajaran secara online dan akses internet manakala hubungan dengan kesediaan pelajar mengikuti kelas online berada pada keadaan sederhana. Dapatan ini menunjukkan guru-guru perlu sentiasa di motivasikan untuk mempertingkatkan agar prestasi pelajar dapat ditingkatkan.

Berdasarkan analisis menunjukkan hubungan di antara komitmen berada pada tahap sederhana tinggi dengan penggunaan, penggunaan bahan gamifikasi pengajaran secara online dan akses internet manakala hubungan dengan kesediaan pelajar mengikuti kelas online berada pada keadaan rendah. Dapatan ini menunjukkan masih perlu ditambahbaik nilai-nilai kasih sayang, kerjasama dan prihatin di kalangan guru agar untuk pelajar-pelajar yang mempunyai masalah berkaitan pembelajaran secara maya dapat diselesaikan setiap permasalahan yang wujud

Berdasarkan analisis menunjukkan hubungan di antara kemahiran sosial berada pada tahap rendah dengan penggunaan, penggunaan bahan gamifikasi pengajaran secara online dan

akses internet manakala hubungan dengan kesediaan pelajar mengikuti kelas online berada pada keadaan sederhana rendah. Dapatan ini menunjukkan tidak hubungan yang jelas di antara pelaksanaan PdP dengan aspek kemahiran sosial seperti interaksi, intrapersonal dan intrapersonal, oleh itu keperluan elemen-elemen tidak memberi impak kepada kecerdasan emosi guru

PERBINCANGAN

Perbincangan berkaitan hasil dapatan kajian telah di analisis secara kolerasi adalah berdasarkan aspek hubungan di antara pembinaan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar. Data ini di analisis berdasarkan soal selidik bagi menjawab objektif kedua

Hubungan Kesedaran Kognitif dan Pembangunan Modul Gamifikasi

Penyelidik mendapati kecerdasan kognitif bagi aspek kesedaran kognitif dengan impak pelaksanaan PdP di kalangan guru-guru berada pada tahap sederhana rendah berdasarkan data yang menunjukkan (.374, .250, .351 dan .168). Berdasarkan dapatan kajian ini memperlihatkan guru yang mempunyai keupayaan pengurusan diri seperti tidak berupaya menangani masalah kewangan, masalah keluarga dan masalah pergerakan akan mengakibatkan kesan kepada proses pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Namun ia bukan faktor utama yang mempengaruhinya. Dapatan seiring dengan kajian oleh Hall dan Hord (2014) yang menjelaskan dalam melaksanakan suatu perubahan kesedaran, guru perlu menjadi fasilitator perubahan melalui dimensi pembangunan sendiri kepada orang lain, kecekapan organisasi dan strategi perubahan

Ini membuktikan PdP akan mempengaruhi elemen sendiri guru dan seterusnya menjejaskan proses PdP di dalam bilik darjah. Namun beberapa elemen yang perlu penambahbaikan adalah berkaitan kesedaran sendiri guru untuk mempengaruhi pelajar dalam pelaksanaan pengajaran. Ini mungkin disebabkan kekangan penggunaan peranti, masa dan pendekatan online yang diperuntukkan adalah terhad. Dari segi keseluruhannya, kajian ini mendapati wujud kecerdasan emosi yang sederhana rendah dari aspek kesedaran sendiri di kalangan guru KAFA

Hubungan Pengawalan Kendiri dan Pembangunan Modul Gamifikasi

Kecerdasan emosi guru dari aspek indikator sosial pada berada pada tahap sederhana rendah berdasarkan data yang menunjukkan (.374, .285, .392, .072). Berdasarkan dapatan kajian memperlihatkan pengawalan sendiri guru adalah perlu dalam membuat keputusan sekiranya situasi kesihatan di sekolah berada dalam keadaan yang tidak memuaskan. Ini menunjukkan masih terdapat aspek keupayaan guru-guru untuk melaksanakan tindakan yang positif dan proaktif khususnya ketika pembangunan modul dan jelas dalam keupayaan membuat keputusan dalam kalangan guru. Ini seiring dengan dapatan guru perlu mempersiapkan diri dalam segala aspek apabila berhadapan dengan dunia yang berubah-ubah agar dapat mengadaptasi apa jua keadaan (Drucker, 2017).

Namun beberapa penambahbaikan yang perlu dijalankan adalah berkaitan guru mempunyai sifat empati untuk pelajar memahami objektif walaupun pendekatan secara maya dilaksanakan. Keperluan untuk guru sentiasa bersikap positif dan mengaplikasi apa yang

diketahui adalah penting walaupun pendekatan ini yang sukar dilaksanakan di peringkat sekolah kerana keranan kekangan dari aspek S.O.P

Hubungan Motivasi belajar dan Pembangunan Modul Gamifikasi

Pembinaan modul gamifikasi dengan motivasi belajar berada pada tahap sederhana tinggi berdasarkan data iaitu (.285, .250, .436 dan .065). Berdasarkan dapatan kajian memperlihatkan guru sentiasa bermotivasi dalam proses memastikan pelaksanaan pengajaran dapat dilaksanakan walaupun dalam kekangan PdP. Ini membuktikan guru KAFA sentiasa merefleksi diri bagi membentuk perhubungan yang rapat bersama dengan pelajar walaupun sewaktu mengendalikan PdPr. Ini seiring dengan kajian oleh (Fatin Aliah Phang, 2020) Pelaksanaan pembelajaran atas talian ini memerlukan pelajar membina kemahiran motivasi yang stabil. Pelajar tidak boleh lagi menggunakan set pemikiran dahulu iaitu menunggu cikgu atau pensyarah untuk bercakap atau berkuliah baharu mula belajar. Untuk membina motivasi belajar kepada pelajar, guru perlu membina keupayan sendiri yang baik dan keadaan perlu dilaksanakan secara berterusan.

Namun begitu, keperluan menambah baik pembangunan motivasi setiap guru menjadi teras penting dalam memastikan guru berupaya mengendalikan emosinya dengan baik dan pihak pentadbir sekolah perlu memperbanyakkan program-program pembangunan nilai sendiri sama ada menerusi LIVE STREAMING atau WEBINAR yang bersesuaian

Hubungan Komitmen dan Pembangunan Modul Gamifikasi

Pembinaan modul gamifikasi dengan komitmen berada pada tahap sederhana tinggi berdasarkan data iaitu (.392, .436, .351 dan .044). Ini membuktikan guru sentiasa berkeupayaan menguruskan tekanan untuk datang ke tempat kerja disebabkan berlakunya tambahan pengangkutan untuk sampai ke sekolah, tambahan lagi semasa perintah kawalan pergerakan yang memerlukan kepatuhan S.O.P dilaksanakan, Ini menambah lagi masa dan kesukaran kepada guru untuk sampai ke sekolah

Impak PKP dari aspek hubungan komitmen dapat diteliti dari aspek bagaimana pentafsiran rasa keseronakkan kerja dapat dihayati oleh guru. Penghayatan kerja dilaksanakan walaupun terdapat kekangan dari aspek perhubungan kerana melibatkan secara maya. Untuk penambahbaikan, pihak guru, sekolah, komuniti setempat dan kementerian perlu membentuk suatu perkumpulan dalam memantau proses nilai komitmen dalam kalangan guru. Ini seiring dengan dapatan kajian oleh Cramer (2003) yang menjalankan kajian ke atas 86 pelajar wanita dan 58 pelajar lelaki mendapati tiada perkaitan yang signifikan antara komitmen dengan tekanan ditempat kerja. Walaubagaimana pun dapatan kajian ini bertentangan dengan beberapa kajian lepas misalnya kajian oleh Colbert dan Hegland (1997) yang mendapati di kalangan guru-guru menunjukkan penghargaan sendiri dan komitmen apabila melibatkan situasi bersama pelajar walaupun dalam situasi persekitaran yang tidak menentu.

Hubungan Kemahiran Sosial dan Pembinaan modul gamifikasi

Pembinaan modul gamifikasi dengan kemahiran sosial berada pada tahap rendah berdasarkan data iaitu (.072, .065 .044 dan .168). Ini menunjukkan tiada hubungan PKP telah menyebabkan kemahiran sosial seperti terjejasnya hubungan interpersonal dan intrapersonal dengan pelajar, ibu bapa atau komuniti setempat. Malahan sekarang, banyak alternatif perhubungan dapat digunakan seperti media sosial, telefon dan media elektronik.

Ini seiring dengan dapatan pandangan Kail (2001) yang menyatakan pengalaman dan pendedahan awal menerusi proses sosialisasi akan memberikan keyakinan kepada guru dan pelajar serta ianya akan menjadi bekalan untuk berkembang dengan positif walaupun ada kekangan dalam sesuatu situasi

Dapatan Keseluruhan

Kajian ini merumuskan kepelbagaian Pembinaan modul gamifikasi dengan penglibatan pelajar berada pada tahap sederhana. Untuk itu, guru KAFA perlu berfokuskan kepada keterikatan perhubungan dari semua aspek pemegang taruh sama ada di pihak kerajaan, komuniti masyarakat, guru, ahli keluarga, pentadbir sekolah dan pelajar. Keseluruhan elemen berupaya membentuk jalinan emosi yang lebih stabil dan tersusun dalam memastikan keberkesanan pengajaran.

Rumusannya keseluruhan daripada dapatan kajian ini dapat mengukuhkan dan memantapkan keperluan untuk pembangunan modul gamifikasi dalam memahami beberapa persoalan-persoalan baru agar kefahaman masyarakat dapat diperolehi sebagai garis panduan di dalam memastikan kemampuan prestasi pekaajar dapat ditingkatkan

Rujukan

Azman Ab Rahman. (2018). *Gamifikasi Global Zakat Game Dalam Pendidikan Islam*. Nilai: Penerbit USIM.

Azman Ab Rahman, Zahari Mahad Musa, Mushaddad Hasbullah, Ahmad Anis Muhd Fauzi, Muhammad Zulhilmi Mohd Nazar, Muhammad Najib Abd Wakil & Mursyid Junaidi Mohd Faisal Yap. (2018). *Global Faraid Game (GFG)*. International Research Innovation, Invention & Solution Exposition (IRIISE), hlm. 172. Universiti Malaya.

Bani Hidayat & Nor Hayati Fahmi (2018). *Penilaian Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam Guru Kelas al-Quran dan Fardu Ain (KAFA) 5Th International Conference of Research In Islamic and Arabic Language, Brunei*

Buck, M. F. (2017). *Gamification of Learning and Teaching in Schools – A Critical Stance*. International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning 13(1): 35–54.

Chua Yan Piaw. (2011). *Kaedah penyelidikan*. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill Education

Cohen, Jacob. (1960). *A coefficient for agreement for nominal scales*. Educational and Psychological Measurement, Vol 20, Issues 1, 37-46.

Buck, M. F. (2017). *Gamification of Learning and Teaching in Schools – A Critical Stance*. International Journal of Media, Technology and Lifelong Learning 13(1): 35–54.

Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). *Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: a Critical Review*. International Journal of Educational Technology in Higher Education 14(9): 1–36. doi:10.1186/s41239-017-0042-5

Creswell, John .W. (2017). *Educational Research : Planning, Conducting and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Edition 6. Boston: Pearson Education Inc.

Cronbach. L. J. (1946). Response Sets and Test Validity. *Educational and psychological measurement* , 672-683.

Dichev, C. & Dicheva, D. (2017). Gamifying Education: What is Known, What is Believed and What Remains Uncertain: a Critical Review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 14(9): 1–36. doi:10.1186/s41239-017-0042-5

Farhana Mohamad Suhaimi, Azman Ab Rahman & Mursyid Junaidi Mohd Faisal Yap. (2018). Inovasi Gamifikasi Global Wakaf Game (GWG) dalam Pendidikan dan Latihan Persijilan Wakaf di Malaysia. *International Research Innovation, Invention & Solution Exposition (IRIISE)*

Field, Andy. (2012). *Discovering statistics using SPSS*. London: SAGE.

Fleiss, Joseph. L. (1981). *Statistical methods for rates and proportions* (Edisi kedua). New York: John Wiley.

Hanafiah, S.H.M., Majid, A.H.A., Teh. K.S.M. (2019). Gamification in Education : A Literature Review. *Asian People Journal*, 2(2), 31-41.

J. Pallant. (2010). *SPSS Survival Manual A Step by Step Guide to Data Analysis using SPSS for Windows* ,4rd Edition, New South Wales: Crows West.

Laporan Prestasi Piagam Pelanggan JAKIM, (2018). Jabatan Kemajuan Islam Malaysia

Lednor, P. W. (2019). *How to be Innovative*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd

Manirah Othman. (2016), April 8. Pintar Haji tarik minat pelajar. *Kosmo*, p. 4.

Marohaini Mohd Yusoff. (2013). *Penyelidikan kualitatif, pengalaman kerja lapangan kajian*. Kuala Lumpur: Penerbit Universiti Malaya.

Morse, Janice. M. (2011). Molding qualitative health research. *Qualitative Health Research*, 21(8), 1019–1021.

Muhamad Hairul Wakiman. (2015). Putarku Serba-Serbi: Belajar sambil Bermain dengan Perkataan Serapan bahasa Aran dan bahasa Inggeris dalam Pelajaran Jawi Tahun Dua di SK Kuala Klawang. *Seminar Inovasi dan Kajian Tindakan*, hlm. 60–66. Seremban: Jabatan Pendidikan Negeri Sembilan.

Muhamad Hairul Wakiman. (2018). *Riang Ria Sahibba Jawi. Inovasi Pendidikan Islam: Inspirasi & Transformasi*, hlm. 59–76. Kuala Lumpur: Institut Terjemahan Buku Malaysia (ITBM)..

Nurhuda Ahmad & Khalid, F. (2017). Kesan Gamifikasi dalam Pendidikan Mempengaruhi Tahap Motivasi dan Penglibatan Pelajar. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali

& Nur Atikah Jamilluddin. (Editor)., Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi (pp 157-163). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.

Pramana, D. (2015). "Perancangan Aplikasi Perpustakaan dengan Konsep Gamification." Konferensi Nasional Sistem & Informatika: STMIK STIKOM Bali. Konferensi Nasional Sistem & Informatika

Siti Norhaida binti Abdul Rahman (2017) Pendekatan Gamifikasi dalam pembelajaran terhadap murid tingkatan dua bagi topik ungkapan algebra, Universiti Pendidikan Teknikal dan Vokasional (UTHM)

Stott, A. And Neustaedler, C. (2015). "Analysis Of Gamification In Education" : School Of Interactive Arts And Technology, Simon Fraser University.

Video gaming in the United Kingdom - Statistics & Facts
<https://www.statista.com/topics/1763/gaming-in-the-united-kingdom/>

Wahbah az-Zuhaili. (n.d.). al-Fiqh al-Islamiy wa Adillatuhu. Syria-Damsyik: Darul Fikr.

World Government Summit. (2016). Gamification and the Future of Education. United Kingdom: Oxford Analytica.