05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PELAKSANAAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN GURU PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH DAERAH KUANTAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun PustakaTBainun ptbupsi

ROZLIN BINTI MAT HUSSIN

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PELAKSANAAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN GURU PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH DAERAH KUANTAN

ROZLIN BINTI MAT HUSSIN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

DISERTASI DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN ISLAM) (MOD PENYELIDIKAN DAN KERJA KURSUS)

FAKULTI SAINS KEMANUSIAAN
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2024

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

UPSI/PPS-3/BO 32
Pind: 00 m/s: 1/1

Sila tanda (✓)
Kertas Projek
Sarjana Penyelidikan
Sarjana Penyelidikan dan Kerja Kursus
Doktor Falsafah

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

Perakuan ini telah dibuat pada 12 (hari bulan) 11 (bulan) 20 24.

i. Perakuan pelajar :

Saya, ROZLIN BT MAT HUSSIN, M20221000618, FAKULTI SAINS KEMANUSIAAN (SILA NYATAKAN NAMA PELAJAR, NO. MATRIK DAN FAKULTI) dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PELAKSANAAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN GURU PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH DAERAH KUANTAN

adalah hasil kerja saya sendiri. Saya tidak memplagiat dan apa-apa penggunaan mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dilakukan secara urusan yang wajar dan bagi maksud yang dibenarkan dan apa-apa petikan, ekstrak, rujukan atau pengeluaran semula daripada atau kepada mana-mana hasil kerja yang mengandungi hak cipta telah dinyatakan dengan sejelasnya dan secukupnya.

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, PROF. MADYA DR. NORHISHAM BIN MUHAMAD (NAMA PENYELIA) dengan ini mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk PELAKSANAAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN GURU PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH DAERAH KUANTAN (TAJUK) dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA PENDIDIKAN (PENDIDIKAN ISLAM) (SILA NYATAKAN NAMA IJAZAH).

12/11/2024
Tarikh

Tandatangan Penyelia

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

UPSI/PS-3/BO 31
Pind.: 01 m/s: 1/1

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES

BORANG PENGESAHAN PENYERAHAN TESIS/DISERTASI/LAPORAN KERTAS PROJEK
DECLARATION OF THESIS/DISSERTATION/PROJECT PAPER FORM

Tajuk / *Title*: PELAKSANAAN GAMIFIKASI DALAM PENGAJARAN GURU PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH DAERAH KUANTAN

No. Matrik /*Matric's No.*: M20221000618

Saya / *I* : ROZLIN BINTI MAT HUSSIN

(Nama pelajar / *Student's Name*)

mengaku membenarkan Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek (Kedoktoran/Sarjana)" ini disimpan di Universiti Pendidikan Sultan Idris (Perpustakaan Tuanku Bainun) dengan syarat-syarat kegunaan seperti berikut:-
acknowledged that Universiti Pendidikan Sultan Idris (Tuanku Bainun Library) reserves the right as follows:-

1. Tesis/Disertasi/Laporan Kertas Projek ini adalah hak milik UPSI.
   The thesis is the property of Universiti Pendidikan Sultan Idris
2. Perpustakaan Tuanku Bainun dibenarkan membuat salinan untuk tujuan rujukan dan penyelidikan.
   Tuanku Bainun Library has the right to make copies for the purpose of reference and research.
3. Perpustakaan dibenarkan membuat salinan Tesis/Disertasi ini sebagai bahan pertukaran antara Institusi Pengajian Tinggi.
   The Library has the right to make copies of the thesis for academic exchange.
4. Sila tandakan (√) bagi pilihan kategori di bawah / *Please tick (√) for category below:-*

☐	**SULIT/*CONFIDENTIAL***	Mengandungi maklumat yang berdarjah keselamatan atau kepentingan Malaysia seperti yang termaktub dalam Akta Rahsia Rasmi 1972. / *Contains confidential information under the Official Secret Act 1972*
☐	**TERHAD/*RESTRICTED***	Mengandungi maklumat terhad yang telah ditentukan oleh organisasi/badan di mana penyelidikan ini dijalankan. / *Contains restricted information as specified by the organization where research was done.*
/	**TIDAK TERHAD / *OPEN ACCESS***	

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 12/11/2024

(Tandatangan Penyelia / *Signature of Supervisor*)
& (Nama & Cop Rasmi / *Name & Official Stamp*)

Dr. Nor Hasliza Binti Abdullah
Pensyarah Kanan
Jabatan Pendidikan Islam
Fakulti Sains Kemanusiaan
Universiti Pendidikan Sultan Idris

Catatan: Jika Tesis/Disertasi ini SULIT @ TERHAD, sila lampirkan surat daripada pihak berkuasa/organisasi berkenaan dengan menyatakan sekali sebab dan tempoh laporan ini perlu dikelaskan sebagai SULIT dan TERHAD.

Notes: If the thesis is CONFIDENTIAL or RESTRICTED, please attach with the letter from the organization with period and reasons for confidentiality or restriction.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

PENGHARGAAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Alhamdulillah, bersyukur ke hadrat Ilahi kerana dengan limpah kurnia-Nya saya diberi kekuatan, ketenangan dan peluang untuk saya menyiapkan penyelidikan ini.

Pertamanya, saya mengucapkan setinggi-tinggi ucapan terima kasih kepada pensyarah penyelia Prof. Madya Dr. Norhisham bin Muhamad atas kesudian beliau memberi banyak tunjuk ajar, bimbingan, semangat dan ilmu yang sangat berguna sepanjang menyiapkan disertasi ini dengan jayanya. Segala masa dan ilmu yang dicurahkankan amatlah saya hargai dan hanya Tuhan yang dapat membalasnya.

Terima kasih juga pada para panel penilai Dr Miftachul Huda dan Dr Murihah bt. Abdullah yang banyak memberi komen dan idea dalam menambah baik disertasi ini. Tidak lupa juga kepada barisan pensyarah yang banyak mencurahkan ilmu dalam bidang masing-masing serta para staf sokongan yang banyak membantu.

Dikesempatan ini juga, saya ingin memanjatkan rasa bersyukur dan berterima kasih kepada Allah s.w.t atas kurniaanNya dengan kehadiran suami tersayang En. Hahmarulazil bin Hassan yang membantu, memahami dan sangat menyokong saya dalam perjalanan menuntut ilmu ini. Setingg-tinggi penghargaan buat ayah bonda Tuan Haji Mat Hussin bin Awang dan Hajah Rajuhan binti Yusoff atas dorongan, sokongan, nasihat dan doa kalian sehingga saya dapat menamatkan pengajian sarjana ini. Tidak lupa juga kepada seluruh ahli keluarga dan keluarga mertua yang sentiasa memberi memberikan semangat dan membuatkan saya lebih kuat untuk meneruskan disertasi ini.

Jutaan terima kasih juga pada sahabat-sahabat saya Dr. Haswani Dzul, Dr. Siti Fatimah Salleh, Ustaz Aminurrashid Ibrahim, Siti Alifah Mohamad, Mohd Syafiq, Hifzan Mat Hussin dan Wan Nor Shahida yang banyak memberi perkongsian ilmu dan tunjuk ajar serta bantuan sepanjang mengharungi perjuangan ini. Kalian adalah idola, kekuatan dan sumber inspirasi saya sehingga sampai ke tahap ini. Semoga segala perkongsian ilmu, usaha dan pengorbanan ini diberkati dan dirahmati Allah s.w.t. dan diberikan ganjaran di dunua dan akhirat. Aaminn.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana tahap pengetahuan dan tahap pelaksanaan serta kesan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah. Kajian ini juga mengkaji tentang perbezaan tahap penggunaan aplikasi gamifikasi dalam kalangan guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor demografi dan juga hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap gamifikasi dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah. Kajian ini dijalankan dalam bentuk kuantitatif dengan reka bentuk kajian tinjauan. Kajian ini dilaksanakan menggunakan instrument soal selidik dan disebarkan secara *google form* dan juga salinan borang soal selidik. Saiz sampel yang terlibat dalam kajian ini adalah seramai 260 orang GPI yang mewakili populasi seramai 791 orang GPI di seluruh sekolah rendah di Daerah Kuantan, Pahang. Data telah dianalisis menggunakan perisian SPSS versi 22. Dapatan kajian menunjukkan tahap pengetahuan terhadap gamifikasi dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berada pada tahap yang sangat tinggi. Manakala, tahap pelaksanaan dan kesan pelaksanaan gamifikasi terhadap penerimaan murid mengikut persepsi guru Pendidikan Islam sekolah rendah berada pada tahap yang tinggi. Analisis ujian-t sampel bebas dan analisis ANOVA sehala digunakan untuk mengenal pasti perbezaan tahap penggunaan aplikasi gamifikasi dalam pengajaran GPI sekolah rendah berdasarkan demografi. Dapatan kajian adalah tidak signifikan bagi faktor jantina, faktor, pengalaman mengajar, kelulusan ikhtisas Pendidikan, jenis sekolah dan dapatan kajian adalah signifikan bagi faktor lokasi sekolah dan faktor status perkahwinan. Analisis ujian korelasi *pearson r* dijalankan bagi hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap pelaksanaan gamifikasi dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah menunjukkan nilai pekali kolerasi r = .442, p <.001. Secara keseluruhannya, kajian ini dihasilkan bagi memberi pengetahuan dan pendekatan terhadap kepentingan pelaksanaan gamifikasi dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah. Kajian ini diharapkan dapat membantu Pihak terlibat memberi penekanan yang sewajarnya dalam pelaksanaan usaha ini bagi memastikan PdP yang berkualiti dan efektif.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION IN THE TEACHING OF ISLAMIC EDUCATION TEACHERS IN PRIMARY SCHOOLS IN THE KUANTAN DISTRICT

ABSTRACT

The purpose of this study aims to see the extent of the level of knowledge and level of implementation as well as the effect of game-based learning (GBL) in the teaching of primary school Islamic Education teachers. This study also examines the difference in the level of use of gamification applications among primary school Islamic Education teachers based on demographic factors and also the relationship between the level of knowledge and the level of gamification in the teaching of primary school Islamic Education teachers. This study was conducted in a quantitative form with a survey research design. This study was carried out using a questionnaire instrument and distributed via google form and also a copy of the questionnaire. The sample size involved in this study is a total of 260 GPIs representing a population of 791 GPIs in all primary schools in Kuantan District, Pahang. The data was analyzed using SPSS software version 22. The findings of the study show that the level of knowledge of gamification in the teaching of primary school Islamic Education teachers is at a very high level. Meanwhile, the level of implementation and the impact of gamification implementation on student acceptance according to the perception of primary school Islamic Education teachers is at a high level. Independent sample t-test analysis and one-way ANOVA analysis were used to identify differences in the level of use of gamification applications in primary school GPI teaching based on demographics. The findings of the study are not significant for the factor of gender, factor, teaching experience, qualification in Education, type of school and the findings of the study are significant for the factor of school location and the factor of marital status. A Pearson r correlation test analysis was conducted for the relationship between the level of knowledge and the level of implementation of gamification in the teaching of primary school Islamic Education teachers, showing a correlation coefficient value of $r = .442$, $p < .001$. Overall, this study was produced to provide knowledge and approach to the importance of implementing gamification in the teaching of primary school Islamic Education teachers. This study is expected to help the parties involved to give appropriate emphasis in the implementation of this effort to ensure quality and effective teaching and learning.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

KANDUNGAN

Muka Surat

PENGHARGAAN **ii**

ABSTRAK **v**

ABSTRACT **vi**

SENARAI JADUAL **xii**

SENARAI RAJAH **xv**

SENARAI SINGKATAN **xvi**

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Pengenalan 1

1.2 Latar Belakang 3

1.3 Penyataan Masalah 8

1.4 Objektif Kajian 13

1.5 Persoalan Kajian 14

1.6 Hipotesis Kajian 15

1.8 Kerangka Teori Kajian 17

1.7 Kerangka Konseptual Kajian 21

1.9 Kepentingan Kajian 23

1.10 Batasan Kajian 25

1.11 Definisi Operasional Kajian 26

1.11.1 Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) 26

1.11.2 Pengajaran Guru 28

1.11.3 Pendidikan Islam 29

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.11.4 Guru Pendidikan Islam 29

1.12 Kesimpulan 30

BAB 2 KAJIAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan 31

2.2 Konsep Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) 32

2.2.1 Definisi Pembelajaran Berasaskan Permainan 32

2.2.2 Jenis-Jenis Pembelajaran Berasaskan Permainan 34

2.2.3 Ciri-ciri Pembelajaran Beasaskan Permainan (PBP) 45

2.2.5 Impak Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) Dalam Pengajaran 53

2.2.6 Kepentingan Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) Dalam Pendidikan 55

2.2.7 Tujuan/Kaedah Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran 59

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

2.3 Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) Dan Perkembangannya 60

2.4 Teori Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) 62

2.4.1 Teori Al-Zarnuji 63

2.5 Kajian-Kajian Lepas 73

2.6 Kesimpulan 83

BAB 3 METODOLOGI KAJIAN

3.1 Pengenalan 84

3.2 Reka Bentuk Kajian 85

3.3 Kaedah Kajian 85

3.3.1 Kaedah Kuantitatif 86

3.4 Instrumen Kajian 89

3.4.1 Soal Selidik 90

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

3.4.2 Skala Likert 92

3.5 Kesahan Dan Kebolehpercayaan 94

3.5.1 Kajian Rintis 97

3.6 Populasi 99

3.7 Persampelan Kajian 101

3.8 Prosedur Pengumpulan Data 103

3.9 Prosedur Analisis Data 106

3.10 Kesimpulan 111

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1 Pengenalan 112

4.2 Latar Belakang Responden 113

4.2.1 Jantina 114

4.2.2 Umur 114

4.2.3 Status Perkahwinan 115

4.2.4 Pengalaman Mengajar 116

4.2.5 Lokasi Sekolah 117

4.2.6 Kelulusan Ikhtisas Pendidikan 118

4.2.7 Jenis Sekolah 119

4.3 Tahap Pengetahuan Tentang Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) 119

4.4 Tahap Pelaksanaan Tentang Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) 123

4.5 Kesan Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) Terhadap Penerimaan Murid Mengikut Persepsi Guru 128

4.6 Perbezaan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam kalangan GPI berdasarkan Demografi 132

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.6.1 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Jantina 133

4.6.2 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Umur 134

4.6.3 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Status Perkahwinan 136

4.6.4 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Pengalaman Mengajar 137

4.6.5 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Lokasi Sekolah 139

4.6.6 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Kelulusan Ikhtisas Pendidikan 140

4.6.7 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Berdasarkan Faktor Jenis Sekolah 142

4.7 Hubungan Antara Tahap Pengetahuan Dan Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Terhadap Pengajaran Guru Pendidikan Islam 143

4.8 Kesimpulan 145

BAB 5 RUMUSAN DAN CADANGAN

5.1 Pengenalan 146

5.2 Perbincangan 147

5.2.1 Tahap Pengetahuan Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan 149

5.2.2 Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pengajaran Pendidikan Islam Sekolah Rendah 151

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

5.2.3 Kesan Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Terhadap Penerimaan Murid Mengikut Persepsi Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah 153

5.2.4 Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah Berdasarkan Faktor Demografi 155

5.2.5 Hubungan Antara Tahap Pengetahuan Dan Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Pengajaran Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah. 161

5.3 Rumusan Keseluruhan Kajian 162

5.4 Implikasi Kajian 165

5.5 Cadangan Pelaksanaan PBP terhadap Pendidikan di Malaysia 167

5.5.1 Cadangan kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), JPN dan PPD 168

5.5.2 Cadangan kepada Pihak Sekolah 169

5.5.3 Cadangan kepada Guru Pendidikan Islam 171

5.5.4 Cadangan Kajian Lanjutan 172

5.6 Kesimpulan 174

RUJUKAN **0**

LAMPIRAN **15**

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Matriks Jurang Kajian	79
3.1	Pembahagian Item Soal Selidik	91
3.2	Skala Pengukuran 1	92
3.3	Skala Pengukuran 2	93
3.4	Skala Pengukuran 3	94
3.5	Penambahbaikan Item oleh Pakar	96
3.6	Nilai Alpha Cronbach (a), Sumber dari Bond dan Fox (2007)	99
3.7	Jadual bilangan sekolah mengikut Zon. Sumber Pejabat Pendidikan Daerah Kuantan (2023, 4 April)	100
3.8	Cadangan Pemilihan Saiz Sampel olej Krejcie dan Morgan (1970)	103
3.9	Jumlah populasi dan sampel guru yang bertugas di sekolah rendah kebangsaan di daerah Kuantan	103
3.10	Interpretasi Skor Min (Creswell, 2005)	108
3.11	Aras Kekuatan Nilai Pekali Korelasi (Chua Yan Piaw, 2012)	109
3.12	Matriks Analisis Data	110

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.1	Taburan Responden Mengikut Jantina	114
4.2	Taburan Responden Mengikut Umur	114
4.3	Taburan Responden Mengikut Status Perkahwinan	115
4.4	Taburan Responden Mengikut Pengalaman Mengajar	116
4.5	Taburan Responden Mengikut Lokasi Sekolah	117
4.6	Taburan Responden Mengikut Kelulusan Ikhtisas Pendidikan	118
4.7	Taburan Responden Mengikut Jenis Sekolah	119
4.8	Tahap pengetahuan GPI tentang PBP	120
4.9	Tahap pelaksanaan GPI tentang PBP	124
4.10	Kesan Pelaksanaan (PBP) Terhadap Penerimaan Murid Mengikut Persepsi GPI	129
4.11	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Faktor Jantina	133
4.12	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Faktor Umur	135
4.13	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Faktor Status Perkahwinan	136
4.14	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Faktor Pengalaman Mengajar	138
4.15	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Faktor Lokasi Sekolah	139
4.16	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Faktor Kelulusan Ikhtisas Pendidikan	141

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

4.17	Perbezaan Tahap Penggunaan Aplikasi PBP Berdasarkan Jenis Sekolah	142
4.18	Hubungan Antara Tahap Pengetahuan Dan Tahap Pelaksanaan PBP GPI	144

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Teori Kajian Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) dalam Pengajaran Guru Pendidikan Islam	20
1.2	Kerangka Konseptual Kajian Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran Pendidikan Islam	22
2.1	Manfaat PBP kepada guru (Hoe,2016)	55
2.2	Aspek PBP dalam Pendidikan (Sumber: Anderson, 2013)	62
3.1	Peta alir proses kajian tinjauan (Chua Yan Piaw, 2006)	89
3.2	Carta Alir Prosedur Kajian	105
5.1	Peta Pokok Rumusan Keseluruhan Kajian	164

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI SINGKATAN

%	Peratus
&	dan
/	dan
ANOVA	*Analysis of variance*
BBM	Bahan Bantu Mengajar
Bil.	Bilangan
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
EMK	Elemen Merentas Kurikulum
EPRD	Educational Planning and Policy Research Division
et al.	*(et alia): and others*
FPN	Falsafah Pendidikan Negara
FPI	Falsafah Pendidikan Islam
GBL	*Game Base Learning*
GPI	Guru Pendidikan Islam
ICT)	*Information Communication Technology*
j-QAF	Jawi, Al-Quran, Bahasa Arab dan Fardu Ain

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

JPN	Jabatan Pendidikan Negeri
JPNP	Jabatan Pendidikan Negeri Pahang
KBAT	Kemahiran Berfikir Aras Tinggi
KPLI	Kursus Perguruan Lepasan Ijazah
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
KSSR	Kurikulum Standard Sekolah Rendah
PAK 21	Pembelajaran abad ke 21
PBP	Pembelajaran Berasaskan Permainan
PdP	Pengajaran dan Pembelajaran
PdPc	Pengajaran dan Pemudahcaraan
PI	Pendidikan Islam
PLC	*Profesional Learning Community*
PPD	Pejabat Pendidikan Daerah
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
RPH	Rancangan Pengajaran Harian
SK	Sekolah Kebangsaan
SGM	Standard Guru Malaysia
SJKC	Sekolah Jenis Kebangsaan Cina
SJKT	Sekolah Jenis Kebangsaan Tamil

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SPSS	*Statiscal Package for Social Science*
SWT	*Subhanah Wa Ta'ala*
UMP	Universiti Malaysia Pahang
Unisza	Universiti Sultan Zainal Abidin
UPSI	Universiti Pendidikan Sultan Idris
ZPD	*Zone of Proximal Development*

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

SENARAI LAMPIRAN

A	Borang Soal Selidik
B	Surat Kelulusan EPRD
C	Surat Kelulusan JPN Pahang
D	Surat Kelulusan Pakar
E	Ujian Normaliti Data
F	Dapatan Ujian-T Sampel Bebas
G	Dapatan Ujian Anova Sehala
H	Dapatan Ujian Korelasi Pearson

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

BAB 1

PENDAHULUAN

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.1 Pengenalan

Pembelajaran interaktif semakin penting pada zaman moden yang transformatif, terutamanya dalam sektor pendidikan. Pelajar mendapat banyak manfaat daripada pembelajaran interaktif yang juga mempunyai kesan yang tidak disengajakan untuk menarik perhatian mereka semasa mereka belajar terutamanya apabila ia berkaitan dengan topik Pendidikan Islam. Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) berkemampuan untuk menarik perhatian kanak-kanak mengubah cara murid belajar supaya lebih menarik, mudah dan cepat. Sehubungan dengan itu, pembelajaran berasaskan permainan merupakan salah satu kaedah pengajaran bukan hanya

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga membentuk akhlak dan nilai-nilai agama yang lebih menyeronokkan. Pembelajaran berasaskan permainan (PBP) menggunakan teknik permainan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) untuk meningkatkan keberkesanan, interaktif dan keseronokan mereka. Bagi mencapai Pembelajaran Abad Ke-21 (PAK 21), kajian ini dijalankan untuk menyelidik sejauh mana guru Pendidikan Islam menggunakan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran mereka.

Pengetahuan dan kebolehan pendidik dalam membangunkan rancangan pengajaran yang selaras dengan dasar pendidikan negara adalah kritikal kepada keberkesanan pengajaran dan pembelajaran (PdP) berlandaskan pembelajaran abad ke-21 (PAK 21). Rafferty et al. (2013) dan Anghalechea (2012) menegaskan bahawa kesediaan guru adalah penting untuk menerima perubahan dan menilai keberkesanan inisiatif pembaharuan. Di sebalik kekangan masa yang dialami guru dalam menghabiskan kurikulum dan tanggungjawab lain (Norazlin, 2019), pengajaran di dalam kelas menjadi *platform* untuk pendidik melaksanakan dasar ini menggunakan pelbagai teknik. Menurut Mahamod (2011), pendidik perlu memahami metodologi PAK 21 bagi memastikan sistem pendidikan dapat memacu negara ke arah kemajuan dengan berkesan. Menurut Noraini (2010), guru juga dianggap memiliki kualiti khusus yang membantu murid mengembangkan kebolehan, potensi, bakat dan pengetahuan mereka tentang pelbagai topik. Hasilnya, penglibatan guru dalam pengajaran PAK 21 kini penting untuk melahirkan generasi yang bersedia menangani isu global masa hadapan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Bab 1 ini membincangkan berkaitan latar belakang kajian dan seterusnya dengan kupasan tentang pernyataan masalah kajian. Perbincangan bab 1 diteruskan dengan meneliti matlamat kajian, kepentingannya, persoalan kajiannya dan hipotesis kajian. Rangka kerja konsep dan teori yang digunakan dalam kajian, batasannya dan definisi operasinya untuk tajuk kajian kemudiannya diterangkan dalam bab ini.

1.2 Latar Belakang

Generasi masa hadapan sesebuah negara memerlukan sistem pendidikan yang canggih dan bermaklumat seiring dengan arus pengajaran dan pembelajaran masa kini. Sistem pendidikan perlu seiring dengan arus global bagi melahirkan masyarakat yang berani bersaing dengan negara-negara maju yang lain. Lebih-lebih lagi, bagi memudahkan pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih inovatif dan berjaya, sistem pendidikan pada abad kedua puluh satu perlu melalui transformasi teknologi dalam melaksanakan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih efektif dan kreatif. Pembelajaran akan menjadi lebih menyeronokkan.

Pelaksanaan Pembelajaran Abad ke-21 melibatkan pelbagai elemen yang mendorong ke arah pengalaman pembelajaran yang lebih menyeronokkan. Hokanson & Hooper (2004) dalam kajiannya menyatakan bahawa keperluan terhadap teknologi semakin meningkat dan mereka mahu mengkaji bagaimana teknologi yang digunakan oleh guru serta sebab guru menggunakan keperluan teknologi tersebut secara efektif. Tambahan pula, kajian yang dijalankan pada tahun 2007 oleh Yahya Othman mengenai penggunaan aplikasi komputer dalam pengajaran bahasa mendapati alat ini boleh

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

meningkatkan penglibatan pelajar dengan bahan yang diajar. Bagi memberi kesan yang lebih besar kepada pelajar, beliau mengesyorkan agar elemen multimedia dan interaktif diutamakan dalam reka bentuk dan pelaksanaan bahan pengajaran. Ini menunjukkan cara pembelajaran berbantukan media interaktif boleh membantu pengajar di dalam dan di luar bilik darjah.

Pada masa kini, kaedah kuliah tradisional, menyalin nota dari papan putih dan sesi kelas secara bersemuka mungkin kurang berkesan dalam pengajaran terutamanya memandangkan pengenalan teknologi baharu yang telah sebati dengan cara hidup generasi muda. Melangkah ke arah pengajaran berasaskan teknologi digital yang lebih fleksibel dan interaktif, sistem pendidikan negara mesti mengorak langkah ke arah itu. Justeru, bagi membolehkan pendidikan Malaysia diiktiraf sebagai Pendidikan Bertaraf Dunia penambahbaikan dalam imej dan kualiti pendidikan perlu dicapai ke tahap global.

Perkembangan dalam pendidikan sering dikaitkan dengan anjakan pada generasi sekarang, seperti yang dinyatakan oleh Rohila Mohamed Rosly & Fariza Khalid (2017). Pendekatan pendidikan telah berubah akibat daripada perubahan generasi ini. Murid yang dilahirkan antara pertengahan tahun 1990 dan 2010 juga dirujuk sebagai Generasi-Z atau Gen-Z menunjukkan bukti perkara ini sekarang. Generasi Gen-Z ini sudah terbiasa dengan teknologi digital sentiasa bersemangat untuk mencuba perkara baharu bagi menikmati pembelajaran yang kreatif, interaktif, menyeronokkan dan mampu berfikir secara kreatif dan tidak konvensional seiring dengan kemajuan teknologi.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Teknologi maklumat terkini memberikan kesan yang signifikan kepada sistem pengajaran, terutamanya dalam kemudahan dan penyelenggaraan proses pengajaran. Kaedah terbaharu seperti komputer, projektor, bahan elektronik dan kamera digital bukan sahaja mempercepatkan tetapi juga menjimatkan masa ketika mendidik murid-murid. Murid akan lebih senang untuk memahami maklumat isi pengajaran yang disampaikan (Siti Hajar Halili et al., 2016).

Sistem pendidikan negara kita perperanan sebagai tunjang pembangunan negara. Kejayaan pendidikan adalah hasil dedikasi dan kerja keras para pendidik, pengetua, pegawai dan kakitangan sokongan yang menjadi tunjang kepada Kementerian Pendidikan Malaysia sejak penubuhannya sehingga kini. Oleh itu, bagi meningkatkan prestasi dan pencapaian murid, Malaysia mesti melakukan pembaharuan yang ketara kepada keseluruhan sistem pendidikan semasa. Tidak dapat dinafikan bahawa pendekatan dan rancangan baharu diperlukan untuk melaksanakan transformasi pendidikan bagi memastikan setiap murid mempunyai maklumat dan kemahiran yang diperlukan untuk memenuhi matlamat pendidikan abad kedua puluh satu. Justeru, kerajaan telah mula berusaha mewujudkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) dalam usaha untuk mencapai objektif tersebut. Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 menawarkan rangka kerja pembangunan yang komprehensif dan bersepadu untuk mencapai perubahan sistem pendidikan dengan pantas dan kukuh. Bagi menyokong pembangunan sahsiah murid yang holistik dan seimbang serta menambah baik serta membangunkan kebolehan pembelajaran abad ke-21 termasuk pemikiran kritis dan kreatif, kementerian juga akan menyemak semula kurikulum Pendidikan.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Murid mengambil bahagian secara aktif dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) melalui kaedah pembelajaran aktif ini, di mana murid bukan sahaja penerima pasif tetapi juga peserta aktif. Guru kini perlu kreatif dalam menjalankan aktiviti yang memberi maklumat pembelajaran kerana mereka bukan lagi penyampai utama. Penyediaan alat pengajaran yang inovatif adalah penting untuk pendidik bagi menjamin bahawa murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Tiffany Lau Li Min, 2022).

Menurut Tiffany Lau Li Min (2022) kaedah pembelajaran tradisional yang digunakan pada zaman persekolahan awal adalah bertentangan dengan penerapan pembelajaran dan pengajaran (PdP) melalui penggunaan strategi pembelajaran aktif. Pada setiap peringkat pembelajaran, strategi pengajaran berpusatkan guru tradisional adalah pendekatan yang paling banyak digunakan dalam persekitaran ini. Tahap kemahiran guru adalah satu-satunya faktor yang menentukan sejauh mana murid belajar. Walau bagaimanapun, proses pembelajaran yang bermakna dan berterusan yang bukan sahaja bergantung kepada kemahiran guru malah boleh diwujudkan melalui pembelajaran aktif ini.

Para pendidik perlu tahu dan akui bahawa pengajaran adalah lebih daripada sekadar menyampaikan fakta, kemahiran dan maklumat daripada seorang guru kepada guru yang lain. Ia juga merangkumi bagaimana sikap, nilai dan sahsiah murid boleh dibentuk oleh pengetahuan dan maklumat yang sebenar serta pengalaman yang bermatlamat. Untuk membolehkan pelajar memahami dan menjadi pakar dalam bahan yang diajar, pendidik mesti memilih dan melaksanakan strategi pengajaran yang akan menarik minat mereka. Selain itu, memandangkan pengajar mempunyai peranan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

penting dalam menangani isu pembelajaran, mereka mesti berhati-hati semasa menentukan dan memilih strategi pengajaran yang Berjaya (Tengku Sarina Aini Tengku Kasim, 2008).

Bagi menjamin objektif pembelajaran tercapai sepertimana yang ditetapkan dan dihasratkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), guru hendaklah prihatin serta segera dalam pengurusan proses pengajaran dan pembelajaran. Memandangkan gurulah yang melaksanakan kurikulum, tahap pendidikan yang diterima oleh murid-murid di sekolah banyak dipengaruhi oleh kebolehan guru. (Glatthorn, Allan A., 1924).

Gabungan metodologi pembelajaran berasaskan permainan dengan sumber teknologi maklumat dan komunikasi (ICT) dijangka akan meningkatkan keupayaan pelajar untuk memperoleh kemahiran. Ini mematuhi mandat daripada kerajaan untuk memasukkan Elemen Merentas Kurikulum (EMK) ke dalam setiap topik. Bagi menambah baik pelaksanaan Kurikulum Standard Sekolah Menengah, EMK digunakan untuk setiap topik (Pekeliling Khas Kementerian Pendidikan Malaysia Bilangan 9 Tahun 2016). Akibatnya, penggunaan alat bantu mengajar berasaskan teknologi terutamanya pendekatan pembelajaran berasaskan permainan adalah penting untuk proses pendidikan. Pendekatan ini difikirkan berjaya dalam menyampaikan ilmu dan boleh meningkatkan pencapaian pelajar. Oleh itu, ahli akademik berpendapat bahawa menggunakan pembelajaran berasaskan permainan untuk mengajar dan belajar boleh menyumbang untuk menjadikan proses itu lebih menarik dan produktif.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.3 Penyataan Masalah

Menurut Rahimah Wahid (2020), pembelajaran abad ke-21 telah menyaksikan peningkatan dalam penggunaan gamifikasi dan pembelajaran berasaskan permainan di dalam bilik darjah. Kedua-duanya mengambil langkah yang sama dalam menggalakkan budaya pengajaran inovatif yang boleh meningkatkan kualiti pendidikan negara dengan meningkatkan interaksi antara guru dan pelajar. Pengajar mesti meningkatkan kecekapan mereka dengan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT), terutamanya apabila persekitaran kerja mereka berubah semasa tempoh PKP (Rahayu et al. 2020). Menurut Norehan (2021), guru menghadapi cabaran yang ketara dalam pengajaran dan pembelajaran di rumah (PdPR), terutamanya apabila menyesuaikan diri dengan penggunaan teknologi. Hasilnya, bagi melaksanakan Anjakan ketujuh Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM, 2013–2025), guru mestilah mahir dalam ICT. Ini bermakna guru mesti menggunakan ICT untuk meningkatkan kualiti pembelajaran. Kajian yang dijalankan di Malaysia mendedahkan bahawa kebanyakan pengajar pendidikan Islam lebih cenderung menggunakan strategi pembelajaran berpusatkan guru dalam pengajaran mereka seperti menggunakan teknik kuliah, syarahan dan tunjuk cara di dalam bilik darjah berbanding menggunakan strategi berpusatkan pelajar seperti gamifikasi. (Naquiah & Jimain, 2016; Nur Syamira, Maimun, & Aisyah, 2016; Mohd Yusoff, 2016; Mohamad Yusof & Zulkifli, 2021).

Namun, murid kurang meminati penyampaian pengajaran yang hanya bergantung pada penggunaan kaedah *"chalk and talk"* dan buku teks disebabkan pengajaran seumpama ini bukan sahaja memberi tumpuan kepada keperluan murid malah penglibatan mereka berada pada tahap rendah. Mengikut Yusup Hashim (2001),

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kaedah *"chalk and talk"* konvensional masih digunakan oleh ramai guru. Sesetengah pendidik juga hanya menggunakan kaedah ini dalam pengajaran mereka. Bagi mengekalkan murid bermotivasi, murid memerlukan pelbagai rangsangan sebagai tambahan kepada buku yang merupakan sumber pengetahuan konvensional. Permintaan ini tidak dipenuhi oleh kaedah pengajaran tradisional kerana ia terlalu menekankan aspek teori yang menyebabkan murid bosan dan kurang memberi perhatian semasa pengajaran (Mohd Khairi Shafie, 2018), yang akhirnya boleh menyebabkan pencapaian akademik pelajar menurun. Walaupun demikian, guru Pendidikan Islam terus menyediakan pengajaran dan pembelajaran (PdP) tradisional yang bersifat berpusatkan guru masih diteruskan hingga kini.

Menurut Freeman et al., (2014) yang mengatakan bahawa sebanyak 1.5 kali ganda kebarangkalian murid akan gagal sekiranya didedahkan dengan teknik pengajaran tradisional berbanding dengan penglibatan persekitaran pembelajaran aktif. Pernyataan ini diperkuatkan oleh kajian Arip & Sa'ad (2014) yang menyatakan bahawa guru yang lebih cenderung menggunakan kaedah pengajaran tradisional dan tidak memasukkan bahan bantu mengajar (BBM) ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) boleh menyebabkan murid kehilangan fokus dan perhatian dalam pembelajaran. Zimmerman (2010) dalam kajiannya menyatakan bahawa pendekatan pengajaran secara tradisional yang masih diamalkan tidak lagi relevan pada zaman ini kerana generasi muda kini mengahadapi cabaran dunia yang lebih kompleks dan bercorak teknologi yang pesat berkembang. Generasi muda yang didedahkan dengan kepesatan teknologi kini lebih gemar untuk menggunakan aplikasi-aplikasi berbentuk permainan dalam kehidupan seharian.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Walaupun lebih 907 sekolah rendah di Negeri Johor Bahru mempunyai akses kepada internet 4G, penggunaan gamifikasi dalam bilik darjah masih sangat rendah, menurut laporan Sektor Pengurusan ICT dan Maklumat Jabatan Pendidikan Negeri Johor (Heni Jusuf, 2016). Menurut Aliza dan Zamri (2015), terdapat beberapa halangan utama yang harus diatasi oleh pendidik untuk melaksanakan atau menerapkan strategi pengajaran yang menggabungkan permainan, seperti gamifikasi yang menyeronokkan. Permintaan ini tidak dapat dipenuhi dengan kaedah pengajaran tradisional kerana ia memberi terlalu banyak penekanan kepada perkara teori yang mungkin membosankan murid dan menyebabkan mereka kurang memberi perhatian semasa di dalam kelas. Hal ini dilihat kerana murid lebih senang untuk hilang fokus sewaktu guru mengajar malah perkara ini akan menyebabkan motivasi dan penglibatan mereka dalam pembelajaran terjejas (Nur Syamira et al. 2017; Noor Asmina et al. 2019). Hasil kajian oleh Siti Zaharah (2018) juga menjelaskan bahawa antara pendekatan yang telah dilaksanakan oleh Kementerian bagi memartabatkan tulisan Jawi dari terus merosot ialah dengan pelaksanaan program J-Qaf. Oleh itu, bagi meningkatkan tahap motivasi murid dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran perlu dipelbagaikan oleh guru. Tahap penglibatan dan penglibatan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dilihat masih lemah, walaupun pelbagai metodologi dan penggunaan pelbagai bahan bantu mengajar (BBM) diperkenalkan. Gamifikasi pendidikan merupakan satu strategi pembelajaran berasaskan permainan yang boleh digunakan untuk memotivasikan murid. (Deterding, 2012; Lee & Hammer, 2011).

Pembelajaran berasaskan permainan juga bergantung kepada penerimaan murid. Tahap minat dan penglibatan pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) dilihat masih lemah, walaupun teknik yang pelbagai diperkenalkan menggunakan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

pelbagai alatan dan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi. Kesilapan berpunca daripada pendidik dan pengurusan atasan (kementerian, sekolah) lebih menumpukan kepada penambahbaikan reka bentuk kurikulum untuk memenuhi objektif pembelajaran (Reiners et al., 2012) berbanding strategi untuk menggalakkan pelajar lebih bermotivasi dan terlibat dalam pendidikan mereka. Permainan merupakan salah satu kaedah yang boleh digunakan sebagai rangsangan pembelajaran dalam pendidikan. Menurut kajian, kaedah PdP pendidikan Islam adalah tidak berkesan pada tahap sederhana rendah apabila melibatkan kualiti bahan bantu mengajar (BBM), dengan nilai min 2.57. Kajian ini juga melihat penggunaan bahan rujukan dan sumber lain di luar buku teks sebagai BBM (Maimun Aqsha Lubis et. al, 2017). Alsawaier (2018) dan Siti Rohani et al. (2018) menyatakan kaedah pembelajaran berasaskan permainan dan gamifikasi yang sesuai dan berkesan diperlukan bagi mengelak murid yang lemah berasa terpinggir sehingga membuatkan mereka kurang melibatkan diri dalam kelas. Oleh itu, pendekatan pengajaran dan pembelajaran (PdP) berbentuk gamifikasi dan pembelajaran berasaskan permainan dianggap sebagai kaedah pengajaran yang berkesan dan menarik untuk diterapkan dalam bilik darjah.

Menurut Hong & Masood (2014), pembelajaran berasaskan permainan (PBP) lebih berfokus pada pembelajaran komunikasi satu hala yang boleh menyebabkan murid kehilangan minat dan tumpuan kerana kurangnya saluran untuk bertanya tentang kemusykilan yang ditempuhi semasa pengajaran dan pembelajaran (PdP) berlaku. Keadaan ini dapat menghalang murid daripada mengeksplorasi potensi sebenar mereka. Oleh itu, permainan *Snake and Ladder Digital Game Board* telah dibangunkan dengan matlamat untuk menarik minat murid terutamanya dalam subjek-subjek yang dianggap sukar, serta memastikan murid dapat berkomunikasi secara dua hala dengan guru dan

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

rakan sejawat semasa permainan dijalankan, menjadikan pelaksanaan objektif PdP lebih efektif (Hamzah, M. A., & Osman, F., 2020).

Walaupun kajian mengenai pembelajaran berasaskan permainan dan gamifikasi dalam pengajaran telah mula mendapat perhatian, kebanyakan pengkaji telah menjalankan kajian keberkesanan tentang kaedah gamifikasi dalam beberapa subjek di sekolah seperti ungkapan algebra (Siti Norhaida, 2017), bahasa pembelajaran modul teori (Nurul Ain et al., 2018), Arab (Siti Rohani et al., 2019), manhaj qiraat (Muhammad Aizuddin et al., 2019) dan kursus alam sekitar (Rahimah Wahid, 2019). Namun kajian berkaitan pengajaran dalam bidang Pendidikan Islam yang menggunakan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan masih terhad. Maka, pengkaji melihat wujudnya kelompongan yang boleh diisi dalam aspek pendekatan pembelajaran berasaskan permainan terhadap pengajaran Pendidikan Islam. Pengkaji berpandangan bahawa pendekatan pembelajaran berasaskan permainan ini perlu diteruskan untuk memberi latihan pengukuhan selepas selesai waktu persekolahan selain daripada latihan kerja rumah seperti biasa. Pengkaji juga ingin melihat sejauh mana hubungan antara antara pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dengan pengajaran guru Pendidikan Islam yang memberikan impak yang positif kepada murid pada masa hadapan.

Sebagai rumusan, satu kajian yang menyeluruh tentang pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan amat perlu dijalankan memandangkan kajian-kajian lepas lebih tertumpu kepada penyelidikan berkaitan dengan bidang-bidang lain dan bukan dalam Pendidikan Islam. Pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru pendidikan Islam masih kurang dikaji dan diberi perhatian

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

terutamanya dalam kurikulum pendidikan Islam. Justeru itu, tujuan kajian ini adalah untuk menilai sejauh mana pembelajaran berasaskan permainan digunakan oleh guru pendidikan Islam dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) mereka.

1.4 Objektif Kajian

1. Mengenal pasti tahap pengetahuan guru Pendidikan Islam sekolah rendah terhadap pembelajaran berasaskan permainan (PBP).

2. Mengenal pasti tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah.

3. Mengenal pasti kesan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan terhadap penerimaan murid mengikut persepsi guru Pendidikan Islam sekolah rendah.

4. Mengenal pasti perbezaan tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor demografi.

5. Mengenal pasti hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.5 Persoalan Kajian

Pengkaji mengemukakan beberapa isu kajian mengenai pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah di Daerah Kuantan, Negeri Pahang. Berikut adalah beberapa soalan utama yang akan dikaji:

1. Apakah tahap pengetahuan guru pendidikan Islam sekolah rendah dalam pembelajaran berasaskan permainan (PBP)?

2. Apakah tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran Pendidikan Islam sekolah rendah?

3. Apakah kesan pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) terhadap penerimaan murid mengikut persepsi guru Pendidikan Islam sekolah rendah?

4. Apakah perbezaan tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor demografi?

5. Adakah terdapat hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah?

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.6 Hipotesis Kajian

Menurut Idris Awang (2009), hipotesis didefinisikan sebagai kenyataan sementara tentang hubungan antara dua atau lebih unsur. Pernyataan ini akan disahkan pada akhir kajian untuk memutuskan sama ada ia sesuai atau tidak. Dengan itu, pengesahan ini memberikan sumbangan kepada penyelesaian masalah yang dikaji. Hipotesis merupakan jangkaan terhadap hasil kajian penyelidikan dan juga dikenali sebagai cadangan sementara untuk menjawab persoalan kajian atau sebagai ramalan sementara untuk menyelesaikan permasalahan kajian. Hipotesis ialah teori atau teori saintifik yang disokong oleh kesusasteraan dan teori yang meramalkan hasil kajian tertentu.

Oleh yang demikian, hipotesis ialah anggaran hasil potensi kajian. Matlamat kajian ini adalah untuk menangani persoalan objektif kajian keempat dan kelima yang melibatkan hubungan antara tahap pengetahuan dan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan bagi guru pendidikan Islam yang mengajar pelajar sekolah rendah di Daerah Kuantan, Pahang serta variasi dalam penggunaan aplikasi ini dalam kalangan guru pendidikan Islam mengikut demografi di sekolah rendah Daerah Kuantan. Pengkaji membentuk pernyataan hipotesis untuk digunakan dalam kajian ini seperti berikut:

Ho1: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor jantina.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Ho2: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor umur.

Ho3: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor status perkahwinan.

Ho4: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor pengalaman mengajar.

Ho5: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor lokasi sekolah.

Ho6: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor kelulusan ikhtisas pendidikan.

Ho7: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap penggunaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan faktor jenis sekolah.

Ho8: Tidak terdapat perbezaan yang signifikan antara tahap pengetahuan dan tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah di Daerah Kuantan, Pahang.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.8 Kerangka Teori Kajian

Teori merupakan asas atau elemen utama dalam semua bidang ilmu termasuk pendidikan. Teori pembelajaran ini membentuk konsep dan prinsip khusus dalam pendidikan dengan menumpukan perhatian kepada pelbagai aspek pembelajaran. Pada tahun 2002, Nick Pelling telah memperkenalkan istilah gamifikasi pertama dalam persidangan *Technology, Entertainment, Design* (TED) (Mat Husin, N. S., & Mahamod, Z., 2023). Teori utama dalam kajian ini berkaitan dengan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru pendidikan Islam di sekolah rendah iaitu teori pembelajaran Al-Zarnuji (1990).

Syeikh Burhanuddin al-Zarnuji, pengarang kitab *Ta'lim Muta'allim*, menekan aspek nilai adab sama ada adab dalaman mahupun luaran dalam pembelajaran. Buku ini menjelaskan bahawa Pendidikan bukan sahaja pemindahan ilmu dan kemahiran, tetapi yang paling penting ialah pemindahan nilai adab. Justeru pendidikan mestilah berlandaskan nilai-nilai agama, bukan anti-agama. Kefahaman umum yang dipercayai oleh kebanyakan warga pendidik.

Kesempurnaan teori pembelajaran Al-Zarnuji pada masa kini boleh digunakan sebagai model pembelajaran yang penting, kerana perbincangan di dalamnya masih cukup relevan dengan konteks semasa. Imam al-Zarnuji yang merupakan cendekiawan Islam dalam pendidikan yang berkebolehan membangun pemikiran pendidikan Islam pada masa itu. Teori pembelajaran al-Zarnuji mengandungi banyak sisi persamaan dengan teori pembelajaran moden. Dalam teori pembelajaran moden, inilah kelebihan yang dimiliki oleh al-Zarnuji. Ini dapat dilihat daripada teori-teori beliau, antaranya:

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

kecerdasan, motivasi belajar, faktor persekitaran pembelajaran, memupuk sikap positif, mencari gaya pembelajaran, menulis dan membaca, teknik mencatat nota, kekuatan ingatan dan pemikiran logik serta kreatif (Kambali, M. P. I., 2015). Apabila diteliti secara mendalam ternyata teori pembelajaran al-Zarnuji sangat sesuai disandarkan dengan pembelajaran berasaskan permaianan kerana pandangan beliau sangat meluas dan tepat dengan proses pengajaran dan pembelajaran.

Mata pelajaran Pendidikan Islam diajar secara berkumpulan sebagai sebahagian daripada kaedah Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) untuk membantu murid mengembangkan pengetahuan mereka. Kanak-kanak belajar melalui interaksi sosial mereka dengan orang lain (Vygotsky, 1978). Vygotsky menekankan bahawa kanak-kanak boleh mempelajari perkara yang mencabar untuk difahami sendiri dengan menerima perancah (*scaffolding)* daripada individu yang lebih berpengalaman seperti pendidik dan rakan sekelas (Mok, 2010). Pelajar boleh membantu murid yang kurang berkemampuan dengan berinteraksi dengan rakan sebaya mereka dan mengajar mereka perkara seperti cara bermain permainan dengan betul. Seterusnya, pelajar boleh menguasai objektif pembelajaran dengan menerima bantuan perancah daripada rakan sebaya dan guru.

Mengikut kajian ini, semasa proses pengajaran dan pembelajaran (PdP), guru dan pelajar lebih mahir untuk dijadikan sebagai role model yang boleh diikuti oleh pelajar lain. Apabila pelajar memerhati guru bermain permainan, contohnya, mereka membuat model dan meniru. Pelajar yang lebih berpengalaman kemudiannya terus mengajar pelajar lain cara bermain permainan dan membetulkan kesalahan mereka. Prinsip pembelajaran sosial Bandura (1977) juga mengukuhkan dan memperkaya

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

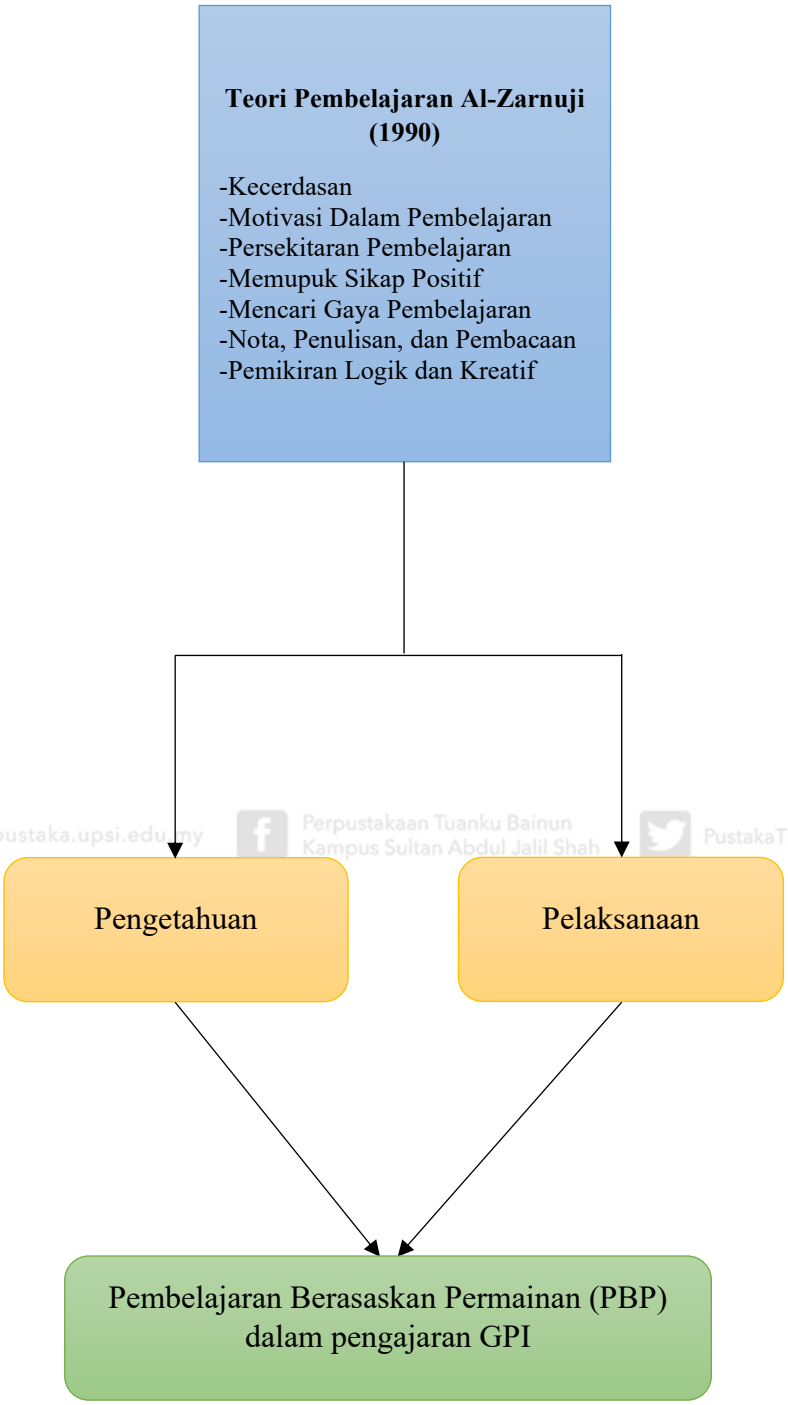
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

pembelajaran melalui hubungan sosial. Menggunakan idea ini, Bandura (1977) menekankan bagaimana pembelajaran sosial berlaku apabila kanak-kanak melihat kanak-kanak lain terlibat dengan mereka semasa aktiviti kumpulan.

Justeru itu, pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Bagi mewujudkan persekitaran pembelajaran yang berasaskan inkuiri, guru mestilah kreatif dan proaktif sehingga membuat murid yang sebelumnya pasif turut menunjukkan minat, kegembiraan, dan tidak membosankan dalam sesi PdP apabila guru menyediakan permainan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka, memberi peluang untuk melibatkan diri secara aktif (Farahidatul Akmar, Zainab Mohd Zain, Nurul Huda Mohd Saad, Rafidah Abd. Karim, 2017). Oleh itu, pelaksanaan Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam pengajaran Pendidikan Islam dapat memberikan impak positif kepada murid-murid. Rajah 1.1 menunjukkan hubungan antara teori pembelajaran Al-Zarnuji terhadap tahap pengetahuan dan pelaksanaan PBP dalam pengajaran GPI di sekolah rendah.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 1.1. Kerangka Teori Kajian Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) dalam Pengajaran Guru Pendidikan Islam

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

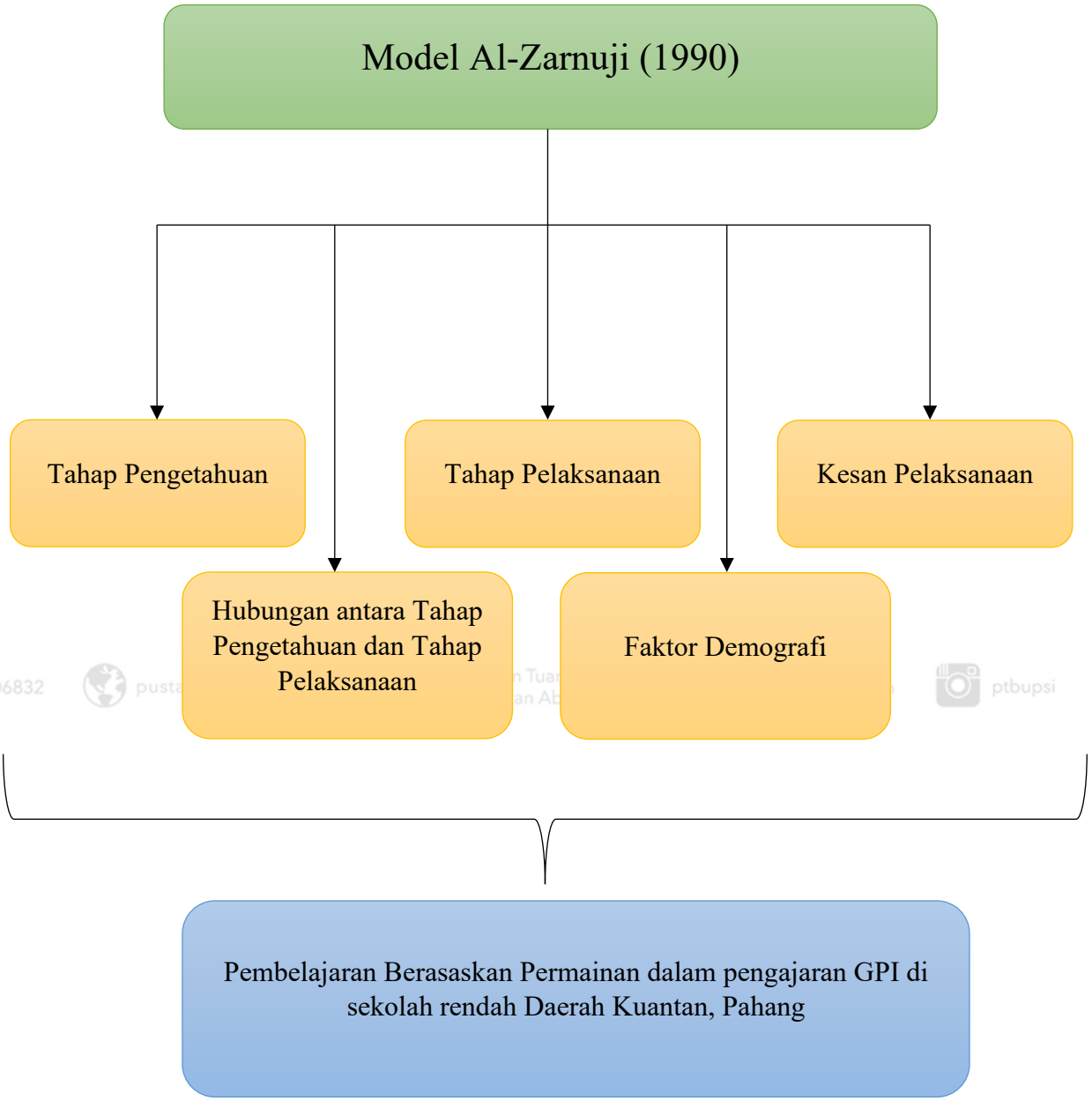
1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Struktur yang dikenali sebagai kerangka konsep berfungsi sebagai rujukan cepat untuk bentuk, matlamat, format dan peringkat atau fasa projek penyelidikan. Ia mungkin dibangunkan daripada penyelidikan terdahulu atau daripada mana-mana teori yang telah wujud. Dalam kajian oleh Ghazali dan Sufean (2016), kerangka konseptual dianggap sebagai asas panduan dalam proses penyelidikan yang menghubungkan antara variabel-variabel dalam komponen-komponen penyelidikan yang dijalankan. Dengan itu, dalam kerangka konseptual kajian hubungan berganda diterapkan, iaitu melibatkan dua pembolehubah tidak bersandar dan satu pembolehubah bersandar.

Kerangka konsep seperti rajah 1.2 menunjukkan hubungan antara pengetahuan dan tahap pelaksanaan, kesan pelaksanaan dari perspektif guru, dan hubungan antara kedua-duanya melalui pembelajaran berasaskan permainan (PBP) dalam pengajaran guru pendidikan Islam di sekolah rendah di sekolah rendah, Daerah Kuantan. Dua pembolehubah bersandar telah digunakan dalam kajian untuk mengkaji bagaimana pembelajaran berasaskan permainan digunakan untuk menyampaikan pendidikan Islam kepada guru sekolah rendah. Pemboleh ubah bersandar pertama ialah tahap pengetahuan pembelajaran berasaskan permainan yang dimiliki oleh tenaga pengajar Pendidikan Islam di sekolah rendah. Pemboleh ubah bersandar kedua ialah tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran Pendidikan Islam sekolah rendah. Pemboleh ubah tidak bersandar ialah pengajan guru Pendidikan Islam.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi



Rajah 1.2. Kerangka Konseptual Kajian PBP dalam Pengajaran Pendidikan Islam

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.9 Kepentingan Kajian

Dapatan kajian sangat berguna dalam membantu GPI mempertingkatkan kualiti pengajaran dam pembelajaran mereka, khususnya dalam mempertingkatkan pengetahuan dan kemahiran pembelajaran berasaskan permainan yang berkesan dalam pendekatan pengajaran. Tambahan lagi, kajian ini disokong oleh Ford (2000), Gibson (2001) yang membuktikan bahawa teknologi dapat dilaksanakan dengan jayanya di dalam bilik darjah sekiranya terdapat sumbangan dari pengajaran yang berkualiti.

Kajian ini berguna dan digunapakai oleh semua pihak iaitu Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), pihak sekolah, Guru Pendidikan Islam (GPI) dan juga implikasinya kepada murid. Kepentingan kajian ini dapat dilihat melalui dua aspek iaitu dari segi tahap ilmu pengetahuan dan juga tahap penggunaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP).

Dengan adanya ilmu pengetahuan tentang Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) dapat membantu GPI untuk lebih seronok dan terdorong untuk meningkatkan kualiti pengajaran. Kajian ini dijangka akan dapat merungkai ilmu pengetahuan yang didapati oleh GPI sehingga mendorong mereka untuk terus melaksanakan Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP) dalam PdP mereka. Selain itu, suasana sekolah juga penting dalam mempengaruhi GPI untuk terus berada dalam suasana yang kondusif dan positif serta merangsang mereka bagi melakukan tugasan dengan prestasi dan komitmen yang tinggi (Mohd Sharihan Mohamed Hussin & Roslan Ab Rahman 2019). Dapatan mengenai pengetahuan dapat menjadi panduan kepada mereka

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

meningkatkan ilmu asas yang diperlukan untuk menghasilkan permainan yang terbaik untuk murid.

Apabila banyak pengetahuan PBP dihasilkan oleh para guru Pendidikan Islam, maka akan berlaku evolusi dalam pengajaran Pendidikan Islam. Evolusi bermaksud penambahbaikan secara kecil-kecilan yang dilakukan oleh ramai guru yang akan memberikan kesan yang signifikan kepada kualiti pengajaran Pendidikan Islam (Serdyukov 2017). Usaha ini hanya dapat dicapai melalui kerjasama semua GPI dan tidak mungkin dapat dicapai oleh segelintir GPI sahaja. Hasil kajian ini juga diharapkan boleh memberi panduan kepada GPI serta memberi kesedaran tentang kepentingan, peranan dan tanggungjawab mereka dalam menguasai ilmu dan kemahiran PBP termasuklah ICT untuk diterapkan dalam proses PdP bagi melahirkan modal insan yang berdaya saing. Dapatan dari kajian ini juga boleh meningkatkan lagi tahap profesionalisme serta kemahiran mengajar guru Pendidikan Islam untuk menjadikan GPI yang terbaik dari aspek keperibadian dan boleh membentuk pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih efektif. Ia juga dapat menghasilkan gaya pengajaran yg lebih aktif kepada guru Pendidikan Islam tentang pentingnya perlaksanaan pembelajaran berasaskan permainan untuk diaplikasikan ke dalam kurikulum Pendidikan Islam.

Dari segi kesan penggunaan Pembelajaran Berasaskan Permainan (PBP), ia memberikan pelbagai faedah dan kebaikan kepada murid. Beberapa faedah dan kebaikan yang diperolehi dari PBP termasuk memupuk kecenderungan dan fokus murid dalam pembelajaran mereka serta mempertingkatkan kecekapan dalam mengatasi masalah. Pemerolehan data daripada soal selidik menunjukkan bahawa responden

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

sangat bersetuju dengan dengan kelebihan pembelajaran berasaskan permainan ini. (Rahimah Wahid, 2020). Hasil kajian ini juga disokong oleh pandangan Gee (2003) yang menyatakan bahawa penggunaan permainan dalam pendidikan dapat mempertingkatan kebolehan dalam menyelesaikan sesuatu perkara. Di samping itu, dapatan ini mempunyai kesan signifikan bagi memberi motivasi, minat dan keseronokan kepada murid-murid bagi mengukuhkan amalan dalam Pendidikan Islam. Ia juga dapat mengawal disiplin dan tingkah laku murid dalam pembelajaran ketika berada di dalam kelas. Kajian ini mampu mewujudkan budaya belajar dalam persekitaran sekolah berteraskan pembelajaran abad ke-21.

Pihak Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD) juga boleh mengatur latihan, kursus-kursus serta bengkel yang bersesuaian dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan penggunaan permainan dalam pengajaran GPI. Latihan, kursus dan bengkel dapat mereka pilih secara lebih berfokus dan berobjektif. Melalui kursus, bengkel, *Profesional Learning Community* (PLC) tentang pembelajaran berasaskan permainan dapat memberi maklumat baru tentang kepentingan PBP dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Pendidikan Islam serta memberikan panduan terhadap pihak sekolah dan GPI untuk meningkatkan kualiti guru dalam proses pengajaran.

1.10 Batasan Kajian

Kajian ini hanya berdasarkan kepada pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan (PBP) terhadap pengajaran GPI serta tidak melihat tingkah laku sebenar guru

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

Pendidikan Islam sekolah rendah terhadap pendekatan pembelajaran berasaskan permainan serta hanya menggunakan instrumen soal selidik untuk memperoleh data. Skop kajian ini hanya berfokuskan pengajaran guru Pendidikan Islam dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berasaskan permainan terhadap pengajaran GPI di sekolah rendah Negeri Pahang yang berada dalam pentadbiran Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM).

Sekolah ini dipilih adalah disebabkan berada dalam pentadbiran KPM, semua sekolah mengamalkan kurikulum yang sama di seluruh Malaysia. Sampel kajian terdiri daripada 68 buah sekolah kebangsaan (SK), 12 buah sekolah jenis kebangsaan Cina (SJKC) dan tiga buah sekolah jenis kebangsaan Tamil (SJKT). Manakala guru Pendidikan Islam teridiri daripada 791 orang iaitu 590 orang perempuan dan 201 orang lelaki yang berada di Daerah Kuantan, Pahang. Guru Pendidikan Islam ini dipilih berdasarkan pelbagai latar belakang sertas lokasi sekolah iaitu bandar dan luar bandar.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.11 Definisi Operasional Kajian

1.11.1 Gamifikasi

Gamifikasi merupakan satu istilah yang dipinjam daripada bahasa inggeris. Konsep Gamifikasi membawa maksud menjadikan aktiviti yang asalnya bukan permainan sebagai suatu aktiviti bermain (Tan Wee Hoe, 2016). Gamifikasi atau *gamification* ialah

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

satu pendekatan yang menggunakan konsep permainan dalam proses pengajaran dan pemudahcaran (PdPc) serta menjadikan proses PdPc lebih menarik, interaktif serta mengasyikkan (engaging). Menurut Prambayun & Farozi (2015) gamifikasi ialah proses menggunakan aspek mekanik permainan untuk melukis dalam kumpulan tertentu dan menawarkan jawapan yang berguna. Matlamat strategi gamifikasi kajian ini adalah untuk mengenal pasti pengetahuan dan penggunaanya dalam amalan gamifikasi pengajaran pendidikan Islam.

Pelaksanaan pengajaran dam pembelajaran yang dikenali sebagai gamifikasi ialah menggabungkan penggunaan permainan ke dalam bilik darjah, sama ada ia digunakan untuk tujuan pengajaran atau komersial (Lim 2015). Matlamat pembelajaran berasaskan permainan seperti gamifikasi adalah untuk membantu pelajar atau pemain mengembangkan kebolehan dan pengetahuan mereka. Tambahan pula, para pendidik menggunakan pembelajaran berasaskan permainan sebagai pendekatan pedagogi untuk menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran yang mereka ajar.

Pembelajaran berasaskan permainan dalam koteks kajian ini ialah berfokuskan kepada pengetahuan dan pelaksanaan serta kesan pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah yang dilihat sebagai pembelajaran interaktif dan efektif kepada pelajar pada masa kini.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.11.2 Pengajaran Guru

Menurut Kamus Dewan Edisi Keempat (2010), pengajaran adalah proses menyampaikan pengetahuan, kemahiran, dan nilai kepada pelajar atau individu lain. Ia melibatkan penggunaan pelbagai kaedah dan strategi untuk membantu pelajar memahami dan menguasai sesuatu subjek atau kemahiran. Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pendidikan Malaysia (2014) menyatakan bahawa matlamat penyediaan pelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi murid untuk belajar, membantu mereka bersedia untuk sesi akan datang dan membolehkan mereka meneruskan kendiri. Dalam rangka kajian ini, pengajaran guru merujuk kepada tindakan mengarahkan murid di dalam bilik darjah. Amalan ini sejajar dengan model SGM (2009), yang menonjolkan elemen model manusia berkualiti melalui tiga metodologi utama iaitu perancangan pengajaran, pelaksanaan pengajaran dan penilaian pengajaran (Luky, 2018).

Maksud pengajaran dalam kajian ini merangkumi perancangan, pemilihan objektif pembelajaran, strategi pengajaran, aktiviti pembelajaran dan penilaian di akhir pembelajaran yang telah disusun oleh GPI untuk pengajaran Pendidikan Islam dalam pembelajaran berasaskan permainan (PBP).

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.11.3 Pendidikan Islam

Islam adalah salah satu kursus asas yang wajib dipelajari oleh murid-murid Islam di sekolah. Mengikut Akta Pendidikan 1996, murid mesti diajar agama Islam oleh guru yang diluluskan Pihak Berkuasa Negeri sekiranya terdapat lima atau lebih orang Islam yang mendaftar di institusi tersebut. Pendidikan Islam di sekolah rendah terdiri daripada enam masa pengajaran dan pembelajaran selama 180 minit seminggu.

Empat komponen utama yang terkanding dalam mata pelajaran Pendidikan Islam iaitu asuhan tilawah al-Quran, Jawi dan asas ulum syariah. Bagi komponen asuhan tilawah al-Quran pula dibahagikan kepada bidang bacaan, hafazan, kefahaman, hadis, dan tajwid. Manakala bagi komponen asas ulum syariah dibahagikan kepada bidang ibadah, akidah, akhlak dan sirah nabawi.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.11.4 Guru Pendidikan Islam

Istilah "Guru Pendidikan Islam" (GPI) menggambarkan pendidik yang menggunakan program j-QAF, yang meliputi pengajian Bahasa Arab, Ulum Syariah (ibadah, etika, sirah, dan aqidah), Al-Quran, dan Jawi. Peranan yang disenaraikan semuanya dipegang oleh orang yang bertanggungjawab secara nyata untuk mengarahkan pelajar dalam kursus Pendidikan Islam mengikut program j-QAF yang mana individu ini dikenali sebagai guru Pendidikan Islam. Pengajaran pendidikan Islam oleh guru pendidikan Islam merupakan tajuk utama kajian ini.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

1.12 Kesimpulan

Kesimpulannya, memandangkan tidak banyak kajian mengenai topik ini dalam bidang Pendidikan Islam, fokus kajian ini adalah bagaimana pembelajaran berasaskan permainan (PBP) digunakan untuk mengajar pendidikan Islam kepada guru-guru sekolah rendah di Daerah Kuantan, Pahang. Tujuan kajian ini adalah untuk menentukan tahap pengetahuan pembelajaran berasaskan permainan yang digunakan oleh guru Pendidikan Islam sekolah rendah serta tahap pelaksanaan yang dimiliki oleh pengajar berkenaan amalan ini.

Di samping itu, kajian ini bertujuan bagi mengenal pasti kesan penggunaan pembelajaran berasaskan permainan terhadap murid mengikut persepsi guru dan hubungan antara tahap pengetahuan dan tahap pelaksanaan pembelajaran berasaskan permainan terhadap pengajaran GPI serta mengenal pasti perbezaan tahap pelaksanaan aplikasi pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran guru Pendidikan Islam sekolah rendah berdasarkan demografi di Daerah Kuantan, Pahang.

05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi