



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

NURFATIN HAYATI BINTI AZMI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



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

PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

NURFATIN HAYATI BINTI AZMI



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

DISERTASI YANG DIKEMUKAKAN BAGI MEMENUHI SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH IJAZAH SARJANA SASTERA
(MOD PENYELIDIDKAN)

FAKULTI BAHASA DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

2025



05-4506832



pustaka.upsi.edu.my



Perpustakaan Tuanku Bainun
Kampus Sultan Abdul Jalil Shah



PustakaTBainun



ptbupsi

**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH****PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN**

Sila tanda ()

Kertas Projek

Sarjana Penyelidikan

Sarjana Penyelidikan

dan Kerja Kursus

Doktor Falsafah

/

Perakuan ini telah dibuat pada 5 OGOS 2025

i. Perakuan pelajar :

Saya, NURFATIN HAYATI BINTI AZMI dengan ini mengaku bahawa disertasi/tesis yang bertajuk PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN 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 sejasasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Dr. Zarima Mohd Zakaria

Saya, _____ dengan ini

mengesahkan bahawa hasil kerja pelajar yang bertajuk _____
Pendekatan Gamifikasi Guru Bahasa Arab Di Sekolah
Kebitaraan

dihasilkan oleh pelajar seperti nama di atas, dan telah diserahkan kepada Institut Pengajian
Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah
SARJANA BAHASA

12/8/ 2025

Tarikh

Dr. Zarima Mohd Zakaria
Pensyarah Kanan,
Jabatan Pendidikan Moden
Fakulti Bahasa Dan Komunikasi
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900, Muallim Perak
Tel: 012-6236013
Email: zarima@fbk.upsi.edu.my

upsi





SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY
**INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH /
INSTITUTE OF GRADUATE STUDIES**

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

Tajuk / Title: PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH
KEBITARAAN

No. Matrik / Matric's No.: M20191000722

Saya / I: NURFATIN HAYATI BINTI AZMI

(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

Fatin

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 5 / 8 / 2025

Zarina

D. Zarima Mohd Zakaria
Pensyarah Kanan
Jabatan Bahasa Melayu
& Bahasa Inggeris / *Senior Lecturer*
Universiti Pendidikan Sultan Idris
35900, Muallim Perak
Tel: 012-6236013
Email: zarima@fbk.upsi.edu.my

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.



PENGHARGAAN

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang. Selawat dan Salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabat baginda. Alhamdulillah, segala pujian bagi Allah SWT kerana limpah kurniaNya dapat saya menyiapkan tesis ini. Terima kasih diucapkan kepada Dr. Zarima Mohd Zakaria selaku penyelia di atas bimbingan, tunjuk ajar serta sokongan dalam menyiapkan tesis ini. Sesungguhnya kepercayaan yang diberikan, mencetuskan motivasi untuk saya terus berusaha menyiapkan penulisan ini. Penghargaan juga ditujukan kepada Dr. Alizah Lambri, Dr. Nordiana Hamzah, Prof. Madya Dr. Saipolbarin Ramli, Dr Fatimah Suo Yan Mei, Dr Nazri Atoh serta Dr Taj Rijal Muhamad Romli dalam memberikan komen yang membina serta idea untuk menambah baik tesis ini. Selain itu, terima kasih juga kepada setiap Jabatan Pendidikan Negeri (JPN), Pejabat Pendidikan Daerah (PPD), pengetua dan para guru yang terlibat dalam memberikan kerjasama bagi menjayakan kajian ini. Penghargaan juga ditujukan kepada suami, Muhammad Asraf Zuraidee, anak-anak iaitu Muhammad Firas Aliuddin Muhammad Asraf dan Muhammad Furqan Izzuddin Muhammad Asraf, kedua mama abah, Azmi Mohammad Noor dan Paizah Zakaria atas sokongan, doa, semangat dan galakan. Juga adik beradik Nurfatihah Azmi, Farah Syazwina Azmi, Muhammad Adam Azmi dan Fatimah Azzahra Azmi yang sentiasa mengharapkan yang terbaik untuk diri ini. Buat semua sahabat seperjuangan yang banyak mendengar keluh resah seorang yang bernama pelajar, perjalanan Sarjana ini akan sepi tanpa kalian. Ya Allah, rahmatilah mereka semua. Kurniakanlah kami kebahagiaan di dunia dan akhirat. Aamiin.





ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap pengetahuan guru bahasa Arab terhadap pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Reka bentuk kajian adalah kajian tinjauan yang berbentuk deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kaedah menentukan sampel kajian kuantitatif adalah teknik persampelan rawak berstrata. Manakala kaedah bertujuan pula digunakan bagi menentukan peserta kajian kualitatif. Seramai tiga orang guru bahasa Arab dipilih dari setiap 15 buah sekolah kebitaraan di zon timur yang terlibat sebagai responden kajian iaitu berjumlah 45 responden kesemuanya. Kajian ini menggunakan borang soal selidik bagi mendapatkan data tahap pengetahuan guru bahasa Arab dan jenis gamifikasi yang digunakan. Data dianalisis secara deskriptif peratusan, frekuensi dan nilai min. Selain itu pengkaji turut menggunakan temu bual separa berstruktur dan analisis dokumen bagi mendapatkan data mengenai cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab serta cadangan dalam memantapkan gamifikasi. Data kualitatif ini dianalisis menggunakan koding dan kaedah tematik serta dijelaskan secara deskriptif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pengetahuan guru bahasa Arab berada pada tahap interpretasi min pada nilai 3.00 – 4.00 iaitu tahap yang tinggi. Terdapat dua bentuk gamifikasi yang digunakan iaitu permainan digital dan permainan bukan digital. Di samping itu, cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab dalam melaksanakan aktiviti gamifikasi iaitu cabaran masa, prasarana dan infrastruktur sekolah serta penghasilan gamifikasi yang berkualiti dalam pembelajaran. Kesimpulannya, pendekatan gamifikasi adalah sesuai dan berkesan dalam pengajaran bahasa Arab kerana dapat menarik minat pelajar serta selari dengan aspirasi pelajar dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM). Implikasi kajian ini dapat membuka ruang kepada kajian mengenai pengetahuan dan reka bentuk pembelajaran bahasa Arab berasaskan gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan.





GAMIFICATION APPROACH OF ARABIC LANGUAGE TEACHERS IN EXCELLENCE CLUSTER SCHOOLS

ABSTRACT

The aim of the study is to identify the level of Arabic language teachers' knowledge of the gamification approach. In this study, the research design is a survey-based descriptive study using both quantitative and qualitative approaches. The sampling method for the quantitative study was stratified random sampling, while purposive sampling was used to select participants for the qualitative study. A total of 45 respondents were selected, comprising three Arabic language teachers from each of the 15 excellence cluster school in the eastern zone. The study employed questionnaires to obtain data on teachers' knowledge levels and the types of gamification used. Data were analysed using SPSS version 23 and discussed descriptively through percentages, frequency and mean values. Additionally, the researcher conducted semi-structured interviews and document analysis to gather data on the challenges faced by Arabic teachers and their suggestions for improving gamification. This qualitative data was analysed using coding and thematic methods and described descriptively. The study found that Arabic language teachers' knowledge about the gamification approach at the mean interpretation level at a value of 3.00 - 4.00 which is at a high level. There are two forms of gamification used which are digital games and non-digital games. In addition, the challenges faced by Arabic language teachers in implementing gamification activities are the challenges of time, infrastructure and school infrastructure as well as the production of quality gamification in learning. Based on the findings, it can be concluded that gamification approach in teaching and learning is appropriate because it attracts the interest of students, in addition to being in line with the aspirations of students in the Malaysian Education Development Plan (PPPM). The implications of this study will pave the way for research on the knowledge and design of Arabic language learning based on gamification conducted in excellence cluster school.



KANDUNGAN

	Muka Surat
PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN	ii
PENGESAHAN PENYERAHAN DISERTASI	iii
PENGHARGAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
ISI KANDUNGAN	vii
SENARAI JADUAL	xix
SENARAI RAJAH	xiv
SENARAI SINGKATAN	xxii
SENARAI LAMPIRAN	xxii
BAB 1 PENGENALAN	
1.1 Pendahuluan	1
1.2 Latar Belakang Kajian	5
1.3 Pernyataan Masalah	10
1.3.1 Keupayaan guru dari sudut pengetahuan isi kandungan bahasa Arab dan kemahiran berbahasa	27
1.3.2 Kurang Penggunaan Teknologi	12
1.3.3 Kurang pengetahuan berkaitan pedagogi pengajaran	14
1.3.4 Persekitaran berbahasa	16
1.4 Objektif Kajian	17
1.5 Soalan Kajian	18
1.6 Kerangka Teoritikal Kajian	18
1.7 Kerangka Konseptual Kajian	21

1.8	Definisi Operasional	23
1.8.1	Pendekatan Gamifikasi	23
1.8.2	Guru Bahasa Arab	24
1.8.3	Sekolah Kebitaraan	25
1.9	Batasan Kajian	27
1.10	Kepentingan Kajian	28
1.11	Rumusan	29

BAB 2 TINJAUAN LITERATUR

2.1	Pendahuluan	31
2.2	Definisi Gamifikasi dalam Pendidikan	32
2.2.1	Konsep dalam Gamifikasi	33
2.2.2	Elemen Reka Bentuk Gamifikasi	35
2.2.3	Langkah – Langkah Pelaksanaan Pendekatan Gamifikasi	39
2.2.4	Aspek Pengukuran Keberkesanan Gamifikasi	42
2.3	Pendekatan Gamifikasi dalam Pendidikan di Malaysia	46
2.4	Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan	48
2.5	Kajian–Kajian Lepas mengenai Pendekatan Gamifikasi	51
2.5.1	Teknik Pengajaran Terkini	52
2.5.2	Isu Pengajaran yang dihadapi oleh Guru Bahasa Arab	53
2.5.3	Keberkesanan Pendekatan Gamifikasi	55
2.5.4	Peningkatan Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab	55
2.5.5	Cabaran Menjalankan Pembelajaran Berasaskan Permainan	72
2.5.6	Elemen Permainan bagi Aplikasi Pembelajaran	57
2.6	Rumusan	58

BAB 3 METODOLOGI

3.1	Pendahuluan	60
-----	-------------	----

3.2	Reka Bentuk Kajian	61
3.2.1	Kajian Kuantitatif	63
3.2.2	Kajian Kualitatif	64
3.3	Populasi dan Sampel	65
3.4	Instrumen	68
3.4.1	Soal Selidik	68
3.4.2	Temu bual	72
3.4.3	Analisis Dokumen	73
3.5	Kesahan dan Kebolehpercayaan	74
3.6	Kajian Rintis	75
3.7	Proses Pengumpulan Data	77
3.7.1	Pengumpulan Data Soal Selidik	78
3.7.2	Pengumpulan Data Temu Bual	79
3.7.3	Pengumpulan Data Bukti Dokumen	80
3.8	Teknik Analisis Data	81
3.8.1	Analisis Statistical Package for the Social Science (SPSS)	97
3.8.2	Analisis Tematik	83
3.8.3	Analisis Dokumen	84
3.9	Rumusan	85

BAB 4 DAPATAN KAJIAN

4.1	Pendahuluan	87
4.2	Dapatan Kajian Kuantitatif	88
4.2.1	Bahagian A : Demografi Responden	89
4.2.1.1	Jantina Guru	89
4.2.1.2	Umur	90
4.2.1.3	Tahap Pendidikan	91

4.2.1.4	Bidang Pengkhususan	92
4.2.1.5	Pengalaman Mengajar Bahasa Arab	94
4.2.1.6	Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan	95
4.2.1.7	Gred Guru	96
4.3	Dapatan kajian 1	97
4.3.1	Bahagian B : Pengetahuan Guru Bahasa Arab Mengenai Pendekatan Gamifikasi	97
4.3.1.1	Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21	98
4.3.1.2	Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid	99
4.3.1.3	Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran	100
4.3.1.4	Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan	102
4.3.1.5	Murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan	103
4.3.1.6	Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran	104
4.3.1.7	Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur	106
4.3.1.8	Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan	107
4.3.1.9	Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid	108
4.3.1.10	Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan	110

4.3.1.11	Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan	111
4.3.1.12	Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung	112
4.3.1.13	Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikan PdPc akan datang	113
4.3.1.14	Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah	115
4.3.1.15	Papan skor (<i>Scoreboard</i>) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari	116
4.4	Dapatan Kajian 2	118
4.4.1	Bahagian C: Reka bentuk Gamifikasi yang dijalankan oleh Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan	118
4.4.1.1	Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah	118
4.4.1.2	Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif	120
4.4.1.3	Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (<i>points</i>), aras (<i>level</i>), cabaran (<i>challenges</i>) dan hadiah (<i>gift and charity</i>)	121
4.4.1.4	Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab	122
4.4.1.5	Penetapan elemen permainan mengikut tahap (<i>easy, medium, high</i>) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid	123
4.4.1.6	Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai	125

4.4.1.7	Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini	126
4.4.1.8	Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT	127
4.4.1.9	Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi	129
4.4.1.10	Kecekapan dalam penggunaan software seperti <i>unity</i> , <i>AR augmented reality</i> adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (<i>gamification</i>)	130
4.4.1.11	Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji	131
4.4.1.12	Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid	133
4.4.1.13	Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjong dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid	134
4.4.1.14	Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur	135
4.4.1.15	Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid	137
4.5	Dapatan Kajian Kualitatif	138
4.5.1	Dapatan kajian 3	139
4.5.1.1	Cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi	139
4.5.1.2	Demografi Peserta Kajian	140
4.5.1.3	Cabaran masa	140
4.5.1.4	Cabaran prasarana dan infrastruktur sekolah	142

4.5.1.5	Cabaran penghasilan aktiviti gamifikasi yang berkualiti	143
4.5.2	Dapatan kajian 4	146
4.5.3.1	Menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan	146
4.5.3.2	Meningkatkan efikasi diri terhadap penggunaan permainan digital	146
4.5.3.3	Mempelbagaikan modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks bahasa Arab	148
4.6	Rumusan	150
BAB 5 PERBINCANGAN, CADANGAN, DAN KESIMPULAN		
5.1	Pendahuluan	151
5.2	Rumusan	152
5.3	Perbincangan	154
5.3.1	Pengetahuan Guru Bahasa Arab Mengenai Pendekatan Gamifikasi	154
5.3.2	Reka bentuk Gamifikasi yang dijalankan oleh Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan	157
5.3.3	Cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi	159
5.3.4	Menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan	160
5.4	Implikasi Kajian	161
5.4.1	Implikasi terhadap Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)	162
5.4.2	Implikasi terhadap Sekolah Kebitaraan	162
5.4.3	Implikasi terhadap guru bahasa Arab	163
5.5	Cadangan Kajian Lanjutan	164
5.6	Kesimpulan	166
	RUJUKAN	170
	LAMPIRAN	177

SENARAI JADUAL

No. Jadual		Muka Surat
2.1	Reka Bentuk Permainan, Sumber: Khaleel et al. (2016)	35
3.1	Bilangan Populasi dan Sampel Kajian	65
3.2	Tingkat Persetujuan Skala Likert	69
3.3	Pemetaan soalan kajian, item soal selidik dan kandungan item soal selidik	71
3.4	Panduan Tahap Nilai Pekali Kebolehpercayaan	77
4.1	Jantina Guru	89
4.2	Taburan Umur	90
4.3	Taburan Tahap Pendidikan	91
4.4	Taburan Bidang Pengkhususan	93
4.5	Taburan Pengalaman Mengajar Bahasa Arab	94
4.6	Taburan Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan	95
4.7	Taburan Gred Guru	96
4.8	Statistik Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21	99
4.9	Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid	99
4.10	Statistik pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid	100
4.11	Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran	100
4.12	Statistik gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran	101
4.13	Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan	102
4.14	Statistik gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan	103

- 4.15 Murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan 103
- 4.16 Statistik murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan 104
- 4.17 Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran 104
- 4.18 Statistik guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran 105
- 4.19 Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur 106
- 4.20 Statistik Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur 107
- 4.21 Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan 107
- 4.22 Statistik Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan 108
- 4.23 Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid 108
- 4.24 Statistik Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid 109
- 4.25 Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan 110
- 4.26 Statistik Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan 111
- 4.27 Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan 111
- 4.28 Statistik Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan 112
- 4.29 Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung 112
- 4.30 Statistik Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung 113



4.31	Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikan PdPc akan datang	113
4.32	Statistik Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikan PdPc akan datang	114
4.33	Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan gurudalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah	115
4.34	Statistik Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan gurudalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah	116
4.35	Papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari	116
4.36	Statistik Papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari	117
4.37	Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah	118
4.38	Statistik Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah	119
4.39	Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif	120
4.40	Statistik Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif	121
4.41	Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (points), aras (level) ,cabaran (challenges) dan hadiah (gift and charity)	121
4.42	Statistik Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (points), aras (level) ,cabaran (challenges) dan hadiah (gift and charity)	122
4.43	Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab	122
4.44	Statistik Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab	123
4.45	Penetapan elemen permainan mengikut tahap (easy, medium, high) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid	123
4.46	Statistik Penetapan elemen permainan mengikut tahap (easy, medium, high) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid	124





4.47	Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai	125
4.48	Statistik Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai	126
4.49	Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini	126
4.50	Statistik Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini	127
4.51	Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT	127
4.52	Statistik Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT	128
4.53	Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi	129
4.54	Statistik Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi	130
4.55	Kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (gamification)	130
4.56	Statistik Kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (gamification)	131
4.57	Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji	131
4.58	Statistik Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji	132
4.59	Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid	133
4.60	Statistik Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid	134
4.61	Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjong dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid	134
4.62	Statistik Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjong dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid	135





- | | | |
|------|--|-----|
| 4.63 | Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur | 135 |
| 4.64 | Statistik Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur | 136 |
| 4.65 | Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid | 137 |
| 4.66 | Statistik Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid | 138 |



SENARAI RAJAH

No. Rajah		Muka Surat
1.1	Kerangka Teori Kajian	21
1.2	Kerangka Konsep Kajian	23
1.3	Kesimpulan Bab 1	30
2.1	Proses Pelaksanaan Gamifikasi (Diadaptasi dari sumber: Hsin-Yuan Huang dan Soman 2013)	39
2.2	Kesimpulan Bab 2	59
3.1	Penentuan Saiz Sampel Karjcie dan Morgan (1970)	66
3.2	Prosedur pengumpulan data soal selidik	78
3.3	Prosedur Pengumpulan Data Temu Bua	79
3.4	Kesimpulan Bab 3	86
4.1	Jantina Guru	89
4.2	Umur	90
4.3	Tahap Pendidikan	91
4.4	Bidang Pengkhususan	92
4.5	Pengalaman Mengajar Bahasa Arab	94
4.6	Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan	95
4.7	Gred Guru	96
4.8	Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21	98
4.9	Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid	99
4.10	Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran	101
4.11	Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan	102

- 4.12 Murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan 103
- 4.13 Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran 105
- 4.14 Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur 106
- 4.15 Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan 107
- 4.16 Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid 109
- 4.17 Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan 110
- 4.18 Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan 111
- 4.19 Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung 112
- 4.20 Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikan PdPc akan datang 114
- 4.21 Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan gurudalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah 115
- 4.22 Papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari 116
- 4.23 Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah 119
- 4.24 Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif 120
- 4.25 Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (points), aras (level), cabaran (challenges) dan hadiah (gift and charity) 121
- 4.26 Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab 122
- 4.27 Penetapan elemen permainan mengikut tahap (easy, medium, high) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid 124
- 4.28 Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai 125

4.29	Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini	126
4.30	Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT	128
4.31	Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi	129
4.32	Kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (gamification)	130
4.33	Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji	132
4.34	Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid	133
4.35	Guru menyediakan bahan mawjud seperti bahan teks, kertas mahjong dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid	134
4.36	Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur	136
4.37	Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid	137
4.38	Rancangan Pengajaran Harian peserta kajian	142
4.39	Sebahagian daripada Rancangan Pengajaran Harian peserta kajian	149
5.1	Kesimpulan Bab 5	167

SENARAI SINGKATAN

4C	komunikasi, kreativiti, kolaborasi dan pemikiran kritis
DSKP	Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran
GBL	Game-Based Learning
HCI	Human-Computer Interaction
IRDA	Pihak Berkuasa Wilayah Pembangunan Iskandar
JERIS	jasmani, emosi, rohani, intelek, dan sosial
KBAT	kemahiran berfikir aras tinggi
KPM	Kementerian Pendidikan Malaysia
MaGiCX	Media and Game Innovation Centre of Excellence
MDA	mechanics, dynamics dan aesthetics
PAK-21	pembelajaran abad ke- 21
PdPc	pembelajaran dan pemudahcaraan
PIBG	Persatuan Ibu Bapa dan Guru
PPPM	Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia
RPH	Rancangan Perancangan Harian
SPSS	Statistical Packages for Social Science
TMK	Teknologi Maklumat dan Komunikasi



SENARAI LAMPIRAN

- A Surat Kelulusan Menjalankan Kajian oleh Kementerian Pendidikan Malaysia
- B Surat Kelulusan Menjalankan Kajian oleh Jabatan Pelajaran Negeri
- C Surat Kelulusan Menjalankan Kajian oleh Universiti Pendidikan Sultan Idris
- D Contoh Borang Soal Selidik
- E Contoh Protokol Temu Bual





BAB 1

PENGENALAN

1.1 Pendahuluan

Pendidikan merupakan satu usaha yang berterusan dalam membentuk modal insan yang seimbang dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial (JERIS). Hal ini seiring dengan matlamat yang digariskan oleh Falsafah Pendidikan Kebangsaan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Bagi mencapai hasrat tersebut, proses pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam bilik darjah memainkan peranan penting. Justeru, guru bukan sahaja bertanggungjawab menyampaikan ilmu pengetahuan, malah turut memikul amanah dalam membentuk sahsiah serta akhlak murid di sekolah.

Kaedah pembelajaran dan pemudahcaraan ini disusun dengan teliti oleh guru dengan menggunakan teknik pengajaran yang sesuai untuk membimbing, menggalakkan dan memotivasikan murid. Tujuan utama adalah untuk mempermudah proses pembelajaran supaya murid dapat memperoleh pengetahuan





dan menguasai kemahiran yang diperlukan. Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (2013), pengetahuan merangkumi pelbagai aspek asas yang perlu dikuasai oleh setiap murid di Malaysia termasuk kemahiran berfikir secara kritis.

Penguasaan ini sejajar dengan matlamat Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) yang mensasarkan menjelang tahun 2025, setiap murid harus memiliki enam ciri utama untuk bersaing di peringkat global iaitu pengetahuan, kemahiran berfikir, kepimpinan, kebolehan dwibahasa, etika dan kerohanian serta identiti kebangsaan.

Sejak kebelakangan ini, pelbagai cabaran yang timbul terhadap para guru mengenai sistem pendidikan di Malaysia. Sistem pembelajaran dan pemudahcaraan ini merupakan satu aktiviti yang melibatkan pengajaran guru dan pembelajaran murid di dalam bilik darjah. Antara isu yang timbul semasa guru menjalankan aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di dalam bilik darjah ialah tahap penglibatan murid secara langsung semasa sesi pengajaran dijalankan. Murid lebih cenderung menjadi pasif berbanding melibatkan diri dalam menyertai aktiviti pengajaran tersebut. Malah, mereka juga kurang berinteraksi bersama rakan dan guru semasa proses pengajaran sedang dijalankan (Nor Hadibah Hushaini, 2016).

Selain itu, masalah kegagalan guru dalam memilih penggunaan amalan pengajaran yang mampu mengekalkan minat para murid terhadap mata pelajaran yang disampaikan semakin menular. Kesannya, murid menjadi bosan dan tidak mampu menumpukan perhatian di dalam bilik darjah (Abdul Razif Zaini et al., 2018). Ia juga turut disokong oleh Khairani Zakariya et.al (2023) guru yang bijak dalam mendidik





akan menyenangkan murid untuk memahami sesuatu konteks dalam sesuatu perkara, manakala guru yang tidak mempunyai kemahiran mendidik atau mengajar akan menyebabkan murid sukar untuk memahami sesuatu konteks atau sesuatu kemahiran, malah ia juga akan mengakibatkan pengajaran guru tersebut tidak dapat memberikan apa-apa impak yang terbaik. Selain itu, murid-murid juga kurang memberikan tumpuan dalam pelajarannya. Oleh yang demikian, seorang guru perlu bijak, kreatif dan inovatif dalam menggunakan kaedah pengajaran yang berkesan. Kepelbagaian kaedah dalam amalan pembelajaran akan menjadikan murid aktif dan dapat menerima pengajaran yang diajar.

Disamping itu, Perdana Menteri Malaysia mengungkapkan bahawa Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025) telah mencapai tahap pertengahan dalam pelaksanaannya. Dalam aspirasi pelan ini, dinyatakan bahawa cabaran pendidikan abad ke-21 memerlukan guru untuk mewujudkan perkembangan murid yang fleksibel dan seimbang dalam pelbagai aspek.

Oleh itu, peranan guru kini menjadi semakin rumit dan mencabar. Guru pada hari ini memerlukan komitmen yang tinggi bagi menyokong transformasi sistem pendidikan agar sejalan dengan persekitaran semasa. Para guru memainkan peranan yang kritikal dalam menghasilkan pendidikan berkualiti tinggi kerana keberkesanan pengajaran sangat bergantung kepada dedikasi seorang guru yang komited (Nor Fadilah Nadzri, 2017).

Sehubungan itu, penstrukturan semula sistem pendidikan dilaksanakan sebagai langkah kerajaan dalam membentuk set kemahiran baru bagi menghadapi cabaran





masa depan yang seiring dengan era revolusi industri 4.0. Revolusi ini berkait rapat dengan penerapan teknologi moden, pengendalian maklumat dan pengenalan kepada komunikasi dalam era terkini. Di samping peningkatan penggunaan peranti pintar, perubahan dalam sistem pendidikan yang dicetuskan oleh revolusi industri 4.0 bertujuan untuk menjadikan pendidikan di Malaysia lebih fleksibel dan bersedia menghadapi cabaran baru dan memastikan bahawa murid tidak terpinggir dalam dunia globalisasi dan digital (Nor Asmawati Ismail, 2019).

Murid yang bersedia dalam menghadapi gelombang revolusi industri 4.0 adalah murid yang lahir daripada pembelajaran yang aktif. Hal yang demikian, pembelajaran tersebut hanya terdapat pada pembelajaran abad ke-21 (PAK-21). Ia merupakan pendidikan yang menitik berat murid agar berusaha bersungguh-sungguh di dalam pembelajaran. Selain itu, murid juga dibimbing untuk melakukan aktiviti-aktiviti 4C (komunikasi, kreativiti, kolaborasi dan pemikiran kritis). Aktiviti ini menjadi teras kepada PAK-21, dimana murid semakin kreatif dan kritis di dalam pembelajaran seharian dan mereka juga didedahkan dengan penggunaan teknologi terkini (James C Kaufman & Ronald Beghetto, 2019)

Akhir sekali, PAK-21 ini perlu dititik berat demi menjamin murid-murid yang rasional dan kreatif dalam membentuk pendidikan yang dapat berdaya saing dan kompeten terhadap negara-negara lain. Para guru disarankan untuk mempelbagaikan kaedah pengajaran dengan menggunakan kaedah pengajaran PAK-21. Oleh itu, menurut Rohaila Mohamed Rosly (2017) salah satu pendekatan yang bersesuaian dengan ciri pembelajaran pada abad ke-21 adalah melalui pendekatan gamifikasi iaitu pembelajaran yang berasaskan permainan. Ia juga turut disokong oleh Siti Rohani





Jasni et al. (2018) pendekatan gamifikasi iaitu trend pembelajaran abad ke-21 adalah bersesuaian dengan peredaran zaman. Ia dilaksanakan oleh pendidik agar murid tidak terbelakang dalam menimba ilmu pengetahuan. Pendekatan gamifikasi ini secara umumnya sudah diaplikasikan dalam strategi pemasaran untuk mencapai objektif yang berkesan dalam bidang perniagaan, namun tidak dapat dinafikan bahawa pendekatan ini juga mempunyai potensi yang besar dalam bidang pendidikan.

1.2 Latar Belakang Kajian

Sekolah Kebitaraan yang juga dikenali sebagai Sekolah Kluster Kecemerlangan merupakan institusi pendidikan yang memiliki tahap kecemerlangan yang lebih tinggi berbanding sekolah-sekolah lain di Malaysia. Penganugerahan status sebagai sekolah kluster kecemerlangan diberikan kepada sekolah yang menunjukkan kecemerlangan dalam kebitaraan dari segi pencapaian murid dan pengurusan sekolah (Pelan Induk Pembangunan Pendidikan, 2007). Tujuan penubuhan sekolah-sekolah ini adalah untuk meningkatkan kecemerlangan dalam sistem pendidikan negara dan menjadi contoh yang baik kepada sekolah-sekolah lain. Konsep penganugerahan ini diilhamkan daripada pendekatan yang terkandung dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan yang telah dilancarkan oleh Y.A.B Datuk Seri Abdullah Bin Haji Ahmad Badawi pada 16 Januari 2007 di Putrajaya International Convention Centre.

Sekolah ini ditubuhkan untuk memaksimumkan potensi dalam kluster kecemerlangan dan melahirkan modal insan yang berdaya saing dalam era yang penuh cabaran. Ini selaras dengan Teras Strategik keenam yang bertujuan untuk





meningkatkan kecemerlangan institusi pendidikan. Dasar Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) adalah untuk mengimplementasikan pendekatan dan penanda aras yang sesuai dengan ciri serta keperluan kluster pendidikan yang ada. Diharapkan institusi-institusi ini dapat menjadi contoh di peringkat antarabangsa dan menjadikan Malaysia sebagai salah satu pusat kecemerlangan pendidikan (Pelan Induk Pembangunan Pendidikan, 2007).

Terdapat tiga jawatankuasa telah ditubuhkan untuk melaksanakan konsep sekolah kebitaraan. Jawatankuasa-jawatankuasa tersebut terdiri daripada Jawatankuasa Pemilihan Sekolah yang dipimpin oleh Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia, Panel Penasihat serta Jawatankuasa Pelaksana yang diketuai oleh Timbalan Ketua Pengarah Pendidikan Malaysia (Aziah Ismail & Abdul Ghani Kanesan Abdullah, 2012). Pelaksanaan sekolah kebitaraan ini berlandaskan proses desentralisasi, di mana pandangan dari pelbagai pihak berkepentingan seperti Persatuan Ibu Bapa dan Guru (PIBG), alumni, kepimpinan sekolah dan guru diambil kira. Panel penasihat sekolah pula memberikan kepakaran masing-masing untuk memastikan pelaksanaan program ini dapat dijalankan dengan lancar.

Pemilihan sekolah kluster dilakukan berdasarkan kecemerlangan dalam pelbagai aspek seperti akademik, kokurikulum dan sahsiah murid di samping pengurusan sekolah yang berwawasan dan berkesan serta pengurusan sumber yang teratur dan optimum. Selain itu, pemimpin sekolah perlu mengamalkan kepimpinan berkualiti manakala guru-guru harus melaksanakan pengurusan pengajaran dan pembelajaran yang efektif. Iklim sekolah juga mesti kondusif untuk pembangunan modal insan dan memastikan pelaksanaan program Kementerian Pendidikan





Malaysia (KPM) dapat dijalankan dengan baik di sekolah (Pelan Induk Pembangunan Pendidikan, 2007).

Pengurusan sekolah kluster dipimpin oleh pengetua yang memiliki gred DG 52 dan pemimpin yang terpilih perlu memenuhi kriteria sebagai pemimpin cemerlang, di mana jawatan pengetua adalah berasaskan sekolah (Aziah Ismail & Abdul Ghani Kanesan Abdullah, 2007). Kriteria bagi guru-guru di sekolah kluster juga harus memenuhi standard guru cemerlang di mana mereka adalah individu yang mampu meningkatkan hasil pembelajaran dan dapat membangunkan potensi serta kemahiran murid sesuai dengan Falsafah Pendidikan Kebangsaan melalui minat dan penglibatan murid.

Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (2013), mereka merupakan guru yang mempunyai pengetahuan, kepakaran dan kemahiran yang tinggi dalam mata pelajaran khususnya dalam bidang pengajaran dan pembelajaran di sekolah. Terdapat lima kriteria guru cemerlang yang perlu ada pada guru sekolah kluster kecemerlangan. Menurut Md. Nasir Masran (2000), kriteria yang dikehendaki oleh Kementerian Pendidikan Malaysia ialah guru yang mengamalkan kemahiran profesional. Guru dipertanggungjawabkan bagi mendidik murid-murid di sekolah.

Kemahiran profesional dan kecerdasan emosi tinggi yang diamalkan oleh para guru memainkan peranan dalam menghasilkan generasi berpendidikan, berkemahiran, berbudaya ilmu dan berakhlak selaras dengan Falsafah Pendidikan Negara. Hal ini membawa pendidikan negara Malaysia ke arah pendidikan yang bertaraf antarabangsa. Para murid perlu dididik dengan menggunakan daya fikir yang tinggi untuk





menghadapi era globalisasi. Guru harus sedar akan amanah yang dipikul untuk mencapai wawasan negara, malah mereka juga berusaha mengaplikasikan kaedah pengajaran serta pendidikan terkini. Kaedah pengajaran terkini perlu disambut baik oleh guru sekolah dengan mengikuti kursus-kursus pendidikan yang dianjurkan oleh pihak berwajib (Siti Norhaida, 2017). Dengan ini, anjakan paradigma para pendidik dapat dilaksanakan.

Kriteria seterusnya adalah bahawa guru berperanan sebagai pembentuk nilai (*role model*). Kualiti peribadi, profesional dan sosial yang baik adalah penting bagi memastikan guru dapat melaksanakan tanggungjawabnya sebagai pendidik dengan berkesan. Nilai-nilai yang harus diterapkan oleh guru merangkumi aspek moral, agama dan instrumental (Md. Nasir Masran, 2000). Ia disokong oleh Ahmad Sukari et al (2020) guru adalah suri teladan sama ada dari segi pemikiran, perasaan dan tingkah laku di mana-mana sahaja malah dengan seluruh makhluk di muka bumi ini. Justeru gabungan antara amalan kerohanian dan nilai-nilai keinsanan ini akan menjadikan guru berjiwa pendidik. Selain itu, Dedek Febrian et al. (2017) menegaskan bahawa nilai-nilai positif yang ditunjukkan oleh guru di sekolah secara tidak langsung dapat diserap oleh murid. Kesungguhan guru dalam berperanan sebagai *role model* dapat membantu memupuk ciri-ciri peribadi yang positif melalui tindakan mereka di dalam bilik darjah.

Di samping itu, guru berilmu pengetahuan adalah diantara kriteria guru-guru cemerlang yang dikehendaki oleh KPM. Guru digalakkan menambah pembacaan bagi meningkatkan ilmu yang telah sedia ada serta mampu membawa isu-isu semasa untuk dibincangkan dan mencari penyelesaiannya. Menurut Zarima Mohd Zakaria et al.





(2016) sebelum guru menggunakan kemahiran pedagogi di dalam bilik darjah, guru perlu mempunyai ilmu pengetahuan dengan baik supaya penyampaian pengajaran dan pembelajaran dapat diterima oleh para murid. Guru yang berpengetahuan dapat melahirkan generasi anak didik yang berjaya di kemudian hari. Guru bertindak sebagai sumber pendidikan terhadap murid dengan penguasaan pengetahuan terhadap kandungan mata pelajaran dan menetapkan ruang atau tempat pembelajaran yang spesifik mengikut kemampuan dan aras murid malah mereka perlu mempelbagaikan alat bantu mengajar dalam membina aktiviti berpusatkan murid, ia juga ditegaskan dalam kajian Mohd Rahman Subri et al. (2024).

Kementerian Pendidikan Malaysia menekankan bahawa seorang pendidik yang berprestasi cemerlang harus peka terhadap semua perkembangan terkini dalam dunia pendidikan. Seorang guru cemerlang sentiasa mengikuti kajian-kajian terdahulu dan terkini untuk memperbaharui pengetahuan serta kemahiran dalam pengajaran dan pemudahcaraan (Shahrizal Mahpol et al., 2017). Oleh itu, guru perlu melengkapkan diri dengan kemahiran menggunakan internet bagi mendapatkan maklumat mengenai perkembangan pedagogi pengajaran masa kini. Penggunaan internet bukan sahaja untuk kegunaan guru malah ianya sebagai pembelajaran kepada murid untuk diaplikasikan di dalam bilik darjah. Oleh yang demikian, guru harus berkemahiran dalam penggunaan teknologi terkini malah ianya merupakan kriteria terakhir guru cemerlang (Md. Nasir Masran, 2000).

Bidang perguruan kini terus berkembang dan berubah selaras dengan arus zaman. Perkembangan global yang dipacu oleh teknologi telekomunikasi dan internet menimbulkan pelbagai cabaran bagi pendidik. Oleh itu, guru perlu memperlengkapi





diri dengan kemahiran terkini dalam penggunaan ICT untuk menyokong penubuhan sekolah kluster kecemerlangan yang mendorong penggunaan komputer dalam pengajaran dan pembelajaran. Guru juga harus bersedia secara global memandangkan masyarakat dan murid-murid kini berhadapan dengan pelbagai peralatan elektronik dalam kehidupan seharian mereka (Wan Ali Akbar Wan Abdullah et al., 2024).

Oleh itu, guru agen terpenting dalam merealisasikan pendidikan anak bangsa Malaysia dalam mengharungi cabaran ke tahap lebih tinggi dan menuju pendidikan yang bertaraf dunia. Kriteria guru cemerlang yang bertindak sebagai *role model*, berilmu pengetahuan, peka dengan segala perkembangan pendidikan terkini, berkemahiran dalam penggunaan teknologi (ICT) dan mengamalkan kemahiran profesional mampu menyediakan generasi murid dalam menghadapi masyarakat industri, ekonomi yang global, penggunaan komputer dan teknologi sebagai keperluanurusan harian. Malah, para pendidik berperanan sebagai wahana yang mampu menentukan corak para murid dalam menghadapi alaf pendidikan terbaru iaitu pendidikan abad ke-21.

1.3 Pernyataan Masalah

Pembelajaran berasaskan permainan merupakan teknik yang mampu membantu murid dalam meningkatkan kemahiran dan pencapaian murid. Muhammad Luqman et al. (2017) menyatakan pembelajaran berasaskan permainan adalah alat yang berkesan untuk membolehkan murid mengetahui teknik menyelesaikan masalah, membina pemikiran kritis dan mampu membuat penilaian sendiri. Tambahan itu, bagi





menjayakan suatu pendidikan secara permainan, ia memerlukan konteks yang relevan, aktiviti kognitif yang tepat, cabaran yang bermakna serta mempunyai maklum balas (Kapp, 2012).

1.3.1 Keupayaan guru dari sudut pengetahuan isi kandungan bahasa Arab dan kemahiran berbahasa

Permasalahan yang timbul apabila aktiviti gamifikasi ini dilihat tidak mencapai objektif dan matlamat pembelajaran. Hal ini disebabkan pendekatan gamifikasi yang dirangka oleh guru yang tidak mempunyai pengetahuan dalam memahami isi kandungan bahasa Arab dan pengalaman dalam bidang pendidikan. Permasalahan yang timbul apabila aktiviti gamifikasi ini dilihat tidak mencapai objektif dan matlamat pembelajaran. Hal ini disebabkan pendekatan gamifikasi yang dirangka oleh guru yang tidak mempunyai pengetahuan dalam memahami isi kandungan bahasa Arab dan pengalaman dalam bidang pendidikan. Ia disokong oleh Mohamad Rushdan Azizan (2018), masih terdapat banyak reka bentuk aktiviti gamifikasi yang tidak meyakinkan. Hal ini bukan disebabkan permainan yang tidak berfungsi atau tidak menarik, akan tetapi ia disebabkan oleh permainan tersebut dibina oleh pendidik yang tidak mempunyai pengetahuan dalam memahami isi kandungan dan latar belakang dalam bidang pendidikan serta kemahiran berbahasa Arab. Kekangan dan kekurangan dalam memberikan input dalam kemahiran yang tertentu juga menjadikan pendekatan gamifikasi ini tidak berkesan dari segi struktur kandungan, olahan format dan jalan penceritaan.





Dalam kajian Zarima Mohd Zakaria, Robeah Yusuf & Suo Yan Mei (2019) menjelaskan guru bahasa masih kekurangan isi kandungan yang mencukupi dalam melaksanakan pendekatan permainan dalam pembelajaran lalu menyebabkan kaedah pengajaran guru terhad dan mengakibatkan objektif pembelajaran sukar untuk dicapai.

Selain itu, opsyen pengajian guru juga merupakan elemen dalam kualiti guru bahasa Arab. Guru berkualiti dan berkemahiran dalam bidang pendidikan perlu berpengetahuan isi kandungan yang lengkap tentang bahasa yang merangkumi aspek morfologi, sintaksis, retorik dan kemahiran (Nazri Atoh, Saipolbarin & Mohd Zawawi, 2014). Namun begitu, realitinya kewujudan guru bukan opsyen bahasa Arab dalam sistem pendidikan bahasa Arab menyebabkan guru kurang ilmu pengetahuan dalam berbahasa dan memahami pendekatan pengajaran komunikatif serta kemahiran lain. Disebabkan permasalahan ini, aktiviti gamifikasi yang dijalankan tidak berkesan dan mengakibatkan objektif pengajaran dan pemudahcaraan sukar untuk dicapai.

1.3.2 Kurang Penggunaan Teknologi

Rentetan daripada keupayaan guru dalam pengetahuan isi kandungan dan berpengalaman dalam bidang pendidikan menyebabkan kaedah pengajaran traditional juga turut ditimbulkan. Kekurangan penggunaan teknologi dan permainan sebagai alat bantu mengajar yang menarik telah menghalang murid daripada membangunkan minat mereka untuk belajar dalam bilik darjah. Masalah ini dapat dilihat apabila terdapat pengajar yang tidak mempunyai peluang, pengalaman dan pemahaman dalam penggunaan permainan digital di dalam kelas (Carolyn M. & LaRosa, 2017). Keadaan





ini menyebabkan guru kurang terdedah kepada manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran walaupun sumber tersebut boleh diakses secara percuma di sekolah. Tambahan pula, kajian oleh Nur Shamira, Irma Martini dan Majmun Aqsha Lubis (2017) menunjukkan bahawa kaedah pengajaran yang tidak memanfaatkan teknologi dan inovasi cenderung berfokus pada guru dan kurang memberi perhatian kepada murid. Hal ini turut disokong oleh Siti Rohani, Suhaila dan Hakim (2018), yang menyatakan bahawa pembelajaran yang hanya tertumpu kepada kuliah tanpa penggunaan teknologi dan permainan boleh mengakibatkan kelesuan serta hilangnya tumpuan di kalangan murid.

Masalah kekurangan pemahaman dan pengalaman guru dalam penggunaan inovatif serta permainan menyebabkan murid cenderung mengikuti kelas tanpa motivasi dan semangat yang tinggi. Oleh itu, perkara ini perlu diberi perhatian serius oleh para guru untuk memastikan proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdPc) selaras dengan perkembangan teknologi terkini. Selain itu, ia membolehkan pengajar meneroka pendekatan baru dan meningkatkan teknik pengajaran yang berkesan.

Selain itu, para guru perlu menyahut saranan daripada Kementerian Pendidikan Malaysia dengan memberi nafas baharu terhadap inovasi pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab. Pembaharuan ini diperkenalkan melalui aspek pendekatan pengajaran yang lebih bersifat kontemporari dan mampu meningkatkan motivasi serta minat murid. Namun, permasalahan turut berlaku apabila pembelajaran berasaskan permainan ini menjadikan murid lebih tertumpu kepada gajet dan komputer (jika melibatkan aktiviti permainan secara digital) yang akhirnya membawa kepada ketagihan (Muhamad Luqman et al., 2017).





Para murid di sekolah akan sentiasa meminta guru untuk menyediakan kemudahan teknologi ketika sesi pembelajaran di dalam bilik darjah tanpa ingin menyertai aktiviti pembelajaran lain yang dianjurkan oleh guru mereka. Dalam kajian Fariza Khalid (2016) menyatakan bahawa terdapat peningkatan bilangan murid dalam penggunaan permainan dengan dengan jumlah seramai 10,000 murid yang bermain dalam tempoh masa satu jam setiap waktu. Kesan daripada permainan tersebut akan semakin teruk jika tiada pantauan dari guru. Hal ini juga turut menjadikan pendekatan permainan tidak memberi kebaikan dalam pendidikan dan membawa kepada masalah kerosakan tingkah laku serta kesihatan tubuh badan.

1.3.3 Kurang pengetahuan berkaitan pedagogi pengajaran



Seterusnya, isu yang wujud dalam pelaksanaan pendekatan gamifikasi terhadap guru adalah kurang pengetahuan dalam bidang pedagogi pengajaran. Penggunaan aktiviti gamifikasi yang kurang berkualiti antara faktor yang tidak mendapat membantu murid dalam pembelajaran khususnya murid pemulihan untuk menguasai subjek yang diajar dengan berkesan (Shahrizul Hafizi et al., 2019). Gamifikasi juga terdiri daripada murid yang berbeza latar belakang, tahap pengetahuan dan kemahiran juga menjadi jurang dalam memanfaatkan proses penggunaan gamifikasi tersebut. Terdapat murid yang kurang mahir dengan teknologi di dalam bilik darjah, dimana mereka pasti akan merasakan kesukaran untuk menggunakan kaedah permainan semasa belajar walaupun kaedah tersebut antara yang menarik dan interaktif (Van Eck, 2006).





Hal ini akan mempengaruhi guru supaya berfikir sama ada penggunaan pendekatan gamifikasi ini dalam pengajaran diperlukan mahupun tidak di dalam pendidikan. Ia turut disokong oleh Mohd Rushdan Azizan (2018) guru kurang berkemahiran dalam teknik pengajaran di dalam bilik darjah. Kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru masih lagi tidak tepat dan kurang sesuai dengan kandungan yang diajar.

Perkembangan pendidikan masa kini sering kali dikaitkan dengan perubahan generasi. Melalui perubahan ini, kaedah pengajaran dalam pendidikan juga mengalami transformasi. Hal ini jelas terlihat pada murid hari ini yang dikenali sebagai Generasi Z, juga dipanggil i-Generation, Generasi Net, atau Generasi Internet, yang dilahirkan antara pertengahan tahun 1990-an hingga 2010. Sementara itu, Generasi Alpha adalah generasi yang mulai mengenali gajet dan pelbagai alat telekomunikasi sejak awal kanak-kanak dan mereka dilahirkan antara tahun 2011 hingga 2025 (Nor Rosmawati Ismail, Nor Suhada Mat Hassan & Najihah Abd Wahid, 2019). Generasi ini merupakan generasi *digital-native* yang terangsang untuk mencuba perkara baru. Selain itu, mereka lebih menyukai pengajaran yang kreatif, interaktif, menyeronokkan dan dapat merangsang pemikiran di luar kotak selaras dengan perkembangan teknologi terkini (Posnick-Goodwin, 2010). McGrath, Naomi & Bayerlein (2013) turut menyatakan bahawa Generasi Z dan Alpha berbeza daripada generasi sebelumnya kerana adanya perubahan dalam corak penggunaan teknologi dan media.





1.3.4 Persekitaran berbahasa

Permasalahan turut dikesan apabila persekitaran bahasa yang dipraktikkan oleh guru bahasa Arab tidak menyeluruh. Guru didapati tidak menggunakan perbualan bahasa Arab ketika proses PdPc berlangsung di dalam bilik darjah. Faktor persekitaran ini amat penting kerana ia berupaya menatijahkan peningkatan pencapaian murid dalam memahami isi pembelajaran dan meningkatkan kemahiran pertuturan bahasa Arab. Kenyataan ini disokong oleh Khairulaizam Abdul Rahman & Harun Baharudin (2023) persekitaran guru bertutur dalam pertuturan bahasa Arab secara signifikannya memberi sumbangan terhadap penguasaan kosa kata berbahasa Arab bagi murid.

Pembentukan ruang persekitaran berbahasa perlu diperkasa melalui interaktif aktif antara guru dan murid agar kestabilan ruang persekitaran berbahasa dapat dibentuk dengan baik. Kemosototan pengajaran bahasa Arab turut berlaku disebabkan murid beranggapan bahawa bahasa Arab sebagai bahasa asing dan penggunaan pertuturan di dalam bilik darjah juga tidak meluas.

Oleh itu, pembelajaran masa kini perlu memberi tumpuan kepada peningkatan kemahiran teknikal, persekitaran pembelajaran dan pendekatan pendidikan yang baharu. Salah satu pendekatan yang sesuai dengan ciri-ciri pembelajaran ini adalah gamifikasi. Pendekatan ini merupakan langkah penyelesaian yang berkesan dalam meningkatkan pencapaian dan kemahiran berfikir murid. Penggunaan bahan pembelajaran berasaskan gamifikasi dikenal pasti sebagai alternatif yang menarik dan berkesan dalam pengajaran. Pendekatan gamifikasi ini seiring dengan prinsip pendidikan abad ke-21 yang disarankan oleh Menteri





Pendidikan Malaysia iaitu pembelajaran yang mengandungi unsur kemahiran, penglibatan murid, ganjaran serta pencapaian matlamat. Di samping itu, pendekatan ini juga mendorong penyelidik untuk mengenal pasti potensi gamifikasi melalui permainan yang dapat diterapkan dalam pendidikan. Reka bentuk kajian adalah kajian tinjauan yang berbentuk deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Sampel diambil dari Sekolah Kebitaraan Zon Timur (Kelantan, Terengganu dan Pahang). Data dianalisis menggunakan kaedah SPSS bagi soal selidik dan analisis tematik bagi temubual.

1.4 Objektif Kajian

Objektif kajian yang digunakan adalah seperti yang berikut:

- i. Mengetahui tahap pengetahuan guru bahasa Arab terhadap pendekatan gamifikasi.
- ii. Meneliti gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan.
- iii. Meninjau cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi.
- iv. Menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan.





1.5 Soalan Kajian

Soalan kajian yang digunakan adalah seperti yang berikut:

- i. Apakah tahap pengetahuan guru bahasa Arab terhadap pendekatan gamifikasi?
- ii. Apakah gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan?
- iii. Apakah cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi?
- iv. Apakah cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan?



1.6 Kerangka Teoritikal Kajian

Teori pembelajaran merupakan prinsip-prinsip yang telah diwujudkan hasil daripada kajian-kajian ahli psikologi pendidikan. Teori ini penting buat guru merancang teknik dan kaedah pengajaran yang kreatif untuk menghasilkan pembelajaran yang berkesan di dalam bilik darjah (Siti Norhaida, 2017). Kerangka teorikal kajian mengambil kira daripada teori konstruktivisme vygotsky (Slavin, 1997). Ia dibina sebagai panduan guru dalam memahami proses pengajaran melalui pemusatan murid. Teori ini menggalakkan murid untuk melibatkan diri secara aktif dan merasai pengalaman pembelajaran secara *hands on* iaitu pembelajaran melalui pengalaman mahupun perkara yang dilakukan oleh murid sendiri dengan bimbingan guru.





Teori ini juga turut disokong oleh Zur'ain Harun et al. (2022) iaitu model pembelajaran yang digunakan guru sangat penting dalam menentukan suasana pembelajaran aktif. Maka, lahirlah aliran pedagogi yang menyarankan pembelajaran secara berkumpulan yang memberikan peluang kepada pelajar untuk menyuarakan idea serta memberikan pertimbangan jawapan yang sesuai dengan aktiviti pembelajaran. Ia dapat mendorong dan menggalakkan pelajar untuk bekerjasama dalam menyelesaikan sesuatu tugas. Ini dikenali dengan konsep pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran terhasil melalui kerja berkumpulan yang dibimbing oleh guru. Secara tidak langsung, ianya dikaitkan dengan pembelajaran dalam kehidupan sebenar pelajar melalui aktiviti penyesuaian sosial budaya. Maka, murid juga berupaya mengaplikasikan mata pelajaran yang dipelajari dalam situasi kehidupan yang pelbagai. Penglibatan murid dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan daya kefahaman dan ingatan murid untuk jangka masa panjang (Furdu, 2017).

Selain itu, teori ini mempraktikkan para guru memberi peluang kepada murid untuk mengemukakan pendapat dengan cara dan bahasa mereka sendiri. Guru juga harus memberi kesempatan kepada murid mereka untuk berfikir mengenai pengalamannya sehingga menjadi kreatif dan imaginatif (Slavin, 1997). Penekanan teori ini menumpu kepada keperluan murid bagi membina kefahaman mereka sendiri dalam setiap pengajaran. Peranan utama bagi konstruktivisme adalah pengajaran di mana ia bukan berfokus kepada penyampaian pembelajaran, penerangan ataupun perpindahan pengetahuan guru kepada murid, akan tetapi ia penciptaan situasi untuk membolehkan murid tersebut dapat membina konsep pemahaman yang diperlukan (Arif, 1987).





Menurut Macbrien & Brandt (1997) konstruktivisme merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh murid. Kebanyakan pengkaji mendapati setiap murid membina pengetahuan mereka dan tidak menerima pengetahuan tersebut daripada orang lain. Pengetahuan tidak boleh dipindahkan daripada murid kepada pemikiran murid lain. Sebaliknya, murid membentuk pengetahuan sendiri dengan menggunakan pengalaman yang sedia ada. Pengetahuan murid adalah hasil daripada aktiviti yang dilakukan dan bukan maklumat mahupun pengajaran yang diterima dari orang lain (Nik Aziz, 1999).

Pendekatan gamifikasi guru bahasa Arab dalam kajian ini juga merujuk daripada ciri konstruktivis sosial oleh vygotsky iaitu pembinaan pengetahuan melalui teknik scaffolding. Teknik scaffolding merupakan pertolongan atau bimbingan orang yang berpengalaman (guru), berkebolehan dan mahir untuk meningkatkan tahap pemikiran dan pembelajaran murid-murid di sekolah. Jika teknik ini diaplikasikan dalam dunia pendidikan, guru bertindak sebagai fasilitator atau moderator. Para guru menyediakan bantuan dan akan mengurangkan bantuannya apabila murid mula dilihat sudah dapat menguasai kemahiran serta objektif pembelajaran (Muhammad Affan et al., 2022). Oleh itu, amat penting bagi seorang guru memainkan peranan sebagai fasilitator dalam proses pembinaan pembelajaran para murid.

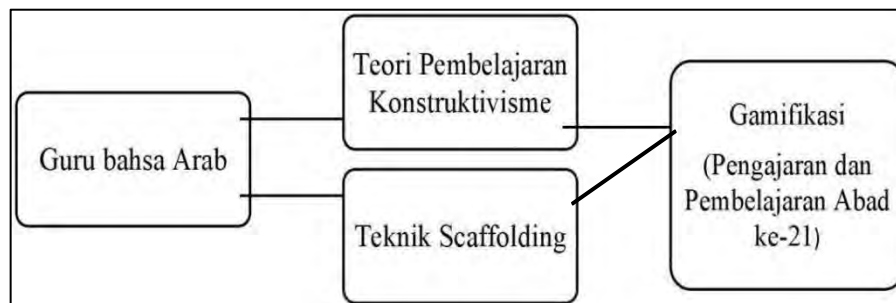
Sehubungan itu, teori ini menekankan kepentingan penglibatan aktif setiap murid dalam meningkatkan pengetahuan mereka melalui interaksi antara pengetahuan sedia ada dan pengetahuan baru. Elemen utama dalam teori ini adalah bahawa murid yang aktif akan membina pengetahuan baru bagi diri mereka sendiri serta membandingkan maklumat baru dengan pemahaman yang telah ada. Proses ini bukan



sahaja akan menghasilkan pembelajaran yang berkesan dan bermakna, sekaligus menanam minat terhadap bahasa Arab dalam diri murid serta membentuk pemikiran yang kritis dan kreatif.

Rajah 1.1

Kerangka Teori Kajian



1.7 Kerangka Konseptual Kajian

Kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti pengetahuan, persediaan dan pedagogi pengajaran guru bahasa Arab dalam melaksanakan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan. Kerangka konsep kajian dibina bagi menerangkan secara ringkas bentuk kajian, hala tuju kajian, format kajian dan peringkat dalam pengkajian. Ia juga diasaskan berdasarkan teori yang sedia ada mahupun kajian-kajian terdahulu (Fariza Khalid, 2016).

Selain itu, kerangka konseptual memberi gambaran awal mengenai pelaksanaan keseluruhan kajian yang akan dijalankan malah menerangkan struktur idea yang dibina bagi memudahkan perancangan kajian oleh pengkaji. **Rajah 1.2** menunjukkan kerangka konseptual kajian yang digambarkan oleh pengkaji bagi



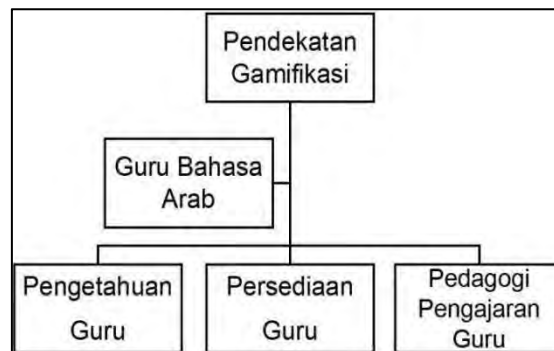
menghuraikan secara umum gambaran pengkajian. Secara umumnya, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran ini dilihat lebih tertumpu kepada teori konstruktivisme iaitu teori yang menyokong amalan pembelajaran melalui pemusatan murid (Zur'ain Harun et al., 2022). Dalam kajian ini, pengkaji telah memilih teori konstruktivisme sebagai rujukan kajian berkaitan dengan pengetahuan, persediaan dan pedagogi pengajaran guru bahasa Arab dalam menjalankan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan.

Tujuan kajian ini untuk melihat kaedah pengajaran melalui pendekatan gamifikasi guru bahasa Arab di dalam bilik darjah. Analisis akan dijalankan mengikut peringkat iaitu pengetahuan, persediaan dan pedagogi pengajaran seperti yang dinyatakan dalam **rajah 1.2**. Dalam kajian ini, pengkaji memberi fokus kepada pengetahuan, persediaan dan pedagogi pengajaran guru dalam menjalankan pendekatan gamifikasi. Kajian ini penting kerana menjadi perkara asas dalam keberkesanan pembelajaran dan pemudahcaraan di sekolah. Pengetahuan yang dimaksudkan dalam kajian ialah pemahaman guru bahasa Arab mengenai konsep dan definisi pendekatan gamifikasi. Selain itu, persediaan pula bermaksud persiapan guru sama ada persiapan sebelum, semasa dan selepas melaksanakan aktiviti gamifikasi di sekolah kebitaraan. Manakala, pedagogi pengajaran pula merupakan langkah-langkah guru melaksanakan gamifikasi di sekolah. Di samping itu, pengkaji juga dapat mengetahui jenis, reka bentuk gamifikasi dan cabaran yang dihadapi ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi.



Rajah 1.2

Kerangka Konsep Kajian



1.8 Definisi Operasional

Definisi operasional ini lebih menjurus terhadap pendekatan gamifikasi guru bahasa

Arab. Kesemua istilah yang diguna pakai dalam konteks kajian ini didefinisikan hanya dibataskan terhadap kajian yang dilaksanakan sahaja.

1.8.1 Pendekatan Gamifikasi

Pendekatan bermaksud kaedah yang diambil bagi memulakan dan melaksanakan sesuatu perkara (Siti Norhaida Abdul Rahman, 2017). Gamifikasi merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggeris iaitu *Gamification*. Menurut Rohaila Mohamed Rosly et al. (2017) gamifikasi membawa maksud penggunaan permainan yang di dalamnya terdapat unsur - unsur reka bentuk dalam konteks yang bukan permainan. Bagi bidang pendidikan pula, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran yang berasaskan permainan ini dapat merangsang dan mampu memberikan motivasi kepada



murid di sekolah. Pendekatan yang menggunakan unsur permainan semasa proses PdPc ini akan menjadikan pembelajaran tersebut lebih menarik dan interaktif. Selain itu, gamifikasi atau pembelajaran berasaskan permainan (*gamed-based learning*) sesuai digunakan oleh setiap guru pada abad ke-21 ini. Pendekatan ini juga menerapkan budaya inovasi dalam PdPc yang mampu menjadikan proses pengajaran itu lebih kreatif dan dapat meningkatkan mutu pendidikan negara.

1.8.2 Guru Bahasa Arab

Guru merupakan Anggota Perkhidmatan Pendidikan yang dilantik oleh Suruhanjaya Perkhidmatan Pendidikan. Guru yang berjiwa pendidik adalah mereka mempercayai bahawa ilmu mesti dicari secara sukarela dan berterusan untuk membentuk keperibadian, perwatakan serta profesionalisme seseorang guru. Dalam konteks ini, guru berjiwa pendidik hendaklah memahami tugas dan tanggungjawab secara profesional dan terperinci. Sebagai guru, tugas utama adalah mendidik. Selain memastikan kurikulum dilaksanakan sepenuhnya dalam tempoh masa yang ditetapkan, tanggungjawab untuk membimbing murid dengan nilai-nilai murni juga diberikan penekanan. Guru perlu mengamalkan nilai dan etika keguruan bagi membentuk nilai-nilai murni serta kemahiran insaniah dalam kalangan murid, rakan sejawatan dan komuniti. Guru berjiwa pendidik juga perlu menunaikan tanggungjawab terhadap profesion, murid, ibu bapa atau penjaga serta masyarakat dan negara agar reputasi profesion keguruan sentiasa dihormati dan dipandang mulia oleh masyarakat. (Standard Guru Malaysia, 2023).





Guru bahasa Arab adalah guru yang mempunyai kemahiran dan kebolehan dalam menjalankan pengajaran bahasa Arab. Seorang guru yang profesional adalah yang mampu menguasai ilmu mata pelajaran yang diajar, mengambil berat perihal muridnya dan mampu melahirkan murid yang cemerlang dalam bidang mata pelajarannya. Ia juga terkandung dalam komponen kecekapan guru dalam tugas mereka sama ada dari sudut komitmen, latihan, pelaksanaan pengajaran malah penguasaan komputer dan teknologi (Nor Hadibah Hushaini, 2016).

Penguasaan ilmu oleh guru bahasa Arab adalah penting untuk memastikan pengajaran dapat dilaksanakan dengan berkesan. Komponen ilmu bahasa Arab seperti morfologi, sintaksis, retorik dan kemahiran akan membantu guru bahasa Arab menunjukkan tahap profesionalisme dalam pengajaran bahasa Arab di dalam bilik darjah (Abdul Razif Zaini et al., 2018).



1.8.3 Sekolah Kebitaraan

Sekolah kebitaraan ialah satu jenama yang diberi kepada sekolah yang dikenal pasti cemerlang dalam klusternya daripada aspek pengurusan sekolah dan kemenjadian murid. Pewujudan sekolah kluster bertujuan melonjakkan kecemerlangan sekolah dalam sistem pendidikan Malaysia dan membangun sekolah yang boleh dicontohi oleh sekolah dalam kluster yang sama dan sekolah lain di luar klusternya (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012). Sekolah Kluster diwujudkan bagi melonjakkan kecemerlangan sekolah dalam sistem pendidikan Malaysia. Sekolah Kluster diberikan kuasa autonomi dari segi pengurusan sekolah, pengurusan sumber manusia,





pengurusan sumber kewangan dan sumber fizikal, pengurusan dan pelaksanaan kurikulum serta pengurusan dan pelaksanaan kokurikulum (Marlina Ali, 2014).

Kementerian Pendidikan Malaysia memberi pengiktirafan Sekolah kluster adalah bertujuan untuk mengangkat kualiti sekolah-sekolah terbaik dengan memberikan autonomi kepada sekolah dalam pengurusan organisasi, instruksional, kurikulum, kewangan, sumber manusia dan pemilihan pelajar. Selain memberi kuasa autonomi kepada sekolah dalam mengurus serta mentadbir sekolah, tujuan kluster adalah untuk melahirkan pelajar yang cemerlang serta menjadi inspirasi kepada sekolah-sekolah lain untuk membangunkan sekolah ke arah kecemerlangan yang lebih tinggi melalui penanda aras, jaringan dan bimbingan dengan kecemerlangannya.



Tujuan penubuhan sekolah-sekolah ini adalah untuk meningkatkan kecemerlangan dalam sistem pendidikan negara dan menjadi contoh yang baik kepada sekolah-sekolah lain. Konsep penganugerahan ini diilhamkan daripada pendekatan yang terkandung dalam Pelan Induk Pembangunan Pendidikan yang telah dilancarkan oleh Y.A.B Datuk Seri Abdullah Bin Haji Ahmad Badawi pada 16 Januari 2007, di Putrajaya International Convention Centre.

Sekolah ini ditubuhkan untuk memaksimumkan potensi dalam kluster kecemerlangan dan melahirkan modal insan yang berdaya saing dalam era yang penuh cabaran. Ini selaras dengan Teras Strategik keenam yang bertujuan untuk meningkatkan kecemerlangan institusi pendidikan. Dasar Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) adalah untuk mengimplementasikan pendekatan dan penanda aras yang sesuai dengan ciri serta keperluan kluster pendidikan yang ada.





1.9 Batasan Kajian

Kajian ini hanya terbatas kepada keperluan pengkaji untuk mengumpulkan maklumat mengenai pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi, meneliti gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab, meninjau cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan dan menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan. Data kuantitatif dan kualitatif digunakan bagi mengumpul maklumat mengenai pendekatan gamifikasi oleh guru bahasa Arab di sekolah kluster kecemerlangan dan kebitaraan bahasa Arab. Instrumen yang digunakan ialah soal selidik, temu bual dan analisis dokumen.

Instrumen ini dijalankan di 15 buah sekolah yang terdapat di zon timur sahaja.

Sekolah kebitaraan di zon timur dipilih oleh pengkaji disebabkan dari sudut populasi dan jumlah sampel kajian yang ramai mengikut statistik sekolah kebitaraan yang terdapat di setiap zon di Malaysia pada tahun 2020.

Pendekatan gamifikasi ini di adaptasi dan diubah suai daripada teori konstruktivisme vygotsky (Slavin, 1997) untuk menjadikan guru sebagai *role model* mahupun ikutan yang paling efektif untuk memberi pengetahuan kepada murid. Selain itu, ia juga pengajaran berpusatkan murid di mana murid bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri (Zur'ain Harun et al.,2022). Kajian ini juga berpandukan pembinaan pengetahuan melalui teknik scaffolding berdasarkan teori konstruktivisme vygotsky. Kajian ini melibatkan 45 orang guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan.





1.10 Kepentingan Kajian

Pendekatan gamifikasi adalah kaedah penyelesaian masalah yang menggabungkan elemen permainan dengan proses berfikir (Prambayun, 2015). Melalui pendekatan ini, pencapaian dan kemahiran berfikir murid dapat ditingkatkan. Kajian ini memberikan manfaat yang signifikan kepada guru, murid dan pihak pentadbiran sekolah. Menurut Prambayun (2015), gamifikasi merupakan satu kaedah yang bermanfaat bagi murid dan dapat meningkatkan pencapaian mereka. Peningkatan kemahiran berfikir juga menjadi matlamat utama kerana ia membantu murid untuk lebih fokus.

Permainan ini bersifat mendidik dan memudahkan murid mencapai matlamat yang telah ditetapkan. Kemahiran yang diperolehi, sama ada secara langsung atau tidak langsung, akan membantu murid menguasai topik dalam mata pelajaran bahasa Arab. Selain itu, keyakinan diri murid juga dapat dibentuk dan seterusnya akan meningkatkan pencapaian mereka sambil mengukuhkan pengetahuan asas. Kajian ini memberi kesan positif kepada murid, sekaligus membina peningkatan dalam pencapaian akademik dan kemahiran berfikir. Diharapkan kepentingan kajian ini dapat membantu beberapa pihak terutamanya guru dari segi:

1. Pengetahuan mengenai gamifikasi dalam pembelajaran.
2. Pengetahuan mengenai jenis permainan yang wujud dalam kaedah gamifikasi, kesan pendekatan gamifikasi, cabaran dan kelebihan pendekatan gamifikasi ketika mengajar di dalam bilik darjah.
3. Membantu guru untuk berusaha mempertingkatkan kemahiran mengajar menggunakan kaedah pembelajaran abad ke-21.





4. Memberi manfaat dan faedah kepada semua pihak termasuk pihak murid dan pihak pentadbiran sekolah bagi mencapai matlamat pengajaran dan pembelajaran di sekolah.

1.11 Rumusan

Dalam bab satu ini, pengkaji telah menjelaskan latar belakang kajian serta konsep asas mengenai kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru semasa proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di dalam bilik darjah. Pada bahagian pernyataan masalah, pengkaji menguraikan isu-isu yang dikenal pasti mempengaruhi aspek pengajaran guru dalam mata pelajaran bahasa Arab. Semua masalah yang dinyatakan memberikan peluang kepada pengkaji untuk melaksanakan kajian ini serta mengemukakan cadangan bagi menyelesaikan isu tersebut melalui kaedah atau pendekatan pembelajaran yang berasaskan permainan dalam bilik darjah. Di samping itu, objektif dan soalan kajian yang dibina juga memberi ruang kepada pengkaji untuk menilai sejauh mana pelaksanaan pendekatan gamifikasi oleh guru bahasa Arab semasa proses pengajaran berlangsung di sekolah kebitaraan.



Rajah 1.3

Kesimpulan Bab 1

