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

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

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

INSTITUT PENGAJIAN SISWAZAH

PERAKUAN KEASLIAN PENULISAN

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 sejelasnya dan secukupnya

Tandatangan pelajar

ii. Perakuan Penyelia:

Saya, Dr. Zarima Mohd Zakaria 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 InstitutPengajian Siswazah bagi memenuhi sebahagian/sepenuhnya syarat untuk memperoleh Ijazah SARJANA BAHASA

12/8/ 2025

Tarikh

Tandatangan Penyelia

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

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

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
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 restircted information as specified by the organization where research was done.*
☑	**TIDAK TERHAD / *OPEN ACCESS***	

(Tandatangan Pelajar/ Signature)

Tarikh: 5 /8 /2025

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

Dr. Zarima Mohd Zakaria
Pensyarah Kanan
Jabatan Bahasa Moden
Fakulti Bahasa dan Komunikasi
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 CONFIDENTAL 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

Dengan nama Allah Yang Maha Pemurah Lagi Maha Penyayang. Selawat dan Salam ke atas junjungan besar Nabi Muhammad SAW, keluarga serta sahabat baginda. Alhamdullilah, 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.

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 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.

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

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.

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

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

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 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

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

3.2 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

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

4.2.1.4 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

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

4.3.1.11 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 penambahbaikkan 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 (*Scoreboard*) 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 (*points*), aras (*leve*l), cabaran (*challenges*) dan hadiah (*gift and charity*) 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 (*easy, medium, high*) 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

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

4.4.1.7 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 *unity*, *AR augmented reality* adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (*gamification*) 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 mahjung 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

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

4.5.1.5 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

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	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

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

4.15	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

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

4.31	Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang	113
4.32	Statistik Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan dating	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 dipelajar	116
4.36	Statistik Papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajar	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

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

4.47	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 mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid	134
4.62	Statistik Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid	135

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

4.63	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

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	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 99
4.10	Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran	101
4.11	Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan	102

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

4.12	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 penambahbaikkan PdPc akan dating	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 dipelajar	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

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

4.29	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 maujud seperti bahan teks, kertas mahjung 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

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 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

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 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

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

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 mempermudahkan proses pembelajaran supaya murid dapat memperoleh pengetahuan

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

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

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

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

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

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

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

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 memaksimakan 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

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 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

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

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 Kementeriaan 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

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

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 meningkatan ilmu yang telah sedia ada serta mampu membawa isu-isu semasa untuk dibincangkan dan mencari penyelesaiannya. Menurut Zarima Mohd Zakaria et al.

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

(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

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

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 kendiri. Tambahan itu, bagi

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

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.

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

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.

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

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

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

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).

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

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

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

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).

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

Hal ini akan mempengaruhi guru supaya berfikir sama ada penggunaan pendekataan 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.

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

1.3.4 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. Kemerosotan 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

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 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:

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

i. Mengenal pasti 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.

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 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?

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

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.

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

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 tugasan. Ini dikenali dengan konsep pembelajaran koperatif 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).

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

Menurut Macbrien & Brandt (1997) konstruktivisme merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan oleh murid. Kebanyakkan 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

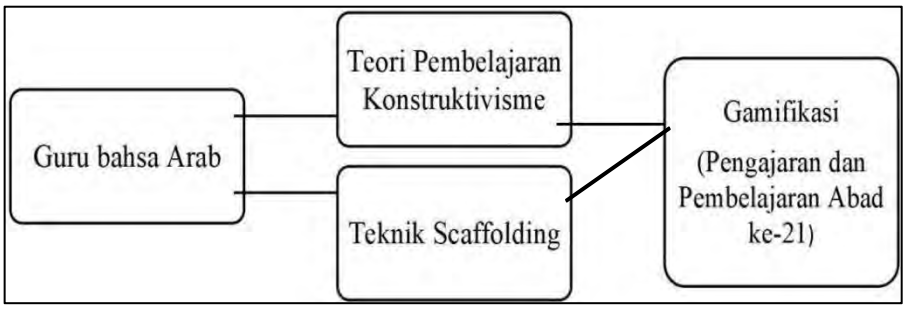
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

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



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

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

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

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.

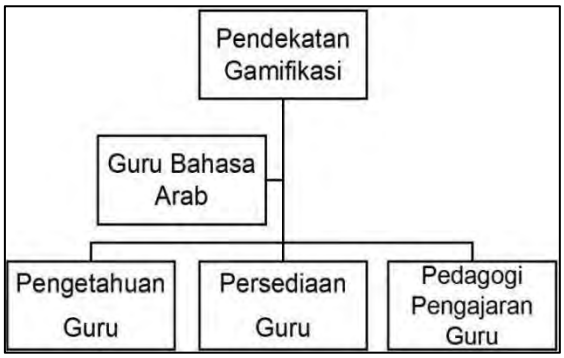
Tujuan kajian ini untuk melihat kaedah pengajaran melalui pendekatan gamifikasi guru bahasa Arab di dalam bilik darjah. Analisis akan dijalankan mengikut peringkat iaitu pengetahuan, persediaan dan pedagogi pengajaran seperti yang dinyatakan dalam **rajah 1.2**. Dalam kajian ini, pengkaji memberi fokus 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.

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 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 meransang dan mampu memberikan motivasi kepada

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 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).

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

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).

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

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,

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

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 memaksimakan 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.

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 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.

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

1.10 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 diperoleh, 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.

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. 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

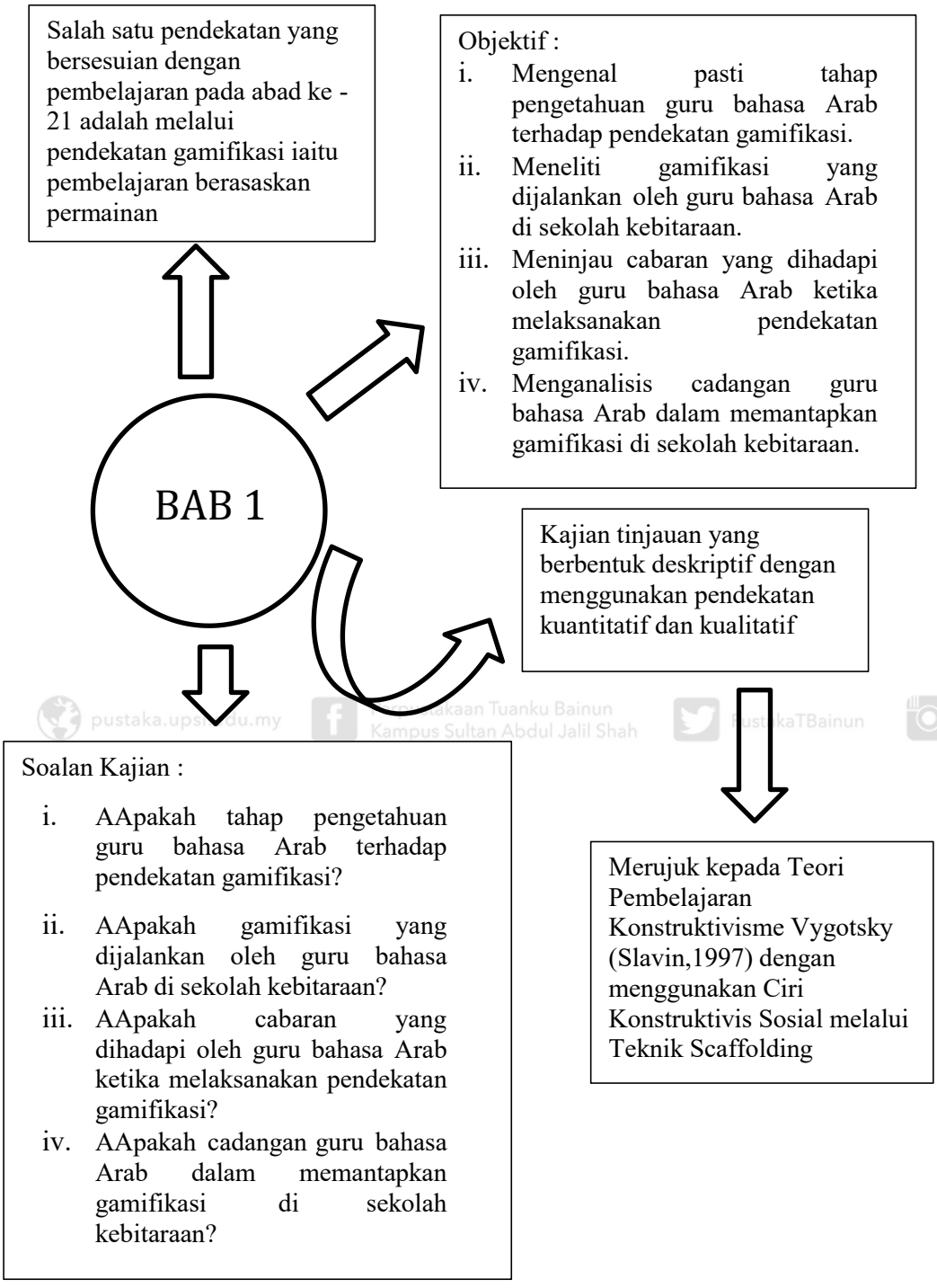
Dalam bab satu ini, pengkaji telah menjelaskan latar belakang kajian serta konsep asas mengenai kaedah pengajaran yang digunakan oleh guru semasa proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di dalam bilik darjah. Pada bahagian pernyataan masalah, pengkaji menguraikan isu-isu yang dikenal pasti mempengaruhi 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.

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 1.3

Kesimpulan Bab 1



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 2

TINJAUAN LITERATUR

2.1 Pendahuluan

Kajian literatur merupakan bab yang membincangkan hasil rumusan pengumpulan maklumat daripada bahan sumber literatur pengkajian yang telah dijalankan oleh para sarjana dan pengkaji yang lalu dan berkait rapat dengan perspektif pendekatan pembelajaran yang berasaskan permainan semasa proses pengajaran dan pembelajaran berlangsung di dalam bilik darjah. Himpunan maklumat yang diperoleh daripada pengkajian yang terdahulu dan semasa menjadi garis panduan penting kepada pengkaji untuk merangka kajian berkenaan dengan tajuk dan skop kajian mengenai pendekatan gamifikasi oleh guru bahasa Arab ini. Perbincangan bab ini merangkumi definisi, konsep, reka bentuk pendekatan gamifikasi dan kaedah pengajaran guru bahasa Arab di dalam bilik darjah.

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

2.2 Definisi Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi adalah konsep pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) yang sejajar dengan proses pembelajaran dan pemudahcaraan abad ke-21. Pendekatan gamifikasi tidak hanya memperkenalkan elemen permainan, tetapi juga menerapkan budaya inovasi dalam pendidikan, menjadikan proses pengajaran dalam bilik darjah lebih interaktif dan menarik. Pembelajaran dan pemudahcaraan seharusnya bergerak seiring dengan kemajuan teknologi semasa. Oleh itu, gamifikasi dalam pendidikan dilihat sebagai satu pendekatan yang dapat memberikan nafas baru dan berpotensi untuk dimanfaatkan secara efektif oleh guru dan murid.

Menurut *Global Gaming Stat* (2014), laporan statistik di United Kingdom menunjukkan bahawa 74% pendidik menggunakan permainan digital untuk meningkatkan proses pembelajaran, manakala 33% mengaplikasikan permainan untuk menilai tahap pengetahuan dan kemahiran murid. Selain itu, 29% pendidik menggunakan penilaian formatif untuk mengukur kemahiran dan pengetahuan asas murid. Statistik ini menunjukkan bahawa bukan hanya guru yang menggunakan permainan sebagai alat pendidikan, tetapi juga 56% ibu bapa menerapkan kaedah ini kepada anak-anak mereka. Ibu bapa mendapati bahawa pendekatan ini memberikan impak positif terhadap pembelajaran anak-anak mereka.

Pembelajaran berasaskan permainan ini diperkenalkan sebagai usaha untuk mempertingkatkan kualiti pendidikan dan transformasi murid dari sudut perspektif pembelajaran. Menurut Mostowfi et al. (2016) dalam kajiannya menyatakan bahawa pembelajaran yang berasaskan permainan ini boleh dijalankan sama ada dalam waktu

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 bilik darjah mahupun di luar bilik darjah. Melalui kaedah ini, secara tidak langsung dapat memberi gambaran kepada murid bahawa pembelajaran di dalam bilik darjah bukan hanya tertumpu kepada penyampaian guru sahaja akan tetapi ia juga dapat dipelajari sendiri dalam bentuk yang menghiburkan. Bukan itu sahaja, pembelajaran yang berasaskan permainan ini direka bentuk sesuai dengan objektif pengajaran dan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pendekatan gamifikasi dalam pendidikan berpotensi untuk memberikan motivasi, merangsang minat murid serta mencipta pengalaman pembelajaran yang menarik. Pendekatan ini juga dapat membina kemahiran melalui pelbagai permainan yang digunakan. Gamifikasi adalah proses yang mengubah aktiviti menjadi permainan dan mendorong penyertaan aktif murid dalam pembelajaran. Oleh itu, sistem pendidikan masa kini memerlukan unsur kreativiti dan inovasi. Pembelajaran berasaskan permainan atau Game-Based Learning (GBL) menjadi salah satu pendekatan yang semakin diminati oleh ilmuwan dan pengkaji di pelbagai bidang pendidikan. Siti Rohani Jasni (2018) dalam kajiannya menyatakan bahawa pendekatan gamifikasi telah memberikan kesan positif dalam proses pengajaran dan amat sesuai untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab.

2.2.1 Konsep dalam Gamifikasi

Gamifikasi adalah teknik terkini yang popular, memanfaatkan interaksi antara manusia dengan komputer (*Human-Computer Interaction*, HCI), psikologi dan pembangunan permainan digital untuk meningkatkan penglibatan dan motivasi murid

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

di sekolah. Pendekatan ini menunjukkan bahawa gamifikasi dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku individu. Shariful Hafizi Md Hanafiah (2019) dengan tegas menyatakan bahawa pendekatan gamifikasi dalam pendidikan dapat membantu murid mendapatkan pelbagai pengalaman dalam pembelajaran mereka sekaligus merangsang kemahiran terutama kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT).

Pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan mempunyai empat perkara asas iaitu kebebasan untuk gagal (*freedom to fail*), maklum balas yang pantas (*rapidfeedback*), perkembangan (*progression*) dan penceritaan (*story-telling*). Menurut Maimun Aqsha Lubis (2016) antara perinciannya adalah kebebasan untuk gagal. Reka bentuk ini menggalakkan murid merasai suatu pengalaman tanpa perasaan takut kepada kegagalan, ia juga dapat dilihat dalam pengaplikasian penilaian secara formatif dalam pendidikan. Perkara ini lebih menfokuskan kepada proses pembelajaran dan pemudahcaraan yang menghiburkan dan tidak dilihat kepada keputusan peperiksaan.

Seterusnya adalah maklum balas yang pantas. Dari aspek *gamification*, maklum balas sering diperoleh melalui latihan secara kendiri, kekerapan aktiviti soal jawab, paparan perkembangan dan komen yang diberikan secara baik kepada murid. Semakin kerap seorang murid mendapat maklum balas, maka semakin berkesan pembelajaran dan pemudahcaraan tersebut. Bagi aspek perkembangan pula, dapat dilihat dalam bentuk peringkat atau tahap pantulan daripada konsep kebebasan untuk gagal. Konsep ini juga dapat mengatasi masalah murid dalam memahami sesuatu perkara.

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

Penggunaan penceritaan dalam proses pengajaran bagi konsep terakhir dalam gamifikasi dapat memberi kesan yang baik dimana sesuatu permainan selalunya diterapkan dengan penceritaan kisah yang diselitkan dalam perjalanan mencapai sasaran. Murid juga lebih mudah belajar apabila sesuatu fakta itu diselitkan dalam bentuk penceritaan berbanding ia disampaikan dalam bentuk senarai. Oleh itu, perkara yang disenaraikan dalam elemen konsep gamifikasi ini mampu memperbaiki proses pembelajaran dan pemudahcaraan bagi mata pelajaran bahasa Arab secara langsung.

2.2.2 Elemen Reka Bentuk Gamifikasi

Jadual 2.1

Reka Bentuk Permainan, Sumber: Khaleel et al. (2016)

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

Elemen Reka Bentuk		Motivasi
Elemen Permainan Mekanik	Elemen Permainan Dinamik	
Dokumentasi tingkah laku	Penerokaan	Rasa ingin tahu intelektual
Sistem pemarkahan, lencana, piala	Koleksi	Pencapaian
Kedudukan	Pertandingan	Gabungan sosial
Pangkat, tahap, reputasi	Pemerolehan status	Gabungan sosial
Tugasan berkumpulan	Kerjasama	Pertukaran sosial
Pengurusan masa, tugas, pencarian	Cabaran	Simulasi kognitif
Avatar, dunia maya, perdagangan maya	Organisasi pembangunan	Penentuan diri

Gamifikasi didefinisikan sebagai pendekatan yang sedang menjadi trend baharu dengan memperkenalkan integrasi mekanik dan dinamik permainan video di luar konteks asalnya. Deterding et al. (2011) menyatakan bahawa penggunaan terma

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

"gamifikasi" pertama kali muncul pada tahun 2008. Namun, terdapat kekeliruan yang timbul akibat pelbagai istilah lain seperti lapisan permainan (*game layer*), permainan terapan (*applied game*), permainan produktiviti (*productivity game*)*, funware*, reka bentuk yang bermain (*playful design*) dan permainan berperilaku (*behavioural games*).

Antara elemen yang terdapat dalam mekanik permainan termasuklah mata (*points*), aras (*levels*), cabaran (*challenges*), item maya (*virtual goods*), papan kedudukan (*leaderboards*), lencana (*badges*) dan hadiah (*gifts and charity*).

Dinamik permainan pula terdiri daripada ganjaran (*reward*), status, tahap pencapaian (*achievement*), eksperesi kendiri (*self-expression*), pertandingan (*competition*) dan *altruisme* (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). Dinamik dan mekanik permainan video digunakan dalam pelbagai bidang yang tidak mempunyai perkaitan secara langsung dengan permainan video. Gamifikasi juga mempunyai potensi untuk menyelesaikan masalah yang meliputi pelbagai bidang dalam kehidupan seharian manusia contohnya bagi produktiviti, perniagaan, penjagaan kesihatan dan pendidikan (Danowska-Florczyk & Mostowski, 2014).

Mekanisme *game element* harus di ambil kira agar permainan dalam pembelajaran yang dihasilkan akan kelihatan menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan **jadual 2.1**, penetapan elemen dalam reka bentuk pembelajaran berasaskan permainan mempunyai motif yang tertentu. *Game mechanics* adalah peraturan dan ganjaran dalam permainan. Ia bertujuan untuk membangkitkan perasaan semangat murid. Manakala, mekanisme yang sedia ada dalam *game dynamic* ditetapkan bagi meransang motivasi dan keinginan murid. Contoh yang diberikan oleh

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

Siti Rohani Jasni (2018), penetapan sistem penskoran dalam *game mechanic*, seterusnya kutipan mata tersebut ditulis pada bahagian *game dynamic*. Objektif skor adalah untuk menentukan pencapaian murid sama ada secara individu mahupun kumpulan.

Seterusnya, adalah penting untuk memahami permainan video sebagai elemen yang dinamik melalui penggunaan kerangka MDA. Penggunaan MDA berpotensi untuk merangsang tingkah laku yang diingini serta memberikan kawalan terhadap hasil yang tidak diingini. MDA yang merupakan akronim bagi *mechanics*, *dynamics* dan *aesthetics* merupakan kerangka yang digunakan dalam reka bentuk permainan video. Ia dikenali sebagai MDA *framework*, yang berasaskan kepada teori pembangunan permainan video (Hunicke et al., 2004). Dalam proses ini, pereka permainan video terlebih dahulu menetapkan peraturan-peraturan yang akan membentuk sistem permainan dengan matlamat untuk memberikan pengalaman, kepuasan dan keseronokan kepada pemain.

Dalam kajian Shahriful Hafizi et al. (2019) turut menyatakan kerangka MDA terdiri daripada tiga komponen asas iaitu *mechanics*, *dynamics* dan *aesthetics*. Dalam permainan video ini, *mechanics* (mekanik permainan) menghuraikan setiap komponen dalam peraturan permainan secara spesifik melalui pengaturcaraan (programming) dan perwakilan data (algorithm). *Dynamics* (dinamik permainan) pula tindak balas komponen mekanisme permainan video pada masa yang nyata. Komponen dinamik ini bergantung sepenuhnya kepada input daripada pemain dan output yang terhasil. Manakala, *Aesthetics* (estetik) respon emosi dalaman dan luaran yang terhasil apabila pemain berinteraksi dengan permainan digital.

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

Dalam reka bentuk permainan yang terdiri daripada mekanik permainan dan dinamik permainan, beberapa aplikasi telah berjaya digunakan dalam pendekatan gamifikasi untuk mempengaruhi tingkah laku pengguna antaranya adalah *LinkedIn, Epic Win* dan *Fitocracy*. Aplikasi tersebut telah menggunakan gabungan mekanik dan dinamik permainan untuk memberi keseronokan kepada pengguna-penggunanya.

Menurut Khaleel, Sahari@Ashaari, Tengku Wook & Ismail (2016) dalam kajiannya menyatakan bahawa kebiasaan permainan digunakan secara meluas dalam bentuk permainan video, namun konsep yang sedia ada bersifat hiburan dan bukan dicipta bagi tujuan kearah pendidikan. Dengan adanya konsep gamifikasi ini, ia dapat diadaptasi dalam bentuk pembelajaran agar lebih berilmu dan berfaedah. Secara realitinya, matlamat permainan adalah untuk hiburan dan keseronokkan sahaja namun ia boleh dipraktikkan sebagai medium pengantara bagi proses pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam bilik darjah. Demikian itu, reka bentuk pembelajaran berasaskan permainan ini mampu mempengaruhi persekitaran dan tingkah laku murid semasa proses pengajaran berlangsung.

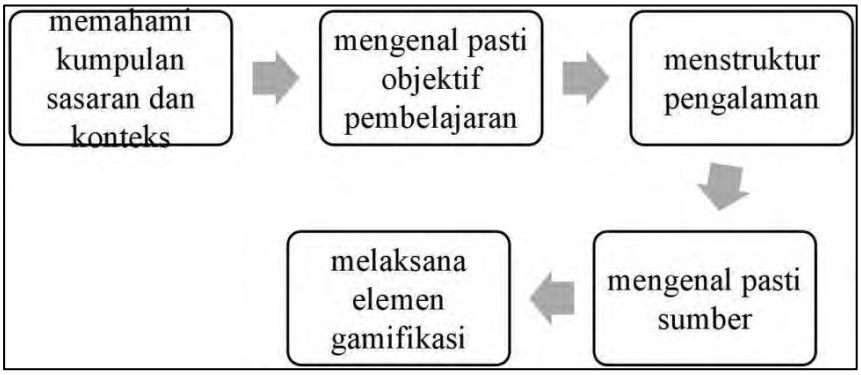
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

2.2.3 Langkah – Langkah Pelaksanaan Pendekatan Gamifikasi

Rajah 2.1

Proses Pelaksanaan Gamifikasi (Diadaptasi dari sumber: Hsin-Yuan Huang dan Soman 2013)



Konteks pendidikan pada hari ini, motivasi dan penglibatan murid menjadi kebimbangan buat para guru di sekolah. Hal ini disebabkan kerana motivasi dan penglibatan murid merupakan elemen yang penting untuk menggalakkan tingkah laku murid ketika sesi pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) berlangsung di dalam bilik darjah.

Walaupun pelbagai usaha dan pendekatan dengan menggunakan alat bantu mengajar yang berasaskan teknologi mahupun bukan teknologi, tahap motivasi dan penglibatan murid dalam PdPc masih dianggap sederhana (Shariful Hafizi et al.,2019). Kementerian Pendidikan Malaysia dan para pendidik di sekolah menumpukan kepada penambahbaikan reka bentuk kurikulum bagi memenuhi objektif pembelajaran. Ia juga memberi penekanan kepada pendekatan untuk merangsang murid supaya lebih bermotivasi dan melibatkan diri secara aktif di dalam pembelajaran. Oleh yang demikian, pendekatan yang sesuai digunakan adalah pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran abad ke-21.

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

Menurut Hsin-Yuan Huang & Soman (2013) pendidik seharusnya mengetahui pembinaan dan kaedah pendekatan gamifikasi yang akan dijalankan di dalam bilik darjah bersama para murid. Seterusnya, **rajah 2.1** menunjukkan langkah-langkah dalam mengaplikasikan pendekatan gamifikasi semasa proses pembelajaran dan pemudahcaraan dijalankan dalam bilik darjah. Langkah pertama adalah memahami kumpulan sasaran dan konteks. Pendidik atau guru perlu mengenal pasti siapa sasaran guru (murid) sebelum menjalankan aktiviti gamifikasi dalam pembelajaran. Kunci utama dalam menjalankan aktiviti pembelajaran berasaskan permainan ini adalah dengan memahami murid. Dengan menganalisis sasaran (murid) bagi pendekatan ini, faktor yang boleh dikenal pasti adalah dari segi kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas. Selain itu, faktor lain juga yang dititik berat adalah tempoh PdPc yang dijalankan, lokasi pengajaran dan bilangan murid dalam bilik darjah (McGrath & Bayerlein, 2013).

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

Langkah kedua dalam pelaksanaan pendekatan gamifikasi melibatkan pengenalpastian objektif kajian. Objektif pembelajaran ini terbahagi kepada tiga bahagian iaitu matlamat pengajaran umum, matlamat pengajaran spesifik dan matlamat tingkah laku. Matlamat pengajaran umum bertujuan memastikan murid melaksanakan tugasan atau projek. Seterusnya, matlamat pengajaran spesifik adalah untuk membolehkan murid memahami konsep yang diajar diikuti dengan kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugasan selepas latihan. Akhir sekali, matlamat tingkah laku menekankan fokus murid menyelesaikan tugasan dengan cepat dan meminimakan gangguan dalam bilik darjah. Proses ini merangkumi persoalan mengenai apa yang ingin dicapai oleh guru dalam bilik darjah apabila murid dapat menyelesaikan aktiviti pembelajaran. Oleh itu, guru perlu merangka objektif

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 yang jelas agar matlamat tersebut dapat dicapai pada akhir sesi pembelajaran.

Menstruktur pengalaman murid melibatkan pendedahan kepada konsep '*push*', di mana guru perlu mencari pendekatan yang sesuai untuk membantu murid mengatasi halangan melalui pengalaman yang mencabar dalam proses pembelajaran. Wilson, Calonge dan Henderson (2016) mencadangkan agar pendekatan gamifikasi diimplementasikan dengan lebih terperinci dalam bilik darjah bersama murid. Setelah matlamat pembelajaran dikenal pasti, guru harus membangunkan modul dan aktiviti yang sesuai dengan keperluan murid. Dengan perancangan yang rapi, murid akan dapat menyelesaikan pembelajaran dan tugasan yang diberikan dalam tempoh yang ditetapkan. Kaedah ini juga membantu guru dalam menilai tahap keupayaan murid mereka.

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

Seterusnya, guru perlu mengenal pasti atau mempertimbangkan sumber yang bakal digunakan dalam menjalankan aktiviti gamifikasi ini. Antara perkara yang perlu diutamakan oleh guru sebelum menjalankan pendekatan gamifikasi sebagai kaedah pembelajaran adalah dengan mengenal pasti mekanisme yang boleh membantu guru bagi mengesan tahap pencapaian murid, jenis permainan yang sesuai dengan kumpulan sasaran (murid) dan ganjaran yang sesuai ditawarkan kepada murid apabila mereka berjaya menyelesaikan peringkat permainan dalam pembelajaran. Antara laman sesawang atau *tool* yang boleh digunakan secara percuma adalah *kahoot.com*, *quizizz.com*, *quizlet.com*, *cram.com*, *classdojo.com* dan lain lagi.

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

Akhir sekali, guru perlu melaksanakan elemen gamifikasi kerana ia memudahkan guru menilai dan melihat prestasi sebenar murid. Elemen ini dapat menjadikan murid lebih fokus untuk bersaing dengan diri sendiri dan mengiktiraf pencapaian mereka. Oleh itu, proses pelaksanaan gamifikasi ini dapat membantu guru untuk melaksanakan persekitaran pembelajaran dan pemudahcaraan dengan berkesan dan mencapai objektif pendidikan. Keberkesanan aktiviti gamifikasi ini adalah bergantung kepada ketelitian guru dalam melaksanakan langkah-langkah tersebut.

2.2.4 Aspek Pengukuran Keberkesanan Gamifikasi

Kajian literatur gamifikasi dalam pendidikan secara amnya lebih tertumpu kepada mata pelajaran seperti pendidikan penjagaan kesihatan, sains kejuruteraan serta teknologi maklumat dan telekomunikasi (Seaborn & Fels, 2015). Kajian daripada Seaborn dan Fels (2015) juga mendapati literatur gamifikasi dalam pendidikan merangkumi 26% iaitu hasil daripada kajian saintifik yang telah diterbitkan. Pelbagai elemen yang menjadi faktor kejayaan dalam keberkesanan gamifikasi kerana kemampuannya untuk memperkembangkan pengetahuan isi kandungan dan kemahiran murid. Antara faktornya ialah motivasi, penglibatan dan pencapaian murid serta pengetahuan dan pengalaman murid.

Berdasarkan kajian yang dijalankan oleh Smith-Robbins (2011) dalam kajiannya *How to Improve the Gamification of Education*, pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan banyak memberi impak positif dan memberangsangkan terhadap para murid, namun demikian dari sudut pengukuran keberkesanannya adalah berbeza-

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

beza mengikut kajian yang dijalankan dalam aspek pendidikan. Antara faktor yang menjadi aspek pengukuran keberkesanan gamifikasi dan menjadikannya pilihan dalam perkembangan pendidikan, adalah disebabkan penglibatan dan pencapaian murid, pengetahuan dan pengalaman murid serta motivasi murid di sekolah.

Merujuk kepada kajian oleh Smith-Robbins (2011) faktor yang tersenarai dan telah menyumbang kepada peningkatan pembelajaran murid melalui proses pembelajaran dan pemudahcaraan dengan menggunakan pendekatan gamifikasi adalah faktor motivasi, faktor penglibatan dan pencapaian serta faktor pengetahuan dan pengalaman. Menurut Cherry (2014) dalam kajiannya berkaitan "*What is Motivation?*" menunjukkan motivasi merupakan proses permulaan, membimbing dan mengekalkan tindakan dan tingkah laku bermatlamat bagi mendapatkan hasil yang diinginkan. Kajian-kajian lepas mendapati pendekatan gamifikasi ini mempunyai kesan terhadap motivasi murid dari pelbagai aspek. Dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan ini, ia memberikan tiga kelebihan iaitu kognitif, emosi dan sosial sehingga dapat meningkatkan motivasi murid dalam menguasai suatu permainan dalam pembelajaran. Oleh yang demikian, terbukti bahawa motivasi dilihat sebagai aspek pengukuran dalam keberkesanan penggunaan pendekatan ini.

Hong dan Massod (2014) pula melaporkan bahawa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran merupakan kaedah yang berkesan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi pembelajaran murid. Pandangan ini juga selari dengan Hussain, Tan dan Idris (2014) dalam kajiannya *Digital Game-Based Learning for Remedical Mathematics Students* yang menyatakan bahawa murid akan lebih cenderung kepada PdPc yang tidak berstruktur mahupun yang tidak formal seperti pembelajaran yang menggunakan kaedah

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

gamifikasi. Ia memaparkan motivasi yang lebih tinggi. Pendekatan ini juga menggalakkan murid untuk terus mencuba dan tidak berputus asa. Kajian yang berkaitan iaitu "Gamifikasi Melalui Kuiz Online dalam Pendidikan Fizik" oleh Rose (2015) juga menunjukkan teknik permainan amat berkait rapat antara motivasi dan penglibatan murid. Menerusi kaedah ini, murid menunjukkan sikap lebih mudah bagi mereka berinteraksi dengan interaktif berbanding dengan komunikasi formal seperti kebiasaan dijalankan di dalam bilik darjah. Isi kandungan pembelajaran yang disalurkan secara atas talian (*online*) menjadi lebih mudah untuk difahami dan pembelajaran itu boleh diulang tanpa berasa bosan.

Pendekatan gamifikasi yang dijalankan di dalam bilik darjah haruslah mempunyai elemen yang menarik, menghiburkan malah mencabar, namun ia tidak memberi tekanan kepada murid ketika bermain sambil belajar. Antara elemen lain yang sering digunakan dalam pendekatan gamifikasi adalah sistem mata (*points*), lencana pencapaian (*badge*), tahap perkembangan (*level/progression*), cabaran (*quests/challenges*) dan *leader boards*. Kepelbagaian elemen tersebut mampu menerapkan motivasi semasa pendekatan gamifikasi berlangsung di dalam bilik darjah.

Di samping itu, elemen kedua bagi aspek pengukuran keberkesanan gamifikasi adalah pengetahuan dan pengalaman. Seorang murid perlu menggunakan pengetahuannya yang sedia ada dalam memindahkan maklumat baru kepada situasi yang baru. Ia perlu menggunakan maklumat dalam konteks yang betul dan belajar dari maklum balas yang segera bagi memudahkan murid tersebut beralih ke peringkat yang lebih tinggi dalam sesuatu permainan. Menurut Fariza Khalid (2017)

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

penguasaan pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi akan menjadikannya suatu pengalaman yang memerlukan penggunaan daya pemikiran yang tinggi dan terhasil apabila proses pembelajaran dan pemudahcaraan dijalankan.

Mengikut teori ciri-ciri penglibatan (*Theory of Engagement Features*) membuktikan bahawa murid mempunyai sifat di mana mereka mahu diberikan ruang untuk mereka menyesuaikan dengan penyelesaian masalah secara berperingkat, malah murid tersebut juga lebih menyukai seolah-olah mereka berkuasa dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pengalaman dari pembelajaran berasaskan permainan yang lepas merupakan faktor yang merangsang minat murid (Fariza Khalid, 2017). Teori ini juga membuktikan apabila murid mengaplikasikan pembelajaran menggunakan pendekatan gamifikasi, mereka berusaha untuk mendapatkan pengetahuan yang banyak bagi melepaskan diri mereka pada peringkat penguasaan mahupun mendapatkan ganjaran pada akhir pembelajaran. Seterusnya, murid berasa teruja bagi meneruskan permainan ke peringkat lain berdasarkan kepada kepuasan dari pengalaman yang lepas.

Aspek akhir dalam keberkesanan gamifikasi merupakan penglibatan dan pencapaian murid. Pendekatan gamifikasi membawa kesan positif bukan sahaja dalam keberhasilan pembelajaran malah perubahan tingkah laku dan pencapaian akademik. Pembelajaran berasaskan permainan ini juga merupakan pemangkin bagi mempercepatkan pembelajaran menerusi penglibatan murid secara aktif dan kreatif. Hal yang demikian memberi suntikan semangat bagi mencapai kejayaan cemerlang dalam pembelajaran (Fariza Khalid, 2017). Dengan wujudnya aspek pengukuran keberkesanan kaedah gamifikasi ini di dalam pendidikan, ia akan menyedarkan para

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

guru bahawa pendekatan gamifikasi mempunyai unsur idea dan inovasi yang sangat menarik malah kaedah pengajaran ini diambil positif oleh pelbagai lapisan masyarakat. Disebabkan itu permasalahan dapat diselesaikan dengan mudah.

2.3 Pendekatan Gamifikasi dalam Pendidikan di Malaysia

Generasi masa kini lebih cepat menyesuaikan diri dengan perubahan terutamanya dalam aspek inovasi dan teknologi dalam pendidikan. Oleh itu, penerapan pendekatan gamifikasi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Arab di semua peringkat sangat digalakkan. Ini kerana pendekatan gamifikasi mampu mempengaruhi tingkah laku murid dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) serta meningkatkan martabat pendidikan di Malaysia (Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid, 2017). Elemen gamifikasi dalam permainan pembelajaran seperti lencana (*badge*) dan papan kedudukan (*leader-boards*), memainkan peranan penting dalam menarik perhatian murid. Penggunaan unsur gamifikasi secara positif berpotensi besar untuk mempengaruhi proses pembelajaran di Malaysia.

Kerajaan Malaysia juga turut memandang serius terhadap perkembangan pembelajaran berasaskan permainan dalam pelbagai bidang di negara ini. Perdana Menteri Malaysia yang lepas iaitu Dato' Sri Mohd Najib Tun Abdul Razak telah merasmikan *Media and Game Innovation Centre of Excellence* (MaGiCX) ketika meraikan ulang tahun ke 10 Iskandar Malaysia pada 6 Disember 2016 (Shahriful Hafizi, 2019). MaGiCX dibina hasil kerjasama strategik antara Universiti Teknologi Malaysia (UTM) bersama Pihak Berkuasa Wilayah Pembangunan Iskandar (IRDA).

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

Pusat media dan inovasi ini berperanan menyokong dan mempromosikan pembangunan industri kreatif dengan memberi tumpuan kepada penggabungan kandungan digital di dalam pellbagai sektor pendidikan. Jelaslah, bahawa pelaksanaan gamifikasi dalam pembelajaran memperoleh momentum untuk disepadukan dalam sistem pendidikan Malaysia.

Pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran berkembang dengan pesat dan menggalakkan para guru menggunakan pendekatan ini ketika proses pembelajaran berlaku. Terdapat faedah terhadap gamifikasi yang membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran di semua peringkat akademik. Gamifikasi dilaksanakan dengan niat bagi membantu murid menikmati pengalaman serta mengatasi cabaran dalam pendidikan intelektual (Ong, Chan & Koh, 2013). Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan ini mendorong murid untuk sentiasa mencari ilmu memenuhi rasa ingin tahu bagi kepuasan diri sendiri. Ia juga disokong oleh Pramana (2016) permainan dalam pembelajaran dan pemudahcaraan melibatkan pelbagai emosi iaitu bermula dari perasaan ingin tahu, keliru, kecewa sehingga gembira kerana berjaya menamatkan permainan dengan jayanya. Penggunaan kaedah gamifikasi meningkatkan sikap murid dalam pembelajaran ketika membangunkan kemahiran kognitif, motor dan kemahiran mereka. Gamifikasi dilihat memberi pengalaman kepada murid untuk berdepan dengan proses penguasaan dan melibatkan mereka dalam situasi yang sukar (Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid, 2017. Ia juga mampu menyediakan beberapa alternatif untuk proses penyelesaian (Wilson, Colonge & Henderson, 2016). Oleh yang demikian, kaedah ini membentuk pandangan baru terhadap pembelajaran dan murid yang terlibat dapat menyedari potensi 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

2.4 Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan

Guru merupakan individu yang paling penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Dengan pengetahuan, pemahaman, kemahiran dan kepakaran yang dimiliki. Guru juga mestilah seorang yang dapat mengaplikasikan pelbagai elemen dalam pengajaran seperti pendekatan, kaedah, strategi dan teknik untuk mencapai objektif pembelajaran dengan berkesan. Menurut Normazidah Mahmood (2012), guru dianggap sebagai "arkitek manusia" kerana peranan mereka dalam membentuk, mencorak dan mengubah tamadun manusia ke arah kemajuan. Kejayaan sesebuah negara pada hari ini sangat bergantung kepada kepakaran guru yang berpengalaman dalam bidang mereka.

Guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan perlu memiliki asas pengetahuan yang pelbagai terutamanya dalam bidang pedagogi. Mereka berperanan dalam merubah strategi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah selaras dengan perkembangan semasa. Oleh itu, guru harus sentiasa berusaha untuk mengemas kini ilmu dan menguasai kemahiran pengajaran terkini. Abdul Razif Zaini et al. (2018) menyatakan bahawa kaedah pengajaran adalah penting dalam mencapai objektif pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memahami dan mampu mengaplikasikan kaedah pengajaran yang sesuai semasa proses pengajaran berlangsung (Normazidah Mahmood, 2012). Pengajaran yang berkualiti hanya dapat dicapai melalui guru bahasa Arab yang berkeupayaan menerapkan pengetahuan pedagogi dalam konteks pendidikan formal.

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

Selain daripada mempunyai pengetahuan pedagogi, guru juga perlu mempunyai pengetahuan pedagogi isi kandungan. Pendidik perlu mahir dalam menyampaikan isi pembelajaran dan penerangan makna perkataan agar proses pembelajaran bahasa Arab di sekolah kebitaraan dapat memberi kesan mendalam kepada murid. Menurut Zarima Mohd Zakaria (2016) Pengetahuan pedagogi isi kandungan digambar sebagai pengetahuan khusus bagi guru mengenal pasti pengetahuan subjek yang berbeza daripada yang difahami oleh pakar kandungan. Sewajarnya guru bahasa Arab yang cemerlang bersedia dan melengkapkan diri dengan ilmu pengetahuan isi kandungan dengan cukup sebelum menjalankan tanggungjawab sebagai seorang pendidik. Apabila tahap kesedian mengajar itu cukup, maka ia membantu para guru dalam membina keyakinan diri ketika melaksanakan pengajaran di hadapan murid.

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

Guru juga berfungsi sebagai fasilitator yang memudahkan dan mendorong proses pengajaran. Mereka merupakan tiang utama dalam sistem pendidikan dan berperanan sebagai agen pembangunan serta perubahan minda dalam masyarakat. Proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas melibatkan interaksi antara tiga elemen penting iaitu murid, guru dan isi kandungan pembelajaran. Setiap murid memiliki latar belakang pencapaian yang berbeza dalam menerima maklumat yang disampaikan oleh guru. Oleh itu, guru perlu bijak dalam memberikan bimbingan dan berperanan sebagai fasilitator supaya pembelajaran yang disampaikan dapat difahami oleh semua murid. Ini penting untuk memastikan semua murid mendapat peluang yang sama untuk belajar (Normazidah Mahmood, 2012).

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

Selain itu, seorang guru harus memainkan peranan secara aktif kerana mereka merupakan penggalak utama dalam proses pembelajaran murid. Guru juga dilihat sebagai model teladan dalam melaksanakan pengajaran dan sentiasa berusaha untuk menyelitkan elemen menarik dalam penyampaian isi pembelajaran agar ia lebih mudah difahami oleh semua murid (Normazidah Mahmood, 2012). Dengan cara ini, murid akan memberikan tumpuan sepenuhnya kepada pembelajaran.

Guru bahasa Arab harus mempunyai daya kreatif dalam menyampaikan pengajaran agar muridnya tidak merasa bosan di dalam bilik darjah. Contoh aktiviti yang mampu menarik minat murid dalam pembelajaran bahasa ialah lakonan dan nyanyian. Oleh itu, kebolehan guru dalam aspek nyanyian merupakan suatu kebolehan yang berkesan dalam PdPc. Murid juga turut terhibur dengan kebolehan guru bahasa dan turut serta aktif dalam pembelajaran. Menurut Normazidah Mahmood (2012) daya kreativiti di antara syarat kejayaan yang penting dalam sesuatu bidang kerana kreativiti satu potensi yang ada pada setiap individu. Guru-guru yang kreatif ialah mereka yang dari masa ke masa mampu menyelesaikan masalah demi masalah dan mampu menghasilkan sesuatu yang berguna dalam bidang mata pelajaran tertentu. Sebagai seorang guru bahasa yang cemerlang, seharusnya sentiasa untuk meningkatkan pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai bagi mencapai objektif pembelajaran. Hal ini kerana, senario pendidikan pada abad ini amat memerlukan guru-guru yang berdaya kreatif agar pembelajaran para murid menjadi efektif.

Oleh yang demikian, pendidik pada hari ini dan akan datang mesti menerima anjakan paradigma dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Guru mesti bertindak

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

positif dalam menerima anjakan paradigma bagi memastikan PdPc dapat dilaksanakan dengan menarik dan berkesan terhadap murid. Tugas guru bukan sahaja bersifat statik dan hanya menumpu kepada objektif pembelajaran semata-mata, guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan juga berperanan penting dalam pembentukan insan seperti yang disarankan oleh Falsafah Pendidikan Kebangsaan.

2.5 Kajian–Kajian Lepas mengenai Pendekatan Gamifikasi

Pengkaji mengkaji mengenai pendekatan gamifikasi iaitu pembelajaran berasaskan permainan kerana ia menerapkan budaya kreativiti dan inovasi dalam pengajaran. Ia mampu menjadikan aktiviti pembelajaran dan pemudahcaraan menjadi lebih menarik dan interaktif, sekaligus ia mampu meningkatkan kualiti terhadap pembelajaran tersebut.

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

Wujudnya dalam kalangan guru yang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran mereka. Namun begitu, masih ada dalam kalangan guru yang tidak menggunakan pendekatan ini dalam pengajaran malah mereka juga masih menggunakan pendekatan lama seperti berpusatkan guru serta menggunakan kaedah tradisional tanpa hiburan dan permainan ketika proses pengajaran berlangsung. Hal yang demikian, apabila ditanya mengenai definisi gamifikasi, guru tidak mampu menjawab persoalan tersebut malah tidak juga mengetahui kewujudan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran abad ke-21 ini. Selain itu, keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan semasa pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam bilik darjah juga masih lagi menjadi persoalan bagi pengkaji. Terdapat kajian terdahulu yang

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

menyatakan akan permasalahan kaedah pengajaran guru antaranya adalah:

2.5.1 Teknik Pengajaran Terkini

Dedek Febrian, Maimun Aqsha Lubis, Irma Martiny Md Yasim dan Nur Syamira Abdul Wahab (2017) dalam kajian mereka, "Teknik Pengajaran Bahasa Arab Interaktif di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor," yang diterbitkan dalam *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization* (ACER-J), bertujuan untuk mengenal pasti strategi yang sesuai dengan perkembangan terkini dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPC) bahasa Arab. Penyelidikan ini mengkaji pelaksanaan PdPC, program dan aktiviti yang dijalankan dalam kurikulum bersepadu serta metod interaktif di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor (PBAS). Metodologi yang digunakan adalah kaedah tinjauan kepada guru dan institusi yang terlibat dalam PdPC bahasa Arab. Instrumen yang digunakan termasuk temubual, pemerhatian dan analisis dokumen.

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

Kajian ini mendapati beberapa kelemahan dalam pelaksanaan pengajaran bahasa Arab termasuk pengajaran yang terlalu bergantung kepada terjemahan teks, penggunaan alat bantu mengajar dan bahan pengajaran yang terhad, kurangnya aktiviti sokongan serta kekurangan dalam amali berkomunikasi menggunakan bahasa Arab dalam kalangan murid dan guru. Faktor utama untuk meningkatkan kemahiran bahasa Arab adalah interaksi yang aktif antara murid dan guru. Selain itu, objektif pembelajaran, kaedah pengajaran, instrumen yang digunakan dan penilaian juga memainkan peranan penting. Oleh itu, pendekatan pengajaran

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

perlu diperbaharui dan dipelbagaikan bagi menarik minat murid serta meningkatkan pencapaian dalam mata pelajaran bahasa Arab. Dapatan kajian menunjukkan bahawa PBAS telah melaksanakan program dan aktiviti melalui kurikulum bersepadu yang menggabungkan elemen-elemen penting dalam PdPC bahasa Arab termasuk metod interaktif seperti nasyid bahasa Arab, pertandingan dan aktiviti kreatif menggunakan ICT. Pendekatan ini diharapkan dapat membantu guru dan institusi yang terlibat dalam pendidikan bahasa Arab untuk mewujudkan PdPc yang menarik dan berkesan serta inovatif.

2.5.2 Isu Pengajaran yang dihadapi oleh Guru Bahasa Arab

Abdul Razif Zaini, Muhammad Redzaudin Ghazali, Mohd Rufian Ismail, Noorshamsinar Zakaria, Hasmadi Hamdan dan Mohamad Rushdan Hj. Azizan (2018) dalam kajian mereka, "Permasalahan Dalam Pengajaran Bahasa Arab Di Malaysia," yang dibentangkan di Persidangan Antarabangsa Sains Sosial dan Kemanusiaan 2017 di Kolej Universiti Islam Antarabangsa, Selangor telah mengkaji secara mendalam isu-isu yang dihadapi oleh guru bahasa Arab di Malaysia. Metodologi yang digunakan adalah kaedah kualitatif yang melibatkan pengumpulan dan penilaian maklumat dari kajian-kajian terdahulu seperti jurnal, artikel dan buku. Melalui penelitian tersebut, beberapa permasalahan utama dalam pengajaran bahasa Arab telah dikenal pasti termasuk pendekatan pengajaran yang berpusat kepada guru, penggunaan kaedah nahu terjemah, kurangnya alat bantu mengajar, ketiadaan bahan bacaan tambahan serta masalah komunikasi dalam bilik darjah. Di samping itu, terdapat isu lain yang timbul seperti pengajaran bahasa Arab oleh guru yang bukan opsyen, tidak

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

mempunyai latar belakang pendidikan dalam bahasa Arab serta kurangnya pengalaman mengajar.

Dapatan kajian ini memberi tumpuan khusus kepada guru-guru bahasa Arab dan menunjukkan bahawa permasalahan yang mereka hadapi boleh dikategorikan kepada lima bahagian utama: (1) persekitaran, (2) motivasi, (3) bahan bantu mengajar, (4) keupayaan dan (5) pedagogi. Oleh itu, adalah diharapkan agar para guru dapat lebih bertanggungjawab dalam menangani permasalahan yang berkaitan dengan kaedah pengajaran ini.

2.5.3 Keberkesanan Pendidikan Gamifikasi

Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani dan Hakim Zainal (2018) dalam kajian mereka mengenai "Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab" bertujuan untuk menyelidik keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan bahasa Arab serta pelaksanaannya dalam kalangan murid di bilik darjah. Kajian ini menggunakan kaedah kajian literatur melalui analisis kandungan. Hasil kajian mendapati bahawa pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran bagi murid. Salah satu isu utama yang dikenal pasti dalam pengajaran bahasa Arab adalah tumpuan yang berlebihan kepada kaedah kuliah yang menyebabkan murid berasa lesu dan hilang fokus semasa proses pembelajaran.

Oleh itu, pelbagai teknik telah diperkenalkan untuk memberikan rangsangan positif kepada minda murid. Dapatan kajian menunjukkan bahawa konsep gamifikasi dapat memupuk sikap positif melalui aktiviti permainan yang bersifat 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

Dengan demikian, kajian ini menyimpulkan bahawa pengurusan dan strategi dalam penerapan konsep gamifikasi adalah sangat baik dan penting dalam membina suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif serta dapat membantu mengekalkan perhatian murid. Pendekatan ini juga sangat diperlukan dalam proses pengajaran untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang berkesan.

2.5.4 Peningkatan Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Harun Baharudin & Maimun Aqsha Lubis, 2016, Konsep *Gamification* sebagai Kaedah Meningkatkan Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia, Universiti Kebangsaan Malaysia. Kajian ini dijalankan bagi menjelaskan konsep *gamification* sebagai satu kaedah bagi meningkatkan motivasi dalam pembelajaran bahasa Arab di Malaysia. Kaedah ini berpotensi untuk memberi kesan yang baik dalam pencapaian bahasa Arab. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan pada masa kini adalah yang berkaitan dengan motivasi dan juga penglibatan murid dalam bilik darjah. Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan ini mampu memperkukuhkan pengetahuan murid serta kemahiran menyelesaikan masalah dan komunikasi. Selain itu, keluhan guru terhadap kelemahan murid mereka dalam memahami pembelajaran bahasa Arab seringkali dibincangkan. Namun, keputusan pencapaian murid masih tiada perubahan dalam peningkatan kejayaan murid dalam pembelajaran bahasa Arab.

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

Oleh itu rumusan yang diperoleh oleh pengkaji bahawa interaksi dalam bahasa Arab, pelaksanaan teknik pengajaran yang menarik dengan pelbagai bahan bantu mengajar, pembangunan personaliti murid dengan dorongan keluarga dan kandungan pengajaran oleh guru antara suatu usaha yang boleh di amalkan kepada murid-murid. Pengkaji mendapati semakin tinggi motivasi murid mengenai pengajaran bahasa Arab maka semakin baik pencapaian murid dalam pengajaran ini. Dapatan kajian mendapati penggunanan konsep gamifikasi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang boleh diaplikasikan dalam meningkatkan motivasi murid. Persekitaran pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan penglibatan murid dan penguasaan murid dalam pembelajaran bahasa Arab.

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

2.5.5 Cabaran Menjalankan Pembelajaran Berasaskan Permainan

Iulian Furdu, Cosmin Tomozei & Utku Kose, 2017, Kelebihan dan Kekurangan Gamifikasi dan Permainan di Bilik Darjah, "*Vasile Alecsandri*" Universiti Bacau, Romania dan Universiti Usak, Turki. Kajian ini dijalankan bertujuan mengetahui cabaran yang dihadapi oleh guru ketika menjalankan pembelajaran berasaskan permainan pada masa kini. Kelebihan dan kekurangan penggunaan gamifikasi di dalam kelas dibincang untuk melontarkan pandangan yang lebih jelas mengenai kesan penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Kajian eksploratori-kes digunakan untuk menyiasat hubungan antara motivasi dan penglibatan murid pembelajaran. Dalam kajian ini, tinjauan dilakukan untuk menilai bagaimana keadaan tingkah laku dan motivasi murid dengan memperkenalkan satu elemen gamifikasi

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

khusus semasa proses pembelajaran berlangsung. Untuk merangsang persaingan dalam kalangan murid, *plug in* jenis berperingkat diperkenalkan dalam sistem pengurusan pembelajaran. Ia juga turut digunakan untuk pendidikan *ekstramural*. Hasilnya membuktikan bahawa motivasi murid menurun berbanding dengan semester sebelumnya.

2.5.6 Elemen Permainan bagi Aplikasi Pembelajaran

Firas Layth Khaleel, Noraidah Sahari@Ashaari, Tengku Siti Meriam Tengku Wook, Amirah Ismail, 2016, Elemen Gamifikasi bagi Aplikasi Pembelajaran, Jurnal Antarabangsa Kejuruteraan Sains Lanjutan dan Teknologi Maklumat, Universiti Tikrit, Iraq bersama Universiti Kebangsaan Malaysia. Objektif bagi kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti elemen permainan yang digunakan dalam aplikasi pembelajaran. Selain itu, kajian ini juga bagi mendapatkan pengesahan setiap elemen permainan tersebut daripada guru, murid dan pakar pendekatan gamifikasi. Elemen permainan yang sesuai telah dikenal pasti melalui tinjauan literatur. Dua kaedah kajian digunakan untuk mengesahkan unsur-unsur tersebut iaitu temu ramah bersama pakar dan menjalankan pemerhatian terhadap murid. Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan kumpulan elemen permainan dengan tiga tujuan iaitu (1) meningkatkan tahap keseronokan dan hiburan, (2) memotivasi murid dan (3) meningkatkan pencapaian dan kemahiran murid. Dalam kajian selanjutnya, elemen-elemen ini akan dilaksanakan dalam bentuk aplikasi pembelajaran dan keberkesanannya akan diuji bersama.

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

2.6 Rumusan

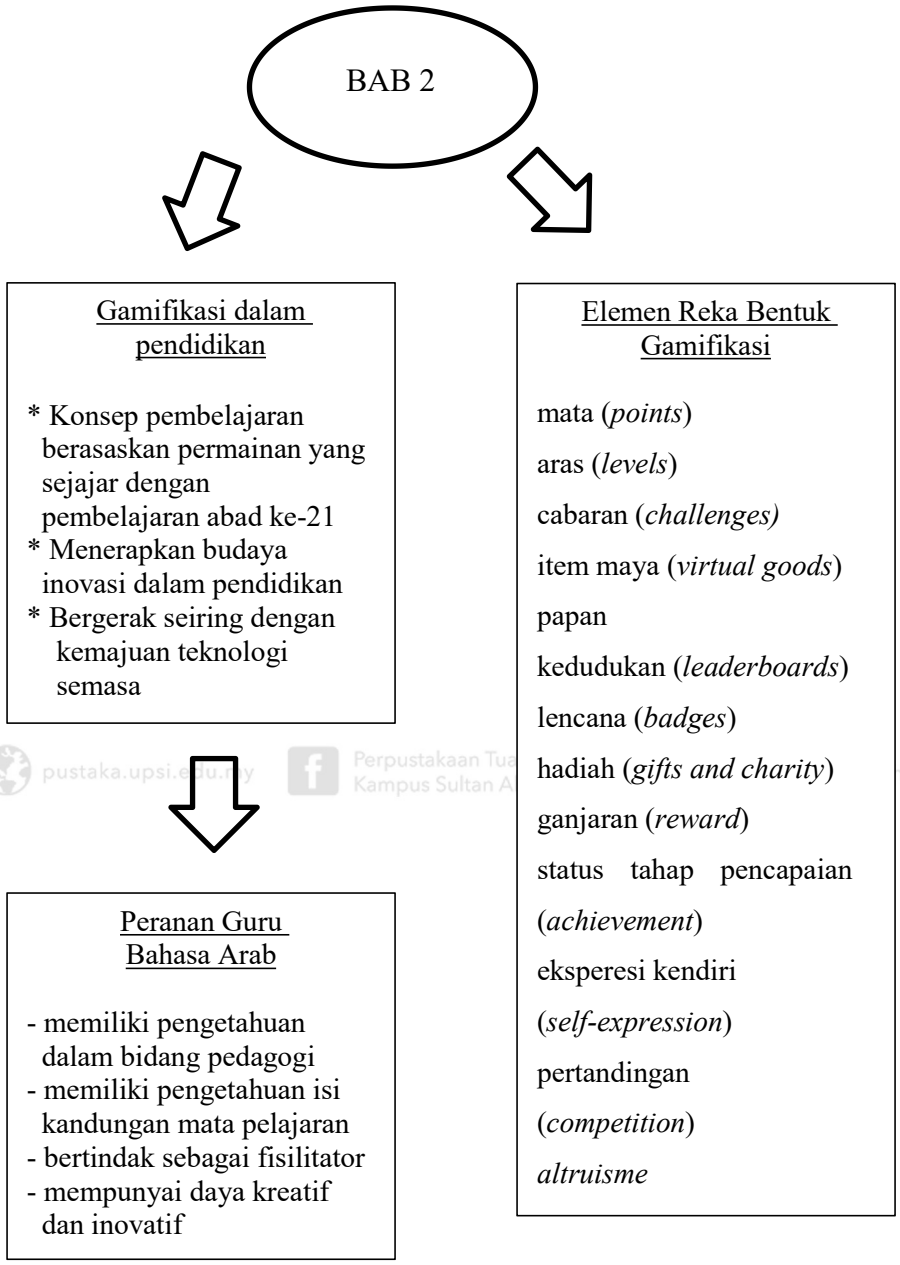
Dalam penulisan bab dua ini, pengkaji telah menghuraikan teori yang mendasari pengamalan oleh guru bahasa Arab semasa menjalankan aktiviti gamifikasi di dalam bilik darjah. Bab ini juga menerangkan tinjauan kajian kajian lepas yang mempunyai kaitan dengan kajian ini untuk membentuk hasil ukuran pendekatan gamifikasi oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Pendekatan pembelajaran berasaskan permainan ini berpontensi menjadi kaedah interaktif yang meransang fokus murid dalam pengajaran bahasa Arab. Pengkaji mendapati bahawa kajian seperti di peringkat sekolah menengah masih kurang dikaji terutama dalam mata pelajaran bahasa Arab. Kebanyakkan pengkaji lepas telah mengkaji dari sudut matapelajaran Matematik, Fizik, Sains dan bahasa Melayu. Pengalaman guru bahasa Arab dan lokasi sekolah kebitaraan telah digunakan sebagai timbangtara kajian. Daripada hasil kajian literatur yang lepas, dapat dirumuskan bahawa teknik pengajaran yang diterapkan oleh guru bahasa Arab memainkan peranan penting dalam melahirkan murid yang berketerampilan dan berkemahiran dalam berbahasa Arab. Faktor kekurangan kaedah pengajaran guru menuntut kreativiti dan kemahiran guru dalam proses pengajaran yang lebih berkesan.

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 2.2

Kesimpulan Bab 2



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 3

METODOLOGI

3.1 Pendahuluan

Metodologi kajian merujuk kepada kaedah sistematik yang digunakan untuk mengumpul data dan maklumat bagi menyelesaikan masalah yang dikaji serta menambah ilmu pengetahuan dalam bidang penyelidikan. Kajian ini bertujuan untuk mengkaji pendekatan gamifikasi yang digunakan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Bab ini akan membincangkan tentang pendekatan kajian, populasi dan sampel kajian, instrumen yang digunakan, proses pengumpulan data, teknik analisis data, kajian rintis serta isu kesahan dan kebolehpercayaan. Akhir sekali, bab ini akan mengemukakan rumusan daripada keseluruhan kajian.

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

3.2 Reka Bentuk Kajian

Dalam kajian ini, reka bentuk kajian adalah kajian tinjauan yang berbentuk deskriptif yang menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Reka bentuk kajian merujuk kepada proses pengolahan data yang diambil atau dikumpulkan berdasarkan perancangan yang khusus dan sistematik, ia melibatkan pembentukan rangkaian hubungan antara pemboleh ubah yang terlibat dalam kajian tersebut (Kerlinger, 1970). Pernyataan ini disokong oleh McMillan dan Schumacher (1984), yang menyatakan bahawa reka bentuk kajian merangkumi prosedur dan teknik yang digunakan untuk menjawab persoalan kajian. Selain itu, reka bentuk ini bertujuan untuk mengawal faktor-faktor bias yang mungkin mengganggu hasil kajian.

Kajian yang dijalankan adalah berbentuk deskriptif bagi mengenal pasti dan mengkaji secara empirikal dan sistematik berkaitan dengan pendekatan gamifikasi guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Kajian deskriptif juga sesuai digunakan kerana bersesuaian dengan kajian pengkaji yang menerangkan fenomena yang sedang berlaku. Pandangan ini disokong oleh Nor Hadibah (2016) yang menyatakan deskriptif mengumpul maklumat mengenai pemboleh-pemboleh ubah dan membuat perihalan terhadap fenomena yang wujud atau sedang berlaku. Pengkaji memilih kajian deskriptif kerana mengambil pandangan daripada Noraini Idris (2013) menyatakan bahawa kesesuaiannya bagi mengetahui respon daripada masyarakat mahupun orang ramai terhadap perkara baik mahupun buruk suatu cadangan.

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

Selain itu, jenis kajian deskriptif yang diterapkan dalam kajian ini adalah kajian tinjauan. Menurut Mohd Majid Konting (2009) dan Hisham & Kutty (2021), kajian tinjauan adalah kajian yang dijalankan ke atas sebahagian daripada populasi melalui pemilihan sampel secara rawak yang mewakili keseluruhan populasi. Pendapat ini turut disokong oleh Creswell (2008), yang menyatakan bahawa kajian tinjauan merupakan prosedur dalam kajian kuantitatif di mana pengkaji melaksanakan tinjauan terhadap keseluruhan populasi.

Bagi mendapatkan data kajian kuantitatif, kaedah soal selidik dijalankan bagi tujuan menilai pengetahuan guru bahasa Arab mengenai definisi gamifikasi, konsep gamifikasi, penyediaan langkah pengajaran dan penyediaan refleksi aktiviti permainan. Pengkaji turut mengenal pasti bentuk gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan. Di samping itu, bagi mendapatkan data kajian kualitatif pula, kaedah temu bual dan analisis dokumen digunakan. Temu bual dijalankan bagi meneliti cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika menjalankan pendekatan gamifikasi dan cadangan bagi memantapkan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan.

Kajian ini dijalankan ketika negara Malaysia dilanda pendamik wabak *covid-19*. Dengan perubahan ini, pengkaji menggunakan pendekatan kajian keseluruhannya secara atas talian iaitu soal selidik atas talian dengan menggunakan kaedah *google form* manakala temu bual atas talian pula dijalankan dengan menggunakan kaedah *google meet* bersama peserta kajian.

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

3.2.1 Kajian Kuantitatif

Pengkaji menggunakan pendekatan kuantitatif dalam kajian ini. Menurut John W. Creswell (2008), kajian kuantitatif adalah suatu kajian yang melibatkan analisis statistik. Pendekatan ini bersifat objektif dan memberi tumpuan kepada hasil yang diperoleh. Istilah "kuantiti" dalam kajian kuantitatif merujuk kepada jumlah atau bilangan yang tepat (Creswell, 2008). Oleh itu, kajian kuantitatif berkaitan dengan data numerik dan ketepatan pengukuran. Pendekatan ini berdasarkan kaedah inkuiri positif, di mana kajian dijalankan melalui eksperimen dan data numerik yang dikumpulkan akan di analisis menggunakan ujian statistik. Dalam kajian ini, masalah yang dikaji dinyatakan dalam bentuk hipotesis.

Pendekatan kuantitatif ini dipilih kerana bagi mendapatkan maklumat mengenai pendekatan gamifikasi oleh guru bahasa Arab dari aspek pengetahuan guru iaitu dari sudut definisi gamifikasi, konsep gamifikasi, penyediaan langkah pengajaran dan penyediaan refleksi aktiviti permainan. Seterusnya, maklumat reka bentuk gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran turut dikenal pasti. Pendekatan kajian ini dipilih bagi mengenal pasti pelaksanaan gamifikasi yang digunakan oleh guru-guru dan mengenal pasti hubungan kolerasi antara lokasi kajian iaitu sekolah kebitaraan dan strategi guru yang mengajar bahasa Arab dengan menggunakan pendekatan gamifikasi ini. Berdasarkan ciri kajian yang dihuraikan di atas, pengkaji yakin bahawa pendekatan ini mampu memenuhi objektif kajian yang terdapat dalam bab satu.

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

3.2.2 Kajian Kualitatif

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif kerana ia bertujuan untuk memahami secara mendalam pengalaman dan persepsi peserta kajian terhadap pendekatan gamifikasi dari sudut cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan serta cadangan yang diberikan oleh guru bahasa Arab bagi memantapkan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan. Kajian kualitatif memberi penekanan kepada pemahaman terhadap makna yang diberikan oleh individu dalam konteks kehidupan mereka (Creswell, 2014).

Menurut Merriam dan Tisdell (2016), pendekatan kualitatif sesuai digunakan apabila penyelidik ingin menyelami dunia subjektif peserta dan meneliti bagaimana mereka mentafsir pengalaman hidup mereka. Oleh itu, pendekatan ini di anggap sesuai bagi kajian ini kerana ia membolehkan penyelidik mendapatkan data yang kaya dan mendalam melalui kaedah temubual dan analisis dokumen.

Reka bentuk kualitatif juga membolehkan penyelidik mengenal pasti tema-tema utama yang berkaitan dengan fenomena yang dikaji secara induktif, iaitu berpandukan kepada data yang diperoleh daripada peserta. Kajian ini tidak bertujuan untuk membuat generalisasi, sebaliknya untuk memahami fenomena dalam konteks tertentu dan daripada perspektif peserta kajian sendiri.

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

3.3 Populasi dan Sampel

Menurut Fraenkel dan Wallen (2006), keseluruhan populasi merujuk kepada sasaran populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu yang diinginkan oleh pengkaji dalam kajian mereka. Pemilihan jumlah keseluruhan dalam subjek kajian harus diuruskan dengan teliti supaya dapat diperoleh dan digeneralisasikan serta tidak terhad kepada sampel sahaja. Dalam kajian ini, populasi yang dipilih dinyatakan seperti dalam **jadual 3.1**.

Di samping itu, pengkaji telah memilih sebanyak 45 orang guru sebagai sampel kajian. Pemilihan ini adalah berdasarkan penentuan saiz sampel yang diperkenalkan oleh Krejcie dan Morgan (1970), yang menyenaraikan saiz sampel yang sesuai mengikut saiz populasi kajian seperti yang ditunjukkan dalam **rajah 3.1.**

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

Jadual 3.1

Bilangan Populasi dan Sampel Kajian

Populasi dan Sampel	Bilangan
Populasi sasaran	Semua guru bahasa Arab di zon timur (Kelantan, Pahang, Terengganu)
Populasi capaian	50 orang guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan zon timur
Sampel	45 orang guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan zon timur seorang guru bahasa Arab dipilih untuk ditemu bual berdasarkan persetujuan guru di dalam soal selidik.

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 3.1

Rajah Penentuan Saiz Sampel Karjcie dan Morgan (1970)

Total	*Sample*	*Total*	*Sample*	*Total*	*Sample*
10 ⇒	10	220 ⇒	140	1200 ⇒	291
15 ⇒	14	230 ⇒	144	1300 ⇒	297
20 ⇒	19	240 ⇒	148	1400 ⇒	302
25 ⇒	24	250 ⇒	152	1500 ⇒	306
30 ⇒	28	260 ⇒	155	1600 ⇒	310
35 ⇒	32	270 ⇒	159	1700 ⇒	313
40 ⇒	36	280 ⇒	162	1800 ⇒	317
45 ⇒	40	290 ⇒	165	1900 ⇒	320
50 ⇒	44	300 ⇒	169	2000 ⇒	322
55 ⇒	48	320 ⇒	175	2200 ⇒	327
60 ⇒	52	340 ⇒	181	2400 ⇒	331
65 ⇒	56	360 ⇒	186	2600 ⇒	335
70 ⇒	59	380 ⇒	191	2800 ⇒	338
75 ⇒	63	400 ⇒	196	3000 ⇒	341
80 ⇒	66	420 ⇒	201	3500 ⇒	346
85 ⇒	70	440 ⇒	205	4000 ⇒	351
90 ⇒	73	460 ⇒	210	4500 ⇒	354
95 ⇒	76	480 ⇒	214	5000 ⇒	357
100 ⇒	80	500 ⇒	217	6000 ⇒	361
110 ⇒	86	550 ⇒	226	7000 ⇒	364
120 ⇒	92	600 ⇒	234	8000 ⇒	367
130 ⇒	97	650 ⇒	242	9000 ⇒	368
140 ⇒	103	700 ⇒	248	10000 ⇒	370
150 ⇒	108	750 ⇒	254	15000 ⇒	375
160 ⇒	113	800 ⇒	260	20000 ⇒	377
170 ⇒	118	850 ⇒	265	30000 ⇒	379
180 ⇒	123	900 ⇒	269	40000 ⇒	380
190 ⇒	127	950 ⇒	274	50000 ⇒	381
200 ⇒	132	1000 ⇒	278	75000 ⇒	382
210 ⇒	136	1100 ⇒	285	100000 ⇒	384

Kajian ini menggunakan teknik persampelan rawak berstrata bagi menentukan sampel kajian kuantitatif, manakala persampelan bertujuan bagi menentukan sampel kajian kualitatif. Teknik persampelan rawak berstrata ini dipilih kerana mengambil pandangan daripada Creswell (2008) teknik persampelan rawak berstata merupakan teknik yang boleh digunakan kerana populasi yang menunjukkan ketidakseimbangan ciri-ciri sesuatu sampel kajian. Teknik persampelan ini sesuai dijalankan dalam pemilihan responden daripada populasi yang berjumlah besar, mempunyai bilangan yang tidak sama dan ciri-ciri sampel yang berbeza.

Pengkaji telah memilih sampel yang sama banyak iaitu tiga orang guru bahasa Arab dari setiap sekolah, walaupun bilangan guru bagi mata pelajaran tersebut berbeza-beza. Persampelan rawak berstrata dianggap sebagai kaedah yang paling berkesan, di mana bilangan sampel yang seragam dan lebih banyak dapat memberikan maklumat yang lebih terperinci (Sekaran Uma, 1992). Oleh itu, pemilihan sampel yang sama banyak adalah sesuai digunakan memandangkan terdapat strata populasi yang terlalu kecil dan terlalu besar. Teknik persampelan ini juga membantu dalam

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

mengurangkan kesukaran dalam menentukan rangka persampelan.

Selain itu, pengkaji juga berusaha untuk mengurangkan perbelanjaan, masa dan tenaga dalam pelaksanaan kajian ini. Prosedur, masa pentadbiran dan pengumpulan data telah ditetapkan dengan teliti termasuk prosedur soal selidik untuk mengelakkan sebarang bias dalam proses persampelan. Jika responden tidak mengembalikan soal selidik, surat pemberitahuan akan dihantar sebagai susulan.

Seterusnya, kajian ini juga menggunakan kaedah pensampelan bertujuan bagi memilih peserta kajian kualitatif. Kaedah ini dipilih kerana ia membolehkan penyelidik memilih individu yang memiliki pengetahuan, pengalaman dan keterlibatan langsung dengan fenomena yang dikaji. Menurut Palinkas et al. (2015), pensampelan bertujuan digunakan secara meluas dalam kajian kualitatif kerana ia membantu dalam pemilihan kes-kes yang kaya dengan maklumat berkaitan fenomena penyelidikan.

Pemilihan peserta dilakukan berdasarkan beberapa kriteria khusus yang telah ditetapkan oleh penyelidik bagi memastikan data yang diperoleh adalah relevan dan bermakna. Dalam konteks kajian ini, peserta yang dipilih mestilah seorang guru yang mempunyai pengalaman mengajar di sekolah kebitaraan. Seterusnya, guru tersebut mestilah terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran bagi mata pelajaran bahasa Arab dan mempunyai pengalaman menggunakan pendekatan gamifikasi di sekolah.

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

Melalui pendekatan ini, penyelidik dapat memperoleh data yang mendalam dan kaya daripada peserta yang benar-benar memahami situasi atau isu yang dikaji. Seperti yang ditegaskan oleh Creswell dan Poth (2018), pensampelan bertujuan melibatkan pemilihan individu yang secara sengaja dapat membantu penyelidik memahami fenomena yang dikaji dengan lebih menyeluruh

3.4 Instrumen

Kajian ini adalah kajian tinjauan yang berbentuk deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan di dalam kajian ini adalah soal selidik, temu bual dan analisis dokumen.

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

3.4.1 Soal Selidik

Pengkaji telah menyediakan 30 item soal selidik berskala *Likert* kepada guru bahasa Arab bagi memperoleh maklumat mengenai pendekatan gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan. Skala *Likert* yang digunakan dalam kajian ini menggunakan tingkat persetujuan yang terdiri daripada lima pilihan skala iaitu item sangat tidak setuju sehingga sangat bersetuju. Lima pilihan tersebut adalah sepeti dalam **jadual 3.2.**

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

Jadual 3.2

Tingkat Persetujuan Skala Likert

	Sangat tidak setuju
	Tidak Setuju
	Tidak pasti
	Setuju
	Sangat setuju

Skala "sangat tidak setuju" menunjukkan bahawa responden benar- benar tidak bersetuju dengan pernyataan tersebut. Skala "tidak bersetuju" menunjukkan bahawa responden menganggap pernyataan itu tidak benar. Skala "tidak pasti" menggambarkan bahawa responden tidak dapat membuat keputusan yang jelas mengenai pernyataan tersebut. Skala "setuju" menunjukkan bahawa responden percaya pernyataan itu adalah benar, manakala skala "sangat bersetuju" menunjukkan bahawa responden mempunyai keyakinan yang tinggi terhadap kebenaran pernyataan itu.

Soal selidik adalah instrumen yang sesuai digunakan untuk mengumpulkan data kerana ia mampu menghasilkan persampelan yang tepat dan mewakili populasi sebenar. Selain itu, soal selidik berfungsi sebagai alat pengukur dalam pengkajian. Melalui instrumen ini, maklumat mengenai fakta, kepercayaan, pencapaian, kehendak dan pelbagai aspek lain dapat diperoleh. Dengan keupayaan untuk menggunakan sampel yang besar, soal selidik dapat meningkatkan ketepatan anggaran statistik dalam kajian yang dijalankan.

Instrumen soal selidik ini bertujuan bagi mengenal pasti pengetahuan guru bahasa Arab dari sudut definisi gamifikasi, konsep gamifikasi, penyediaan langkah

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

pengajaran dan penyediaan refleksi aktiviti permainan. Soal selidik ini disediakan dalam bentuk tiga bahagian (bahagian A, B dan C). Ia adalah berkaitan dengan maklumat latar belakang responden, pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi dan bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan.

Bahagian A merupakan latar belakang responden ataupun demografi responden. Bahagian ini mengandungi tujuh soalan yang dikemukakan oleh pengkaji antaranya adalah jantina, umur, tahap pendidikan, bidang pengkhususan, pengalaman mengajar bahasa Arab, tempoh perkhidmatan di sekolah kebitaraan dan gred responden kajian.

Bahagian B adalah pengetahuan gamifikasi oleh guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi. Bahagian ini mempunyai 15 soalan. Bahagian ini dibina berdasarkan soalan kajian daripada soalan (apakah tahap pengetahuan guru bahasa Arab terhadap pendekatan gamifikasi?). Selain itu, soal selidik ini juga dibina berdasarkan maklumat daripada kajian literatur di bab dua. Pada bahagian B, nombor soalan satu sehingga tiga adalah daripada definisi gamifikasi dalam pendidikan. Soalan empat sehingga tujuh adalah mengenai konsep gamifikasi. Manakala soalan lapan sehingga sebelas adalah penyediaan langkah pengajaran dan soalan dua belas sehingga lima belas merupakan penyediaan refleksi aktiviti permainan.

Bahagian C pula mengenai bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Bahagian C mempunyai 15 soalan dimana ia berdasarkan soalan kajian yang kedua dalam bab satu. Pada bahagian C, soalan

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

nombor enam belas sehingga dua puluh satu berdasarkan reka bentuk permainan. Soalan dua puluh dua sehingga dua puluh tujuh adalah pembelajaran berasaskan permainan digital dan soalan dua puluh lapan sehingga tiga puluh adalah pembelajaran berasaskan permainan bukan digital. Sebelum soal selidik dimulakan, pengkaji memberi penjelasan terlebih dahulu kepada responden mengenai langkah untuk menjawab kepada item yang terdapat dalam soal selidik. Responden diminta menjawab secara jujur. Mereka tidak dibenarkan untuk berbincang dan meniru jawapan guru yang lain kerana soalan yang ditanya dalam soal selidik adalah peribadi dan memberi tumpuan kepada responden sendiri. Responden menjawab soal selidik adalah selama 30-45 minit.

Jadual 3.3

Pemetaan soalan kajian, item soal selidik dan kandungan item soal selidik

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

Soalan kajian	Konstruk	Kandungan Soal Selidik
1. Apakah maklumat mengenai latar belakang responden kajian?	Bahagian A Demografi responden	* umur * jantina * tahap pendidikan * bidang pengkhususan * pengalaman mengajar bahasa arab * tempoh perkhidmatan di sekolah kebitaraan * gred guru
2. Apakah tahap pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi?	Bahagian B Pengetahuan guru mengenai pendekatan gamifikasi	* definisi gamifikasi dalam pendidikan * konsep gamifikasi * penyediaan langkah pengajaran * penyediaan refleksi aktiviti Permainan

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

Soalan kajian	Konstruk	Kandungan Soal Selidik
3. Apakah gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan?	Bahagian C bentuk gamifikasi	* reka bentuk permainan * pembelajaran berasaskan permainan digital * pembelajaran berasaskan permainan bukan digital

3.4.2 Temu bual

Dalam kajian ini, pengkaji tidak hanya menggunakan instrumen soal selidik sahaja, tetapi juga melaksanakan kaedah temu bual separa berstruktur. Tujuan temu bual ini adalah untuk mendapatkan maklumat tambahan yang dapat menyokong dapatan kajian terutamanya dalam penulisan bab empat dan bahagian rumusan. Temu bual dijalankan ke atas guru bahasa Arab yang telah menjawab soal selidik. Daripada kalangan guru tersebut, seorang guru terpilih untuk ditemu bual berdasarkan pengalaman mereka dalam bidang pendidikan dan kemampuan untuk berkongsi pengalaman semasa melaksanakan pendekatan gamifikasi ini.

Soalan temu bual disediakan terlebih dahulu mengikut protokol temu bual yang mengandungi tajuk, arahan kepada penemu bual, soalan kajian, ruang untuk merekod mesej yang disampaikan oleh peserta kajian, merekod komen penemu bual dan nota refleksi (Nor Hadibah, 2016). Pengkaji memilih untuk menggunakan kaedah ini kerana ia bersifat lebih fleksibal. Walaupun soalan di sediakan lebih awal kepada peserta kajian, namun ia masih boleh diubah suai mengikut kesesuaian dan situasi peserta kajian semasa ditemu bual. Oleh yang demikian, pengkaji melakukan penyeliaan protokol temu bual yang dibina berdasarkan objektif dan soalan kajian. Temu bual disediakan bagi mengenal pasti cabaran-cabaran yang dihadapi oleh 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

bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi serta cadangan peserta kajian dalam memantapkan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan.

Selain itu, pengkaji juga menyediakan semua transkripsi dengan menetapkan nombor kod tertentu untuk memudahkan penyusunan dan interpretasi teks. Sebagai contoh, kod yang digunakan oleh pengkaji untuk transkrip temu bual adalah T/R01/2/1. Dalam kod ini, (T) merujuk kepada temu bual, (R) menunjukkan responden, (01) menandakan responden pertama, (2) menunjukkan temu bual ini adalah yang kedua dan (1) merujuk kepada muka surat pertama. Peserta kajian yang ditemu bual akan diberikan nama samaran yang berkaitan dengan nombor kod tertentu. Penggunaan kod ini bertujuan untuk memudahkan pengenalan jenis data, sumber data, nombor data dan nombor muka surat. Data yang diperoleh akan di kod di bahagian atas sebelah kanan muka surat (Nor Fadilah, 2017).

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

3.4.3 Analisis Dokumen

Dokumen merupakan sumber data dalam kajian kualitatif selain daripada pemerhatian dan temu bual. Ia merangkumi pelbagai jenis bahan bertulis, visual dan fizikal yang tersedia dan relevan dengan kajian (Wan Muhd Zuhairi, 2017). Menurut Creswell (2005), jenis dokumen yang dipilih untuk mengumpul data kualitatif harus mampu memberikan informasi yang diperlukan untuk menjawab soalan kajian. Selain itu, kebenaran daripada pihak yang berkenaan perlu diperoleh dan jika perlu pengkaji boleh meminta peserta kajian untuk menyediakan jurnal atau diari. Walau bagaimanapun, tujuan serta garis panduan untuk penyediaan jurnal atau diari tersebut

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

perlu disampaikan kepada peserta.

Menurut Yin (2003), dokumen berfungsi sebagai sokongan dan bukti tambahan bagi data yang diperoleh daripada sumber lain. Data yang tidak dapat diperolehi melalui pemerhatian dan temu bual mungkin dapat diakses melalui analisis dokumen sama ada dokumen awam atau dokumen peribadi seperti diari, surat dan nota individu. Dalam kajian ini, dokumen formal seperti Rancangan Perancangan Harian (RPH) dan rekod pengajaran guru digunakan sebagai sumber data. Selain itu, Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) untuk bahasa Arab serta bahan pengajaran seperti buku teks telah di analisis dan di teliti secara mendalam untuk menjawab soalan kajian ini. Penerangan dan panduan ringkas mengenai kajian juga telah disampaikan kepada peserta kajian setelah mereka bersetuju untuk terlibat dalam kajian ini.

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

3.5 Kesahan dan Kebolehpercayaan

Menurut Nor Hadibah (2016), sesebuah instrumen perlu memiliki kesahan yang tinggi. Jika darjah kebolehan mengukurnya adalah tepat maka tahap pengukuran juga akan tinggi. Pandangan ini disokong oleh Creswell (2008), yang menyatakan bahawa instrumen dikatakan mempunyai kesahan yang tinggi apabila ia dapat mengukur perkara yang sepatutnya diukur. Oleh itu, pengkaji merujuk kepada tiga orang panel pakar yang terdiri daripada pakar dalam bidang pendidikan di Malaysia, pakar dalam bidang kuantitatif dan pakar dalam bidang kualitatif di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Panel ini terdiri daripada pensyarah-pensyarah kanan di Fakulti Bahasa 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

Komunikasi. Semua maklum balas dan teguran yang diterima daripada panel pakar akan diambil kira dan digunakan untuk memperkukuh maksud, bahasa serta kandungan soal selidik. Pembinaan item dalam soal selidik ini berasaskan kajian literatur yang dibentangkan dalam bab dua.

Pertemuan dengan pihak yang terlibat diadakan beberapa kali untuk memastikan soal selidik dan temu bual yang dirancang dapat mencungkil maklumat yang diperlukan oleh pengkaji. Kebolehpercayaan soal selidik dinilai menggunakan nilai *Cronbach Alpha*, di mana nilai melebihi 0.60 sering digunakan sebagai indeks kebolehpercayaan untuk sesuatu instrumen (Mohd Majid Konting, 2009). Oleh itu, pengkaji mengambil inisiatif menggunakan nilai *Cronbach Alpha* dengan merujuk kajian daripada Mohd Majid Konting (2009) dan kajian Mohd Faizal Nizam Lee Abdullah & Leow Tze Wei (2017) untuk menentukan kebolehpercayaan soal selidik. Nilai yang diperoleh dalam kajian rintis pengkaji ialah melebihi 0.60 iaitu 0.89, dimana ia menunjukkan bahawa item yang dibina dalam soal selidik adalah sesuai untuk digunakan dalam kajian sebenar.

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

3.6 Kajian Rintis

Menurut Mohd Uzi Dollah (2015), kajian rintis adalah satu kajian awal yang dilaksanakan dalam skala yang lebih kecil dengan pelbagai tujuan. Ia juga berfungsi sebagai satu kaedah untuk membina alat pengukuran, meningkatkan kemahiran pengkaji serta menganggar tempoh pelaksanaan kajian. Kajian rintis amat sesuai digunakan untuk mengenal pasti masalah dalam soal selidik termasuk soalan dan item

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

yang lemah serta arahan yang tidak lengkap yang boleh menyebabkan soal selidik sukar untuk dijawab oleh responden. Kajian rintis juga merupakan fasa terakhir sebelum proses pengumpulan data dimulakan.

Pengkaji menjalankan kajian rintis kerana ingin menguji tempoh yang diperlukan untuk menjawab soal selidik, menyemak semula item dan arahan agar ia lebih berfokus dan jelas. Di samping itu, kajian rintis ini dijalankan bagi menggugurkan item-item yang tidak menghasilkan data yang diperlukan oleh pengkaji. Kajian rintis ini melibatkan seramai 30 orang guru bahasa Arab daripada 10 buah sekolah menengah yang terletak di sekitar negeri Perak dan Selangor. Data yang diperoleh akan diproses menggunakan perisian *Statistical Packages for Social Science* 23 (SPSS) untuk menguji tahap kebolehpercayaannya.

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

Seterusnya, untuk menentukan sama ada item-item tersebut perlu dikekalkan atau disingkirkan, data daripada kajian rintis ini akan dianalisis melalui analisis item menggunakan program *Cronbach Alpha Coefficient Test*. Analisis ini bertujuan untuk menilai kestabilan nilai *Cronbach Alpha* yang diperoleh. Selain itu, kaedah ini memastikan bahawa kebolehpercayaan instrumen pendekatan gamifikasi yang digunakan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan berada pada tahap yang memuaskan (Mohd Faizal Nizam Lee Abdullah & Leow Tze Wei, 2017). Nilai kebolehpercayaan (Lim, 2007) digunakan untuk mengenal pasti item yang perlu diperbaiki, diubah suai atau disingkirkan daripada soal selidik yang dibina. Menurut Mohd Faizal Nizam Lee Abdullah & Leow Tze Wei (2017), jadual nilai kebolehpercayaan adalah panduan berguna untuk menilai kesahihan instrumen kajian dari segi kebolehpercayaan yang berasaskan nilai pekali kebolehpercayaan

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

(Lim, 2007) seperti yang ditunjukkan dalam **jadual 3.4**.

Jadual 3.4

Panduan Tahap Nilai Pekali Kebolehpercayaan

Pekali Kebolehpercayaan	Tahap Kebolehpercayaan
0.90 atau lebih	Amat baik
0.80 – 0.89	Baik
0.60 – 0.79	Sederhana
0.40 – 0.59	Diragui
0.00 – 0.39	Ditolak

Nilai yang diperoleh dalam kajian rintis pengkaji ialah melebihi 0.60 iaitu 0.89. Ini menunjukkan bahawa item yang dibina dalam soal selidik adalah sesuai untuk digunakan dalam kajian sebenar pengkaji.

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

3.7 Proses Pengumpulan Data

Pengkaji telah menggunakan kaedah soal selidik, temu bual dan analisis dokumen dalam pengkajian ini. Manakala proses pengumpulan data bagi soal selidik, temu bual dan analisis dokumen diterangkan dalam 3.7.1, 3.7.2 dan 3.7.3.

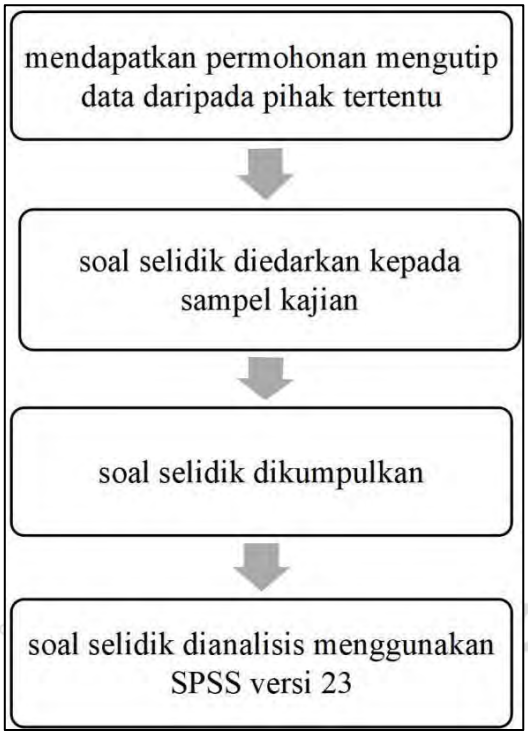
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

3.7.1 Pengumpulan Data Soal Selidik

Rajah 3.2

Prosedur pengumpulan data soal selidik



Pengumpulan data dilaksanakan setelah pengkaji memperoleh kebenaran daripada pihak pentadbiran dari setiap sekolah kebitaraan yang terpilih. Selain itu, data juga diperoleh daripada Pejabat Pendidikan Negeri Kelantan, Terengganu dan Pahang. Pengkaji turut mendapatkan maklumat mengenai guru-guru bahasa Arab daripada ketua panitia bahasa Arab di setiap sekolah yang terlibat dalam kajian. Seterusnya, soal selidik diedarkan melalui ketua panitia bahasa Arab di sekolah-sekolah kebitaraan tersebut.

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

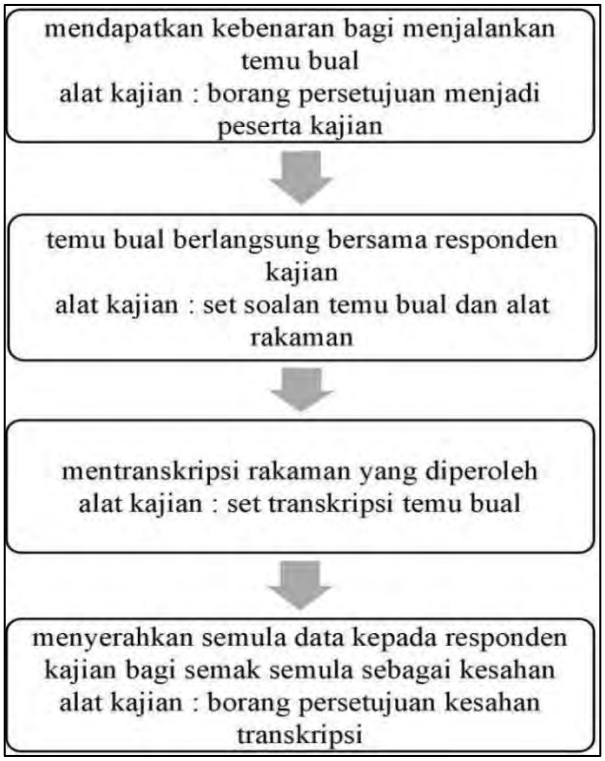
Sebelum pengedaran soal selidik, surat kebenaran untuk melaksanakan kajian telah dihantar kepada pihak-pihak terlibat termasuk Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dan sekolah-sekolah yang terpilih. Setelah mendapatkan surat kebenaran, soal selidik diedarkan kepada responden dan dikumpulkan semula setelah semua sampel kajian menyelesaikan pengisian. Data yang diperoleh kemudiannya dianalisis menggunakan perisian SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) versi 23. Analisis data tersebut akan diterjemahkan ke dalam bentuk jadual untuk dibincangkan dalam bab 5. **Rajah 3.2** di atas menunjukkan prosedur pengumpulan data yang diadaptasi daripada kajian Nor Hadibah Hushaini (2016).

3.7.2 Pengumpulan Data Temu Bual

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

Rajah 3.3

Prosedur Pengumpulan Data Temu Bua



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

Bagi memudahkan proses menganalisis data, pengkaji segera mentranskripsi rakaman yang diperoleh. Pengkaji juga mendengar rakaman temu bual secara ulang kali lalu menyediakan ringkasan memo sebelum proses analisis bermula. Penting bagi pengkaji membaca semula data yang telah dikumpul bagi meningkatkan kefahaman dengan data yang telah sedia ada. Pengkaji melakukan transkripsi secara verbatim.

Menurut Nor Fadilah (2017) mencatat semua perkataan yang telah diucapkan oleh responden tanpa meninggalkan sebarang bentuk pertuturan walaupun dalam bentuk seperti "Aaah…." dan setiap butir perkataan termasuklah bunyi yang keluar serta tingkah laku daripada peserta perlu direkod dengan teliti kerana tingkah laku yang tersirat memberi makna kepada kajian. Di samping itu, pengkaji mengekalkan keaslian maklumat data temu bual tanpa membuat sebarang perubahan perkataan mahupun struktur ayat hasil daripada perbualan bersama responden. Setelah mentranskripsi data kajian, pengkaji menyerahkan data tersebut kepada responden kajian untuk disemak semula sebagai kesahan.

3.7.3 Pengumpulan Data Bukti Dokumen

Pengumpulan data melalui kaedah ini melibatkan beberapa jenis dokumen khususnya dokumen berbentuk bertulis seperti rekod mengajar guru, buku teks, kertas edaran, rekod pencapaian murid, senarai semak aktiviti dan sebagainya (Wan Muhd Zuhairi , 2017).

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

Jenis-jenis dokumen yang diteliti oleh pengkaji adalah dokumen peribadi yang dihasilkan oleh individu terutamanya peserta kajian (Wan Muhd Zuhairi, 2017). Data yang diperoleh daripada dokumen ini termasuklah rancangan pengajaran guru, langkah-langkah dalam perancangan pengajaran, lampiran yang disediakan oleh guru serta soalan edaran untuk aktiviti latih tubi di dalam bilik darjah. Selain itu, ia juga merangkumi bahan bantu mengajar, inovasi pengajaran guru, kit pembelajaran serta bahan dokumentasi dan peralatan sokongan seperti komputer, skrin, alat permainan dan lain-lain. Pengkaji menjadikan bahan bukti dokumen ini sebagai panduan dalam sesi temu bual dengan peserta kajian dan menjadikan temu bual sebagai medium untuk mendapatkan penjelasan lanjut sepanjang proses pengumpulan data kajian.

3.8 Teknik Analisis Data

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

Dalam pengkajian ini, pengkaji telah menggunakan analisis *Statistical Package forthe Social Science* (SPSS) untuk menganalisis data soal selidik. Manakala bagi data temu bual pula, analisis tematik digunakan.

3.8.1 Analisis Statistical Package for the Social Science (SPSS)

Data-data yang diperoleh bersama responden di analisis berdasarkan soalan kajian dan hipotesis kajian. Program yang digunakan dalam menganalisis soal selidik yang telah dikembalikan adalah SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 23. Data diperolehi dan diproses dengan kaedah SPSS untuk menunjukkan perolehan data

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

(Norfadzlina dan Mohammed Azmi, 2022).

Kaedah ini merupakan sebuah program komputer yang direka khusus untuk menganalisis data yang diperoleh daripada soal selidik. Ia dipilih kerana menjadi pilihan utama dalam bidang penyelidikan untuk mendapatkan *output* data yang efektif. Selain itu, kaedah ini memudahkan pengkaji dalam mengakses dan mendapatkan dapatan yang tepat. Dengan menggunakan kaedah ini, pengkaji dapat melakukan pengiraan seperti purata min, sisihan piawai, varians dan pemboleh ubah lain. Dalam analisis data, statistik deskriptif digunakan oleh pengkaji. Statistik deskriptif merangkumi kekerapan, sisihan piawai dan min yang akan digunakan untuk analisis taburan.

Pada bahagian A, soal selidik menyediakan maklumat berkaitan latar belakang guru, ia akan dianalisis dalam bentuk jadual frekuensi dan peratusan. Seterusnya bagi bahagian B, data dianalisis untuk mengenal pasti pengetahuan guru mengenai pendekatan gamifikasi yang diterapkan di dalam bilik darjah. Pengukuran dominan ditentukan dalam bentuk frekuensi, peratus, min dan sisihan piawai. Hal yang sama juga dilakukan untuk bahagian C, yang membincangkan bentuk gamifikasi yang dilaksanakan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan.

Pemeratusan jawapan untuk bahagian B dan C dibahagikan kepada lima kategori iaitu sangat setuju, setuju, tidak pasti, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Tafsiran statistik deskriptif bagi nilai min diadaptasi daripada kajian Nurfadzlina dan Mohammed Azmi (2012). Tafsiran ini dipaparkan dalam jadual di bawah:

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

Jadual 3.5

Nilai Min	Interpretasi Persepsi 1	Interpretasi Persepsi 2
3.00 – 4.00	Tinggi	Positif
2.00 – 2.99	Sederhana	Sederhana
1.00 – 1.99	Rendah	Negatif

Interpretasi Min Jawapan Berbentun Skala

3.8.2 Analisis Tematik

Analisis tematik merupakan kaedah yang digunakan untuk mengenal pasti tema-tema berulang dalam fenomena yang dikaji. Tema-tema ini boleh dikenal pasti dan dikodkan secara induktif yang didorong oleh data daripada sumber kualitatif mentah seperti transkrip wawancara, biografi, rakaman video dan lain-lain atau secara deduktif iaitu berdasarkan teori dan hasil kajian terdahulu (Boyatzis, 1998). Dalam proses menganalisis data kajian, pengkaji akan merekod beberapa catatan penting seperti nama peserta, tarikh, masa dan ringkasan suasana ketika temu bual dijalankan. Langkah ini diambil untuk memudahkan jejak data yang dikumpulkan.

Pengkaji juga membuat semakan dengan mendengar rakaman dan melihat transkopsi secara banyak kali. Kaedah ini sebagai cara bagi mengorganisasikan data dalam bentuk catatan dan mengelompok transkipsi berdasarkan tema-tema yang berkaitan dengan fokus kajian. Melalui pembacaan transkipsi pertama kali, pengkaji telah mewarnakan perkataan, frasa-frasa dan ungkapan yang penting daripada transkipsi awal. Setelah itu, pengkaji menentukan koding perkataan, ayat dan frasa-

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

frasa yang penting. Kaedah ini sesuai digunakan bagi menganalisis tema-tema yang ditentukan berdasarkan kajian literatur dan kajian rintis. Kemudian, pengkaji membuat rumusan keseluruhan serta menulis laporan analisis data kajian secara lengkap.

3.8.3 Analisis Dokumen

Dalam kajian ini, data dikumpul dan di analisis secara berterusan melalui pendekatan kualitatif. Proses analisis data perlu dipandang sebagai suatu proses yang saling berkait dan berterusan. Untuk menghasilkan penemuan kajian yang lengkap dan holistik, Wan Muhd Zuhairi (2017) mencadangkan agar analisis data dijalankan semasa pengumpulan data serta selepasnya dengan pendekatan yang lebih intensif dan formal.

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

Analisis dokumen dalam kajian ini dimulakan dengan sesi temu bual pertama serta pembacaan dokumen pada kali pertama sebagaimana yang dicadangkan oleh Wan Muhd Zuhairi (2017). Pada fasa ini, kaedah analisis semasa pengumpulan data menjadi lebih mencabar kerana pengkaji perlu meneliti proses temu bual yang dijalankan secara dalam talian serta bukti yang diperoleh daripada peserta kajian secara atas talian. Fokus utama pengkaji adalah untuk melihat dan menganalisis dokumen yang dijadikan bahan bukti termasuk rancangan pengajaran guru, langkah-langkah dalam perancangan, lampiran yang disediakan oleh guru dan soalan edaran untuk aktiviti latih tubi di dalam bilik darjah. Dokumen tersebut juga harus merangkumi bahan bantu mengajar, bahan inovasi pengajaran, kit pembelajaran,

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

persekitaran bilik darjah, bahan dokumentasi serta peralatan sokongan seperti komputer, skrin, alat permainan dan lain-lain.

3.9 Rumusan

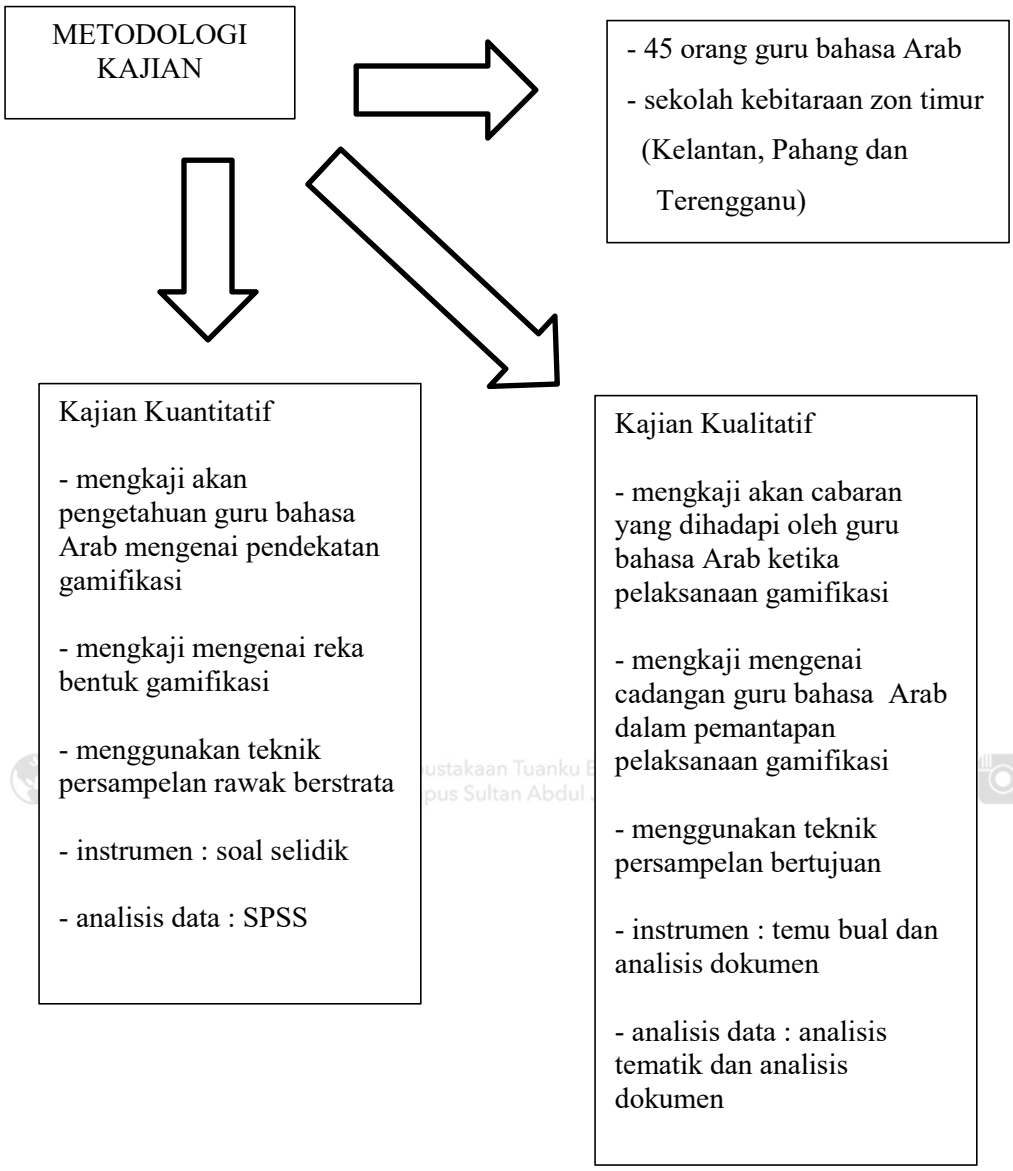
Bab tiga ini membincangkan metodologi kajian yang digunakan oleh pengkaji dalam pelaksanaan kajian. Pengkaji memberi tumpuan kepada aspek reka bentuk kajian, pemilihan responden, lokasi kajian dan instrumen yang digunakan dalam kajian tersebut. Sehubungan dengan itu, pengkaji akan melaksanakan proses pengumpulan data menggunakan instrumen soal selidik, temu bual dan analisis dokumen. Pada peringkat akhir, pengkaji akan menjalankan proses penganalisian data dengan menggunakan kaedah SPSS, analisis tematik dan analisis dokumen yang dapat menjadikan kajian ini lebih relevan dan sesuai ditadbir mengikut metodologi kajian kuantitatif dan kajian kualitatif .

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 3.4

Kesimpulan Bab 3



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 4

DAPATAN KAJIAN

4.1 Pendahuluan

Bab empat ini membincangkan hasil dapatan yang diperoleh berdasarkan maklumat dan data yang telah dikumpulkan oleh pengkaji. Bab ini bertujuan untuk menjawab empat soalan kajian yang telah dinyatakan pada peringkat awal kajian di bab satu. Pembentangan dapatan kajian disusun mengikut urutan objektif serta soalan kajian yang telah ditetapkan seperti berikut:

i. Apakah tahap pengetahuan guru bahasa Arab terhadap pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan?

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 di sekolah kebitaraan?

iv. Apakah cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan?

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

Seterusnya, pengkaji mengumpul data melalui borang soal selidik atas talian (*Google Form*), temu bual separa berstruktur secara atas talian (*Google Meet*) serta bahan bukti dokumen. Data yang diperoleh daripada soal selidik dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan taburan kekerapan, peratusan, sisihan piawai dan nilai min. Pengkaji memanfaatkan perisian *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 23 untuk menganalisis data soal selidik yang telah dikumpulkan. Bagi data temu bual, analisis dilakukan menggunakan pendekatan tematik untuk mengenal pasti tema-tema yang relevan berdasarkan kajian. Akhir sekali, pengkaji membuat rumusan keseluruhan dan menyusun laporan analisis data kajian secara lengkap.

4.2 Dapatan Kajian Kuantitatif

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

Pada bab ini, pengkaji membincangkan dapatan kajian hasil analisis soal selidik terhadap 45 orang guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan kawasan zon timur. Perbincangan ini melibatkan 3 bahagian iaitu bahagian A (demografi responden), bahagian B (pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi) dan bahagian C (reka bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan).

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

4.2.1 Bahagian A : Demografi Responden

Pada bahagian ini, demografi responden di analisis kepada 7 item, ia merangkumi item jantina guru, taburan umur, tahap pendidikan, bidang pengkhususan, pengalaman mengajar bahasa Arab, tempoh perkhidmatan di sekolah kebitaraan dan gred guru. Setiap item di analisis mengikut jadual kekerapan dan peratusan. Jadual dibawah adalah perincian demografi responden sepertimana berikut:

4.2.1.1 Jantina Guru

Rajah 4.2.1.1

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



Jantina Guru

Jadual 4.2.1.1

Jantina Guru

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Lelaki	13	28.9	28.9	28.9
Perempuan	32	71.1	71.1	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

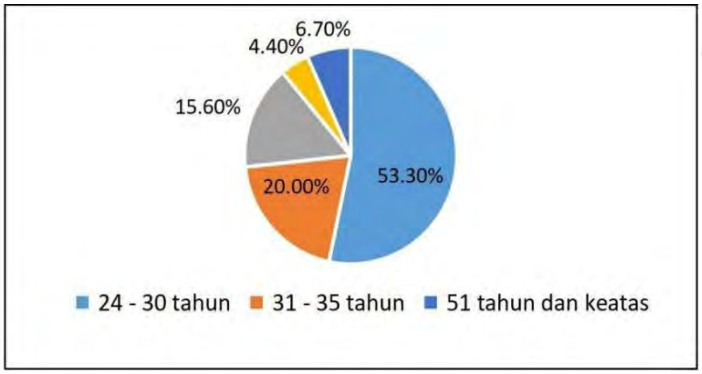
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

Responden yang digunakan dalam kajian ini adalah guru bahasa Arab yang mengajar di sekolah kebitaraan. Seramai 45 orang guru yang telah dipilih sebagai responden kajian ini. Jadual 4.2.1.1 menunjukkan bahawa 32 orang atau 71.1 % daripada keseluruhan jumlah guru adalah perempuan, manakala 13 orang atau 28.9 % guru lelaki dipilih bagi dapatan ini. Berdasarkan demografi ini boleh disimpulkan bahawa guru perempuan lebih ramai yang menjawab soal selidik bagi kajian ini berbanding dengan guru lelaki yang mengajar bahasa Arab.

4.2.1.2 Umur

Rajah 4.2.1.2



Taburan Umur

Jadual 4.2.1.2

Taburan Umur

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
24 tahun – 30 tahun	24	53.3	53.3	53.3
31 tahun – 35 tahun	9	20.0	20.0	73.3
36 tahun – 40 tahun	7	15.6	15.6	88.9
41 tahun – 50 tahun	2	4.4	4.4	93.3
51 tahun dan ke atas	3	6.7	6.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

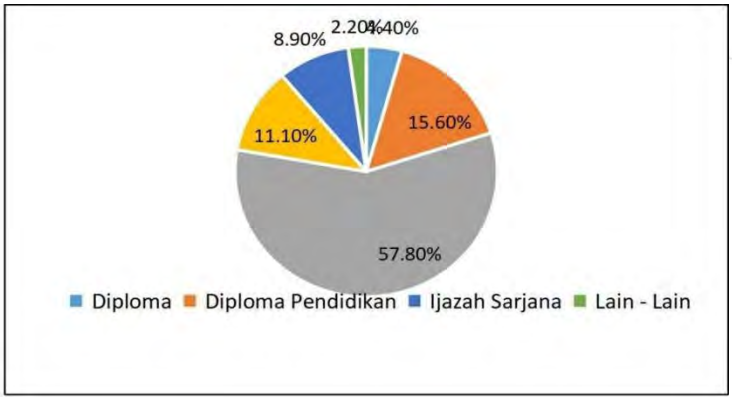
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

Daripada soal selidik yang telah dijalankan, didapati bahawa sebahagian besar kumpulan umur yang menjawab adalah guru yang berumur 24 tahun sehingga 30 tahun iaitu mewakili 53.3 % atau 24 orang diikuti dengan 20.0 % atau 9 orang guru bahasa Arab berumur 31 tahun sehingga 35 tahun. Seterusnya, didapati seramai 7 orang guru adalah berumur 36 tahun sehingga 40 tahun dengan nilai 15.6 %. Bagi guru yang berumur 41 tahun sehingga 50 tahun adalah seramai 2 orang atau 4.4 %, selebihnya 3 orang atau 6.7 % adalah guru yang berumur 51 tahun dan keatas.

4.2.1.3 Tahap Pendidikan

Rajah 4.2.1.3



Tahap Pendidikan

Jadual 4.3

Taburan Tahap Pendidikan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Diploma	2	4.4	4.4	4.4
Diploma Pendidikan	7	15.6	15.6	20.0
Ijazah Sarjana	4	8.9	8.9	28.9
Ijazah Sarjana Muda Kepujian	5	11.1	11.1	40.0

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

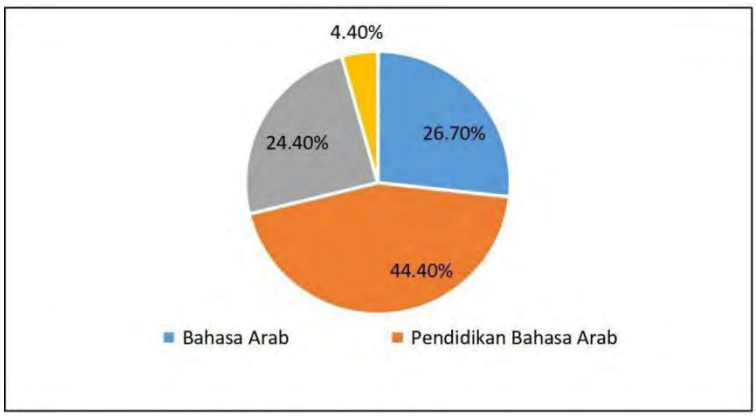
Ijazah Sarjana Muda Pendidikan	26	57.8	57.8	97.8
Lain-Lain	1	2.2	2.2	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Jadual di atas menunjukkan peratusan tertinggi adalah guru mempunyai Ijazah Sarjana Muda dengan Pendidikan yang menjawab soal selidik ini iaitu 57.8 % atau seramai 26 orang guru. Seterusnya diikuti oleh tahap pendidikan peringkat Diploma Pendidikan iaitu 15.6 % atau 7 orang, 11.1 % atau 5 orang di peringkat Ijazah Sarjana Muda Kepujian, 8.9 % atau 4 orang guru di peringkat Ijazah Sarjana dan 4.4 % atau 2 orang guru di peringkat diploma sahaja. Manakala hanya 2.2 % atau seorang sahaja guru berstatus lain-lain.

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

4.2.1.4 Bidang Pengkhususan

Rajah 4.2.1.4



Bidang Pengkhususan

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

Jadual 4.2.1.4

Taburan Bidang Pengkhususan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Bahasa Arab	12	26.7	26.7	26.7
Lain-Lain	2	4.4	4.4	31.1
Pendidikan Bahasa Arab	20	44.4	44.4	75.6
Pendidikan Islam	11	24.4	24.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

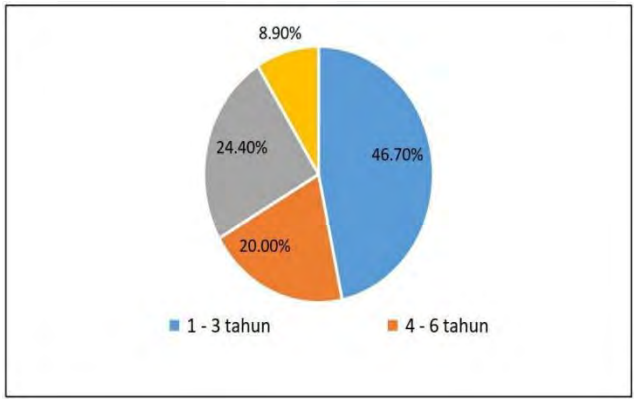
Berdasarkan jadual 4.2.14 menunjukkan peratusan tertinggi 44.4 % atau seramai 20 orang guru adalah dalam bidang Pendidikan Bahasa Arab dan mereka merupakan orang yang sesuai dalam memenuhi kajian ini. Seterusnya 26.7 % atau 12 orang guru daripada bidang Bahasa Arab dan 24.4 % atau 11 orang guru daripada bidang Pendidikan Islam. Manakala hanya 4.4 % atau 2 orang sahaja guru daripada bidang pengkhususan lain-lain.

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

4.2.1.5 Pengalaman Mengajar Bahasa Arab

Rajah 4.2.1.5



Pengalaman Mengajar Bahasa Arab

Jadual 4.2.1.5

Taburan Pengalaman Mengajar Bahasa Arab

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
1 tahun – 3 tahun	21	46.7	46.7	46.7
10 tahun dan ke atas	4	8.9	8.9	55.6
4 tahun – 6 tahun	9	20.0	20.0	75.6
7 tahun – 10 tahun	11	24.4	24.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

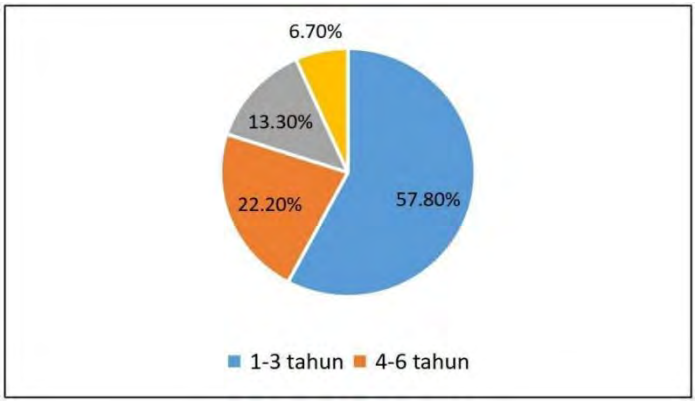
Jadual 4.2.1.5 menunjukkan bahawa responden yang menjawab soal selidik ini ramai dalam kalangan guru yang mengajar bahasa Arab selama 1-3 tahun iaitu 46.7 % atau 21 orang. Seterusnya, 24.4 % atau 11 orang guru adalah berpengalaman selama 7-10 tahun, diikuti pula 20.0 % atau 9 orang guru berpengalaman selama 4-6 tahun dalam mengajar bahasa Arab. Manakala bagi pengalaman mengajar bahasa Arab selama 10 tahun dan keatas adalah 8.9 % atau 4 orang guru sahaja.

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

4.2.1.6 Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan

Rajah 4.2.1.6



Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan

Jadual 4.2.1.6

Taburan Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
1 tahun – 3 tahun	26	57.8	57.8	57.8
10 tahun dan ke atas	3	6.7	6.7	64.4
4 tahun – 6 tahun	10	22.2	22.2	86.7
7 tahun – 10 tahun	6	13.3	13.3	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

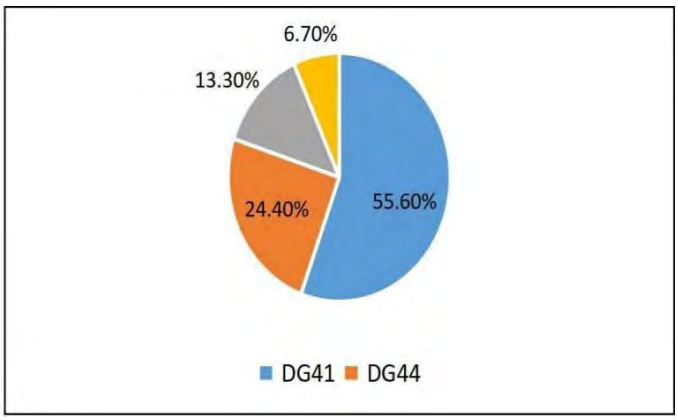
Jadual di atas menunjukkan peratusan tertinggi adalah guru yang berkhidmat selama 1-3 tahun di sekolah kebitaraan iaitu 57.8 % atau 26 orang. Seterusnya diikuti oleh tempoh perkhidmatan selama 4-6 tahun di sekolah kebitaraan iaitu 22.2 % atau 10 orang dan 13.3 % atau 6 orang guru berkhidmat selama 7-10 tahun di sekolah kebitaraan. Manakala hanya 6.7 % atau 3 orang sahaja guru yang berkhidmat di sekolah kebitaraan selama 10 tahun dan keatas.

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

4.2.1.7 Gred Guru

Rajah 4.2.1.7



Gred Guru

Jadual 4.2.1.7

Taburan Gred Guru

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
DG41	25	55.6	55.6	55.6
DG44	11	24.4	24.4	80.0
DG48	6	13.3	13.3	93.3
DG52	3	6.7	6.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Berdasarkan jadual 4.2.1.7 menunjukkan kekerapan tertinggi ialah 25 orang guru atau 55.6 % dengan gred DG41. Selain itu, 24.4 % atau 11 orang guru berada di gred DG44 dan 13.3 % atau 6 orang ialah guru bergred DG48. Manakala hanya 3 orang guru atau 6.7 % sahaja berada di gred DG52.

Kesimpulannya, pengkaji mendapati bahawa guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan yang menjawab soal selidik atas talian ini kebanyakannya adalah dalam kalangan guru perempuan iaitu seramai 32 orang. Mereka adalah dalam kalangan

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

guru-guru baharu. Hal ini demikian kerana berdasarkan analisis data guru bahasa Arab tersebut adalah dalam kalangan guru yang berumur 24 sehingga 30 tahun, berpengalaman mengajar bahasa Arab selama 1 sehingga 3 tahun dan tempoh perkhidmatan mengajar di sekolah kebitaraan adalah selama 1 sehingga 3 tahun sahaja. Akhir sekali, mereka masih dalam gred DG 41 perkhidmatan. Hal ini menyebabkan pengkaji beranggapan guru yang menjawab soal selidik ini adalah ramai dalam kalangan guru-guru baharu.

4.3 Dapatan kajian 1

4.3.1 Bahagian B : Pengetahuan Guru Bahasa Arab Mengenai Pendekatan Gamifikasi

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

Pada bahagian B ini, data di analisis bagi mengenal pasti pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi yang dijalankan di dalam bilik darjah dan yang paling dominan ditentukan adalah dalam bentuk kekerapan, peratus, nilai min dan sisihan piawaian. Skala likert bahagian B ini di analisis kepada 15 item menjurus kepada pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi. Ia dijelaskan sepertimana berikut:

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

4.3.1.1 Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21

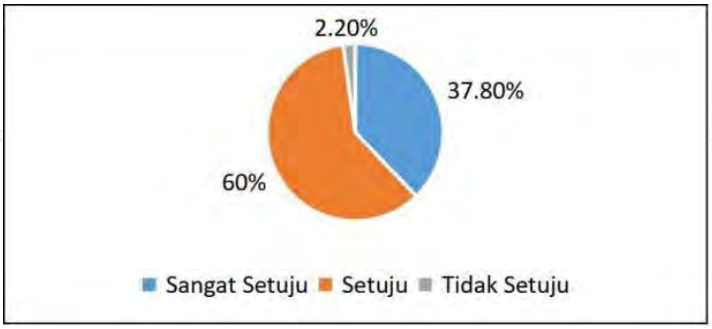
Jadual 4.3.1.1

Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	27	60.0	60.0	62.2
Sangat Setuju	17	37.8	37.8	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.1

Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21



Jadual 4.3.1.1 pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21 menunjukkan bahawa sebanyak 27 orang iaitu 60 % guru di sekolah kebitaraan bersetuju menggunakan pendekatan gamifikasi sebagai kaedah pilihan abad ke 21. Seterusnya, seramai 17 orang guru iaitu 37.80 % memilih sangat setuju. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju dalam pengetahuan gamifikasi ialah kaedah pilhan abad ke 21. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3556 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi mengikut tafsiran statistik deskriptif bagi nilai min yang diadaptasi berdasarkan kajian Nurfadzlina dan Mohammed Azmi (2012). Kesimpulannya, para

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

guru bersetuju bahawa pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21.

Jadual 4.3.1.1

N		Jumlah	45
		Min	4.3556

Statistik pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21

4.3.1.2 Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid

Jadual 4.3.1.2

Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	24	53.3	53.3	55.6
Sangat Setuju	20	44.4	44.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.2

Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid



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

Berdasarkan, jadual 4.3.1.2 menunjukkan bahawa sebanyak 24 orang guru iaitu 53.3 % memilih setuju dan 20 orang guru atau 44.40 % memilih sangat setuju bagi pengetahuan pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4222 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru berpositif menyatakan bahawa pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid.

Jadual 4.3.1.2

Statistik pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada murid

N		Jumlah	45
		Min	4.4222

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

4.3.1.3 Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran

Jadual 4.3.1.3

Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran

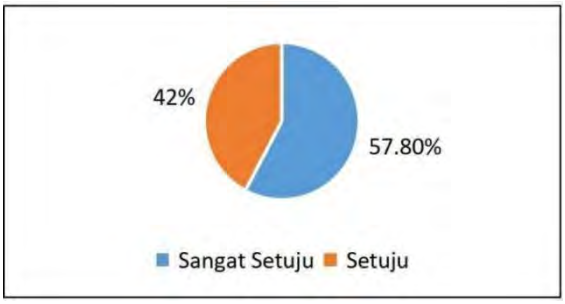
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	26	57.8	57.8	57.8
Sangat Setuju	19	42.2	42.2	100.0
Total	45	100.0	100.0	

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 4.3.1.3

Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran



Jadual 4.3.1.3 gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran menunjukkan bahawa sebanyak 26 orang guru iaitu 57.8 % memilih setuju, manakala 19 orang guru atau 42.20 % memilih sangat setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4222 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid secara aktif dan kreatif dan pemangkin bagi mempercepatkan pembelajaran.

Jadual 4.3.1.3

Statistik gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran

N	Jumlah	45
	Min	4.4222

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

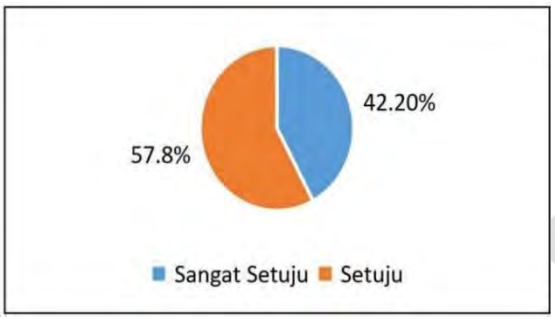
4.3.1.4 Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan

Jadual 4.3.1.4

Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	26	57.8	57.8	57.8
Sangat Setuju	19	42.2	42.2	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.4



Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan

Berdasarkan jadual 4.3.1.4, gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan menunjukkan bahawa sebanyak 26 orang guru iaitu 57.8 % memilih setuju, manakala 19 orang guru atau 42.20 % memilih sangat setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4222 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru berpositif menyatakan bahawa gamifikasi adalah berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan atau *Game based learning* (GBL).

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

Jadual 4.3.1.4

N		Jumlah	45
		Min	4.4222

Statistik gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan

4.3.1.5 Murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan

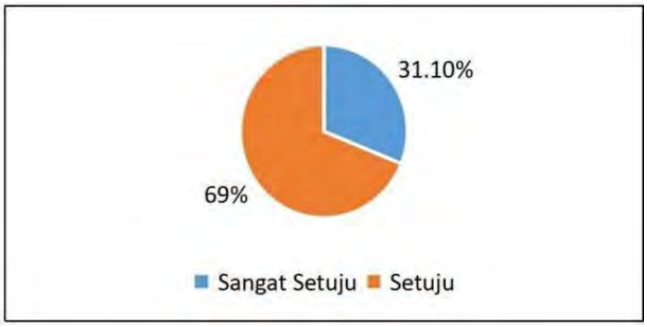
Jadual 4.3.1.5

Murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	31	68.9	68.9	68.9
Sangat Setuju	14	31.1	31.1	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.5

Murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan



Jadual 4.3.1.5 menunjukkan bahawa sebanyak 31 orang guru iaitu 68.9 % memilih setuju dan 14 orang guru atau 31.10 % memilih sangat setuju bagi pengetahuan gamifikasi iaitu murid menimba pengalaman dengan merangsang

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

kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3111 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan menerusi aktiviti gamifikasi.

Jadual 4.3.1.5

Statistik murid menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan

N	Jumlah	45
	Min	4.3111

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

4.3.1.6 Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran

Jadual 4.3.1.6

Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran

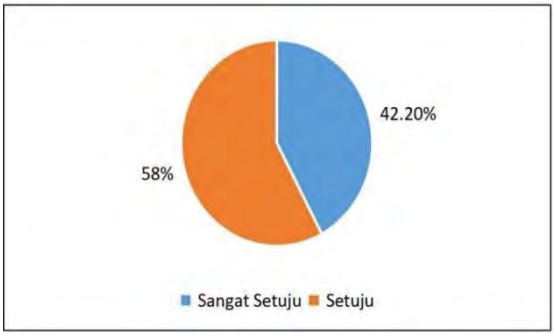
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	26	57.8	57.8	57.8
Sangat Setuju	19	42.2	42.2	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.3.1.6

Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran



Berdasarkan jadual 4.3.1.6 menunjukkan bahawa sebanyak 26 orang guru iaitu 57.80 % memilih setuju dan 19 orang guru atau 42.20 % memilih sangat setuju bagi pengetahuan gamifikasi iaitu guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4222 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran.

Jadual 4.3.1.6

Statistik guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran

N	Jumlah	45
	Min	4.4222

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

4.3.1.7 Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur

Jadual 4.3.1.7

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	28	62.2	62.2	64.4
Sangat Setuju	16	35.6	35.6	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur

Rajah 4.3.1.7



Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur

Jadual 4.3.1.7 iaitu gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur menunjukkan bahawa sebanyak 28 orang guru iaitu 62 % memilih setuju. Seterusnya, 16 orang guru atau 35.60 % memilih sangat setuju. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju dalam pengetahuan gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.333 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur.

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

Jadual 4.3.1.7

Statistik gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur

N	Jumlah	45
	Min	4.333

4.3.1.8 Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan

Jadual 4.3.1.8

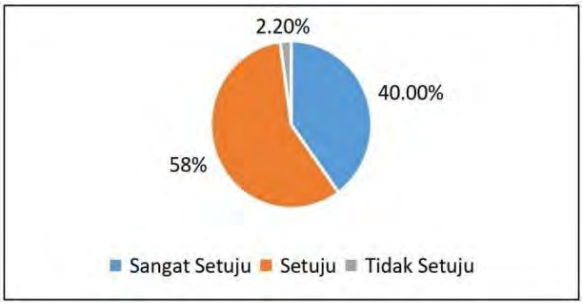
Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	4.4
Setuju	26	57.8	57.8	62.20
Sangat Setuju	18	40.0	40.0	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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

Rajah 4.3.1.8

Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan



Berdasarkan jadual 4.3.1.8 menunjukkan bahawa sebanyak 26 orang guru iaitu 57.80 % memilih setuju dan 18 orang guru atau 40.00 % memilih sangat setuju bagi pengetahuan guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan

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

keputusan peperiksaan. Hanya seorang guru iaitu 2.20 % yang memilih tidak setuju akan pernyataan ini. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.333 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa pengetahuan guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan.

Jadual 4.3.1.8

Statistik guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan

N	Jumlah	45
	Min	4.333

4.3.1.9 Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid

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

Jadual 4.3.1.9

Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid

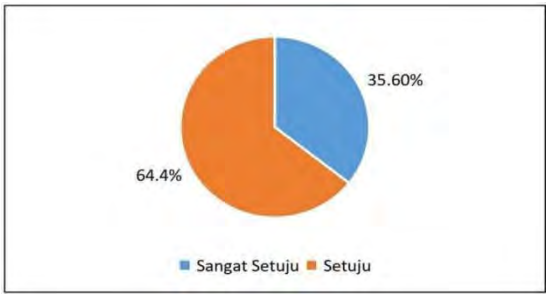
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	29	64.4	64.4	64.4
Sangat Setuju	16	35.6	35.6	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.3.1.9

Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid



Berdasarkan jadual 4.3.1.9 menunjukkan bahawa sebanyak 29 orang guru iaitu 64.40 % memilih setuju dan 16 orang guru atau 35.60 % memilih sangat setuju bagi pengetahuan gamifikasi iaitu objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3556 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid.

Jadual 4.3.1.9

Statistik objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor murid

N		Jumlah	45
		Min	4.3556

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

4.3.1.10 Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan

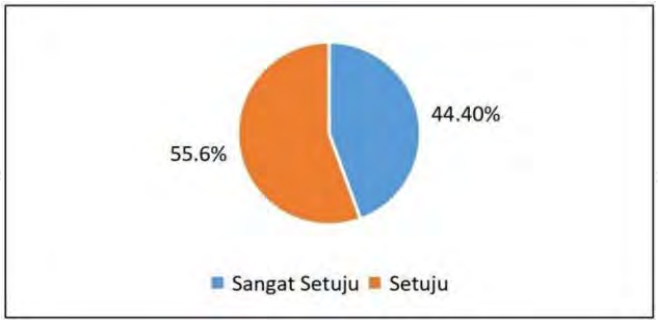
Jadual 4.3.1.10

Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	25	55.6	55.6	55.6
Sangat Setuju	20	44.4	44.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.10

Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan



Jadual 4.3.1.10 iaitu guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan menunjukkan bahawa sebanyak 25 orang guru iaitu 55.6 % memilih setuju. Seterusnya, 20 orang guru atau 44.40 % memilih sangat setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4444 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa mereka merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan.

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

Jadual 4.3.1.10

Statistik guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan

N		Jumlah	45
		Min	4.4444

4.3.1.11 Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan

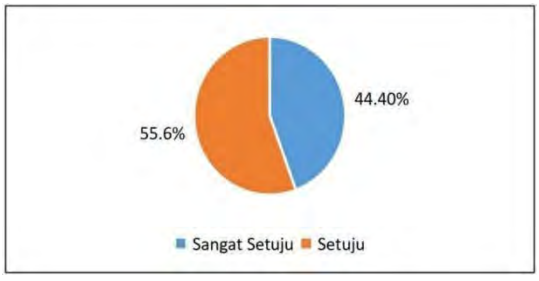
Jadual 4.3.1.11

Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	25	55.6	55.6	55.6
Sangat Setuju	20	44.4	44.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.11

Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan



Jadual 4.3.1.11 iaitu guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan menunjukkan bahawa sebanyak 25 orang guru iaitu 55.6 % memilih setuju. Seterusnya, 20 orang guru atau 44.40 %

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

memilih sangat setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilaimin dalam item ini ialah 4.4444 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa mereka merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan.

Jadual 4.3.1.11

Statistik guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan

N		Jumlah	45
		Min	4.4444

4.3.1.12 Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung

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

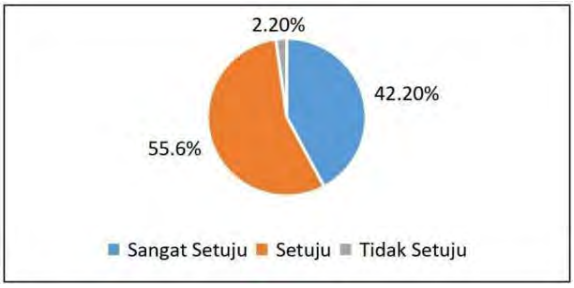
Jadual 4.3.1.12

Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	25	55.6	55.6	57.8
Sangat Setuju	19	42.2	42.2	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.12

Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung



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

Berdasarkan jadual 4.3.1.12 menunjukkan bahawa sebanyak 25 orang guru iaitu 55.60 % memilih setuju dan 19 orang guru atau 42.20 % memilih sangat setuju bagi guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3778 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru berpositif menyatakan bahawa pendekatan gamifikasi guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung.

Jadual 4.3.1.12

Statistik guru mengenal pasti kumpulan sasaran (murid) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung

N	Jumlah	45
	Min	4.3778

4.3.1.13 Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang

Jadual 4.3.1.13

Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang

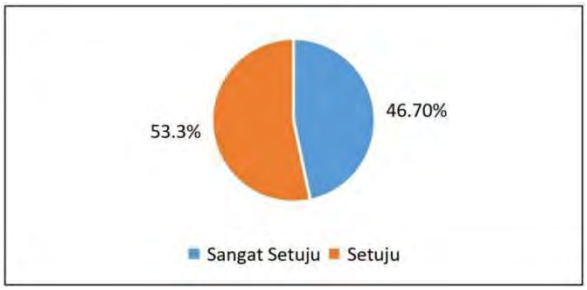
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	24	53.3	53.3	53.3
Sangat Setuju	21	46.7	46.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.3.1.13

Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang



Jadual 4.3.1.13 iaitu guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang menunjukkan bahawa sebanyak 24 orang guru iaitu 53.3 % memilih setuju. Seterusnya, 21 orang guru atau 46.70 % memilih sangat setuju. Melalui statistik itu, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4667 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa mereka mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang.

Jadual 4.3.1.13

Statistik guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang

N	Jumlah	45
	Min	4.4667

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

4.3.1.14 Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah

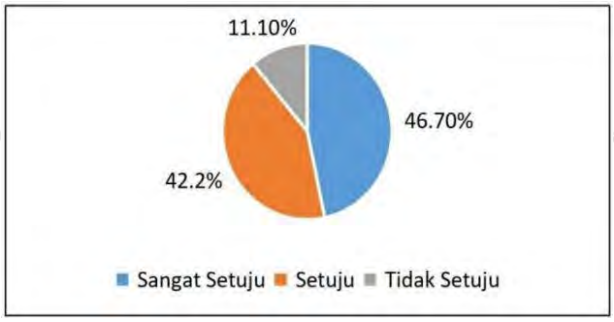
Jadual 4.3.1.14

Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	5	11.1	11.1	11.1
Setuju	19	42.2	42.2	53.3
Sangat Setuju	21	46.7	46.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.14

Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah



Berdasarkan jadual 4.3.1.14 menunjukkan bahawa sebanyak 19 orang guru iaitu 42.20 % memilih setuju dan 21 orang guru atau 46.70 % memilih sangat setuju bagi buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah. Manakala 5 orang guru iaitu 11.1 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3556 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru berpositif menyatakan buku log penggunaan gamifikasi perlu disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah.

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

Jadual 4.3.1.14

Statistik buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah

N		Jumlah	45
		Min	4.3556

4.3.1.15 Papan skor (*Scoreboard*) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari

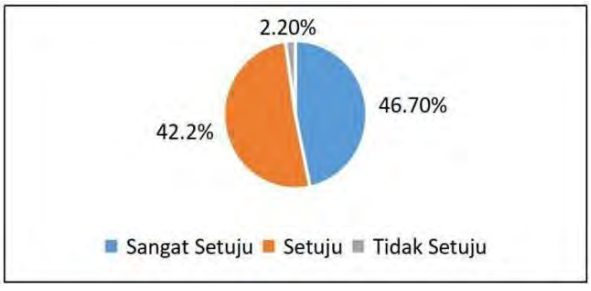
Jadual 4.3.1.15

Papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajar

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	23	51.1	51.1	53.3
Sangat Setuju	21	46.7	46.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.3.1.15

Papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajar



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

Berdasarkan jadual 4.3.1.15 menunjukkan bahawa sebanyak 23 orang guru iaitu 51.1 % memilih setuju dan 21 orang guru atau 46.70 % memilih sangat setuju bagi papan skor (*scoreboard*) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari. Manakala hanya seorang guru sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4444 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru berpositif menyatakan bahawa papan skor (*scoreboard*) perlu disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali bagi mata pelajaran bahasa Arab sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari.

Jadual 4.3.1.15

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

Statistik papan skor (Scoreboard) disediakan bagi menambahkan keinginan murid untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajar

N	Jumlah	45
	Min	4.4444

Secara keseluruhannya, pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi bagi pengetahuan yang paling tinggi dengan nilai min 4.4667 ialah pengetahuan guru dalam mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc akan datang.

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

4.4 Dapatan Kajian 2

4.4.1 Bahagian C: Reka bentuk Gamifikasi yang dijalankan oleh Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan

Pada bahagian C ini, data di analisis bagi mengenal pasti reka bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan dan yang paling dominan ditentukan adalah dalam bentuk kekerapan, peratus, nilai min dan sisihan piawaian. Bahagian C ini dianalisis kepada 15 item menjurus kepada reka bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab. Ia dijelaskan sepertimana berikut:

4.4.1.1 Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah

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

Jadual 4.4.1.1

Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah

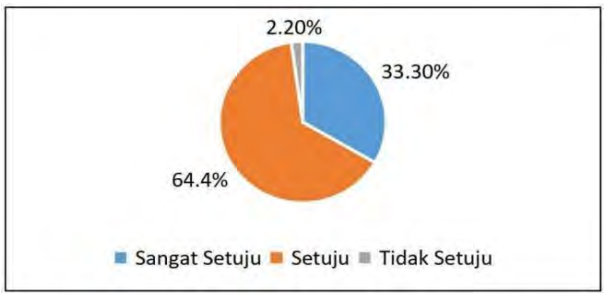
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	29	64.4	64.4	66.7
Sangat Setuju	15	33.3	33.3	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.4.1.1

Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah



Berdasarkan jadual 4.4.1.1 menunjukkan bahawa sebanyak 29 orang guru iaitu 66.40 % memilih setuju dan 15 orang guru atau 33.30 % memilih sangat setuju bagi aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3111 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah.

Jadual 4.4.1.1

Statistik aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah

N	Jumlah	45
	Min	4.3111

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

4.4.1.2 Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif

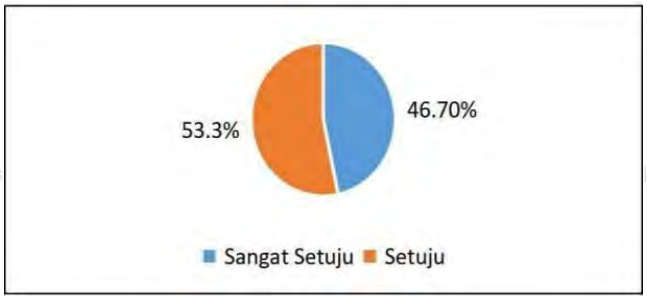
Jadual 4.4.1.2

Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	24	53.3	53.3	53.3
Sangat Setuju	21	46.7	46.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.2

Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif



Jadual 4.4.1.2 iaitu gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif menunjukkan bahawa sebanyak 24 orang guru iaitu 53.3 % memilih setuju. Seterusnya, 21 orang guru atau 46.70 % memilih sangat setuju. Melalui statistik itu, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4667 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih 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

Jadual 4.4.1.2

Statistik gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif

N	Jumlah	45
	Min	4.4667

4.4.1.3 Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (*points*), aras (*level*), cabaran (*challenges*) dan hadiah (*gift and charity*)

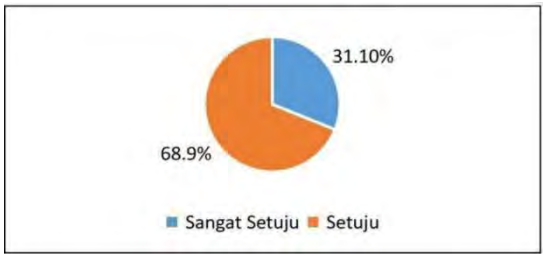
Jadual 4.4.1.3

Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (points), aras (level) ,cabaran (challenges) dan hadiah (gift and charity)

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	31	68.9	68.9	68.9
Sangat Setuju	14	31.1	31.1	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.3

Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (points), aras (level) ,cabaran (challenges) dan hadiah (gift and charity)



Jadual 4.4.1.3 iaitu reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (*points*), aras (*level*), cabaran (*challenges*) dan hadiah (*gift and charity*) menunjukkan bahawa sebanyak 31 orang guru iaitu 68.90 % memilih setuju. Seterusnya, 14 orang guru atau 31.1 % memilih sangat setuju. Melalui statistik itu, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3111 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi.

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

Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (*points*), aras (*level*), cabaran (*challenges*) dan hadiah (*gift and charity*).

Jadual 4.4.1.3

Statistik reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (points), aras (level) ,cabaran (challenges) dan hadiah (gift and charity)

N	Jumlah	45
	Min	4.3111

4.4.1.4 Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab

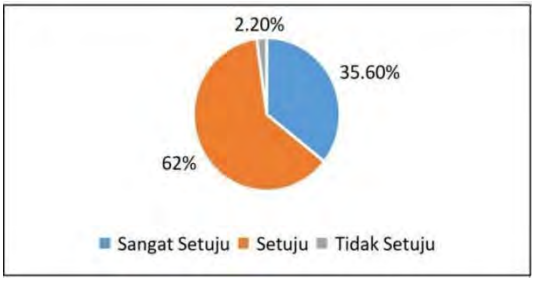
Jadual 4.4.1.4

Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	28	62.2	62.2	64.4
Sangat Setuju	16	35.6	35.6	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.4

Gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab



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

Jadual 4.4.1.4 iaitu gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan bahawa sebanyak 28 orang guru iaitu 62 % memilih setuju. Seterusnya, 16 orang guru atau 35.60 % memilih sangat setuju. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju dalam gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.333 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju bahawa gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab.

Jadual 4.4.1.4

Statistik gamifikasi berpotensi menjadikan murid lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab

N	Jumlah	45
	Min	4.333

4.4.1.5 Penetapan elemen permainan mengikut tahap (*easy, medium, high*) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid

Jadual 4.4.1.5

Penetapan elemen permainan mengikut tahap (easy, medium, high) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid

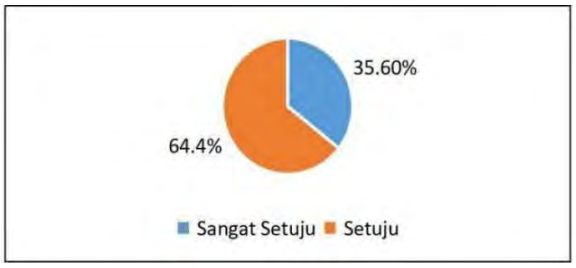
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	29	64.4	64.4	64.4
Sangat Setuju	16	35.6	35.6	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.4.1.5

Penetapan elemen permainan mengikut tahap (easy, medium, high) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid



Berdasarkan jadual 4.4.1.5 menunjukkan bahawa sebanyak 29 orang guru iaitu 64.40 % memilih setuju dan 16 orang guru atau 35.60 % memilih sangat setuju bagi penetapan elemen permainan mengikut tahap (*easy, medium, high*) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3556 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa penetapan elemen permainan mengikut tahap (*easy, medium, high*) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid.

Jadual 4.4.1.5

Statistik penetapan elemen permainan mengikut tahap (easy, medium, high) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama murid

N	Jumlah	45
	Min	4.3556

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

4.4.1.6 Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai

Jadual 4.4.1.6

Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	26	57.8	57.8	60.0
Sangat Setuju	18	40.0	40.0	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.6

Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai



Berdasarkan jadual 4.4.1.6 menunjukkan bahawa sebanyak 26 orang guru iaitu 57.80 % memilih setuju dan 18 orang guru atau 40.0 % memilih sangat setuju bagi guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3778 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai.

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

Jadual 4.4.1.6

Statistik guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku murid yang ingin dinilai

N	Jumlah	45
	Min	4.3778

4.4.1.7 Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini

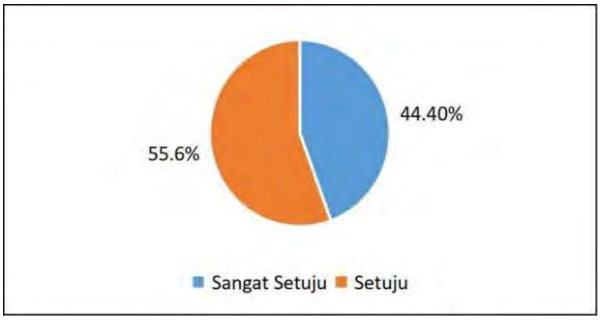
Jadual 4.4.17

Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	25	55.6	55.6	55.6
Sangat Setuju	20	44.4	44.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.7

Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini



Berdasarkan jadual 4.4.1.7 menunjukkan bahawa sebanyak 25 orang guru iaitu 55.60 % memilih setuju dan 20 orang guru atau 44.40 % memilih sangat setuju bagi gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min

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

dalam item ini ialah 4.4444 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini.

Jadual 4.4.1.7

Statistik gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi murid masa kini

N	Jumlah	45
	Min	4.4444

4.4.1.8 Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT

Jadual 4.4.1.8

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

Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT

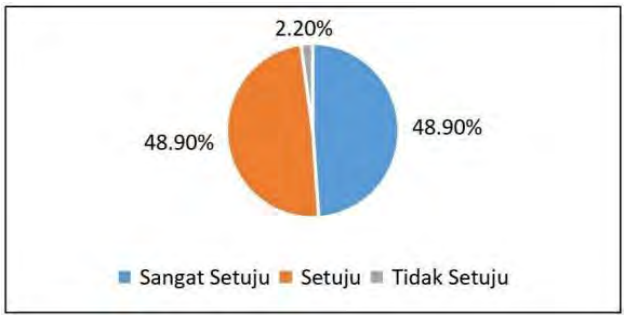
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	22	48.9	48.9	51.1
Sangat Setuju	22	48.9	48.9	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.4.1.8

Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT



Berdasarkan jadual 4.4.1.8 menunjukkan bahawa sebanyak 22 orang guru iaitu 48.90 % memilih setuju dan juga 22 orang guru atau 48.90 % memilih sangat setuju bagi gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4667 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT.

Jadual 4.4.1.8

Statistik gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT

N		Jumlah	45
		Min	4.4667

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

4.4.1.9 Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi

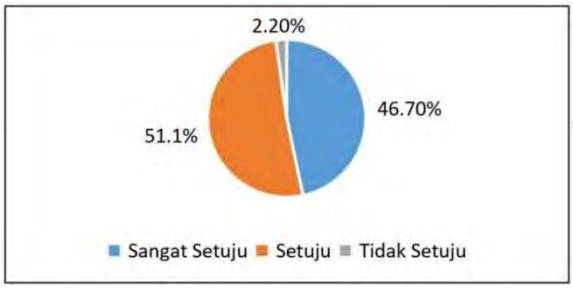
Jadual 4.4.1.9

Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	23	51.1	51.1	53.3
Sangat Setuju	21	46.7	46.7	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.9

Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi



Berdasarkan jadual 4.4.1.9 menunjukkan bahawa sebanyak 23 orang guru iaitu 51.1 % memilih setuju dan juga 21 orang guru atau 46.70 % memilih sangat setuju bagi guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4444 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi.

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

Jadual 4.4.1.9

Statistik guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi

N		Jumlah	45
		Min	4.4444

4.4.1.10 Kecekapan dalam penggunaan software seperti *unity*, *AR augmented reality* adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (*gamification*)

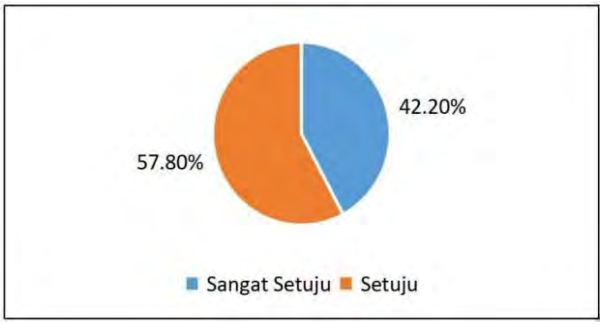
Jadual 4.4.1.10

Kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (gamification)

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	26	57.8	57.8	57.8
Sangat Setuju	19	42.2	42.2	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.10

Kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (gamification)



Berdasarkan jadual 4.4.1.10 menunjukkan bahawa sebanyak 26 orang guru iaitu 57.80 % memilih setuju dan 19 orang guru atau 42.20 % memilih sangat setuju bagi kecekapan dalam penggunaan software seperti *unity*, *AR augmented reality*

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

adalah elemen penting dalam membina sebuah e- Permainan (*gamification*). Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4222 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa kecekapan dalam penggunaan software seperti *unity*, *AR augmented reality* adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (*gamification*).

Jadual 4.4.1.10

Statistik kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (gamification)

N	Jumlah	45
	Min	4.4222

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

4.4.1.11 Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji

Jadual 4.4.1.11

Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji

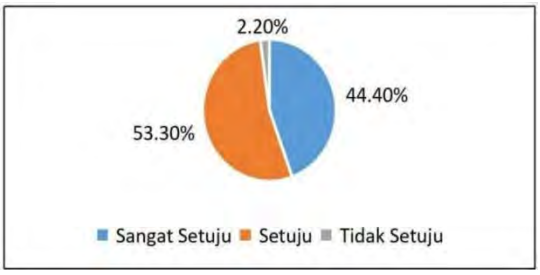
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	24	53.3	53.3	55.6
Sangat Setuju	20	44.4	44.4	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.4.1.11

Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji



Berdasarkan jadual 4.4.1.11 menunjukkan bahawa sebanyak 24 orang guru iaitu 53.30 % memilih setuju dan juga 20 orang guru atau 44.40 % memilih sangat setuju bagi guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti *Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter* dan *Cram* berkaitan topik yang ingin diujii. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4222 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti *Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter* dan *Cram* berkaitan topik yang ingin diuji.

Jadual 4.4.1.11

Statistik guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji

N		Jumlah	45
		Min	4.4222

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

4.4.1.12 Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid

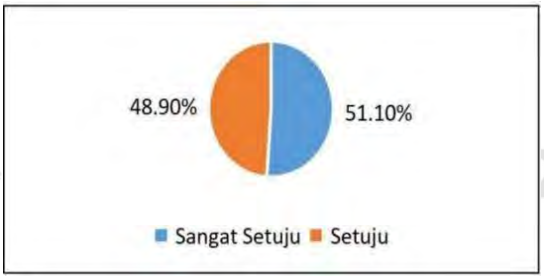
Jadual 4.4.1.12

Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Setuju	22	48.9	48.9	48.9
Sangat Setuju	23	51.1	51.1	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.12

Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid



Berdasarkan jadual 4.4.1.12 menunjukkan bahawa sebanyak 22 orang guru iaitu 48.90 % memilih setuju dan 23 orang guru atau 51.10 % memilih sangat setuju bagi guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.5111 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid.

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

Jadual 4.4.1.12

Statistik guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid

N	Jumlah	45
	Min	4.5111

4.4.1.13 Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid

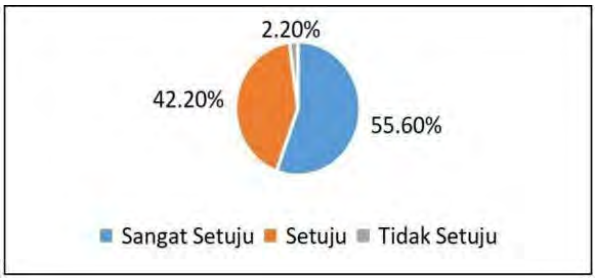
Jadual 4.4.1.13

Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	19	42.2	42.2	44.4
Sangat Setuju	25	55.6	55.6	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.13

Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid



Berdasarkan jadual 4.4.1.13 menunjukkan bahawa sebanyak 19 orang guru iaitu 42.20% memilih setuju dan juga 25 orang guru atau 55.60 % memilih sangat setuju bagi guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid. Manakala hanya seorang sahaja

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

iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4889 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid.

Jadual 4.4.1.13

Statistik guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan murid

N		Jumlah	45
		Min	4.4889

4.4.1.14 Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur

Jadual 4.4.1.14

Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur

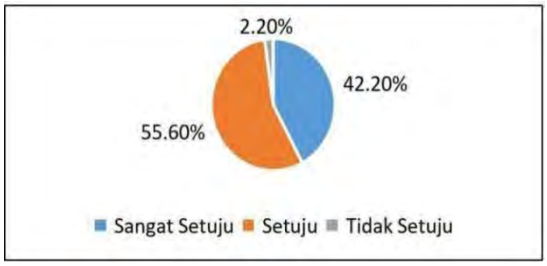
	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	25	55.6	55.6	57.8
Sangat Setuju	19	42.2	42.2	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

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 4.4.1.14

Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur



Berdasarkan jadual 4.4.1.14 menunjukkan bahawa sebanyak 25 orang guru iaitu 55.60% memilih setuju dan juga 19 orang guru atau 42.20 % memilih sangat setuju bagi guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.3556 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur.

Jadual 4.4.1.14

Statistik guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur

N	Jumlah	45
	Min	4.3556

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

4.4.1.15 Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid

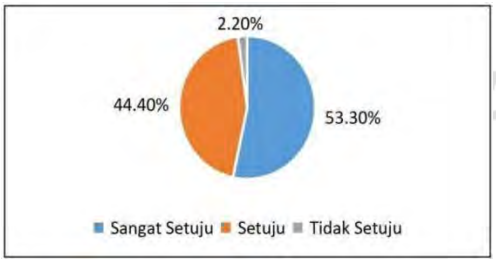
Jadual 4.4.1.15

Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid

	Kekerapan	Peratus	Peratus Sah	Peratus Terkumpul
Tidak Setuju	1	2.2	2.2	2.2
Setuju	20	44.4	44.4	46.7
Sangat Setuju	24	53.3	53.3	100.0
Jumlah	45	100.0	100.0	

Rajah 4.4.1.15

Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid



Berdasarkan jadual 4.4.1.15 menunjukkan bahawa sebanyak 20 orang guru iaitu 44.40% memilih setuju dan juga 24 orang guru atau 53.30 % memilih sangat setuju bagi kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid. Manakala hanya seorang sahaja iaitu 2.20 % menjawab tidak setuju. Melalui statistik tersebut, pengkaji mendapati bahawa nilai min dalam item ini ialah 4.4667 iaitu bersamaan interpretasi persepsi tinggi. Kesimpulannya, para guru bersetuju menyatakan bahawa kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid.

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

Jadual 4.4.1.15

Statistik kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan murid

N	Jumlah	45
	Min	4.4667

Secara keseluruhannya, item yang menunjukkan nilai min tertinggi bagi reka bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan ialah guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid. Hal ini demikian kerana, analisis data menunjukkan item tersebut mendapat skor tertinggi iaitu 4.5111. Ini menunjukkan bahawa ramai dalam kalangan responden lebih gemar melaksanakan pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan elemen tayangan mahupun rakaman video didalam bilik darjah. Elemen video ini dilihat mampu menarik minat murid di dalam pengajaran dan pemudahcaraan dan tidak membosankan.

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

4.5 Dapatan Kajian Kualitatif

Pada bahagian ini, data dianalisis adalah untuk menjawab persoalan kajian ketiga dan keempat iaitu cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi dan cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan aktiviti gamifikasi di sekolah kebitaraan. Pengkaji telah menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengkemukanan dua bentuk instrumen iaitu temu bual separa berstruktur dan analisis dokumen.

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

Analisis dibuat secara deskriptif dan ini termasuklah menggunakan kaedah analisis tematik. Soalan-soalan dalam temu bual ini dipolakan kepada dua bahagian mengikut objektif yang digariskan dalam kajian ini. Dapatan dihuraikan mengikut maklum balas dan penerangan daripada peserta kajian. Analisis temubual akan ditemakan seperti berikut :

i. Meninjau cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi.
ii. Menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasidi sekolah kebitaraan.

Huraian seterusnya akan dibuat secara merujuk kepada tema-tema yang telah dinyatakan. Setiap tema pula akan merujuk kepada soalan kajian dan soalan-soalan temu bual yang telah dibentuk.

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

4.5.1 Dapatan kajian 3

4.5.1.1 Cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi

Dapatan kajian lalu telah pun dibincangkan tentang pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi dan reka bentuk gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan. Dapatan kuantitatif menunjukkan bahawa kebanyakkan guru bahasa Arab telah memilih untuk menggunakan pendekatan gamifikasi dalam mata

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

pelajaran bahasa arab di sekolah kebitaraan. Antara reka bentuk gamifikasi yang menjadi pilihan adalah berpusatkan murid. Justeru pada dapatan kajian ketiga ini pengkaji akan membincangkan apakah bentuk cabaran yang dihadapi oleh peserta kajian dalam melaksanakan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran.

4.5.1.2 Demografi Peserta Kajian

Demografi peserta kajian bagi intrumen temu bual ini ialah merupakan seorang guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan yang berumur 35 tahun. Latar belakang pendidikan berkelulusan Ijazah Sarjana Muda Pendidikan Pendidikan Islam dengan Kepujian dan minor bahasa Arab daripada Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim. Peserta kajian berpengalaman mengajar bahasa Arab selama 6 tahun dan tempoh perkhidmatan beliau di sekolah kebitaraan juga selama 6 tahun berkhidmat.

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

Antara cabaran yang dihadapi oleh peserta kajian ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi ialah cabaran dari sudut masa, prasarana dan infrasturktur sekolah serta penghasilan pendekatan gamifikasi yang berkualiti.

4.5.1.3 Cabaran masa

Hasil yang diperolehi berdasarkan 4 kali temubual yang dijalankan bersama PK1 berkenaan cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi, PK1 menyatakan bahawa cabaran masa merupakan hambatan

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

utama dalam melaksanakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Sebagaimana penjelasan daripada PK1 semasa temu bual sesi ketiga. Berikut merupakan petikan temu bual:

> "Bagi saya, mengikut pengalaman saya la kan bagi saya cabaran pertamanya ialah dari segi masa. Bila murid bermain dan berhibur semasa belajar memang memerlukan masa yang sangat banyak. Kadang- kadang masa selama 2 masa (1 jam) pun tidak mencukupi. Tambahan lagi bila guna teknologi kan lagi la mengambil masa lama sebab nak set up lagi lepastu dengan masalah internetnya tiba - tiba internet tiada dan slow memang duk loading situ ja la sampai habis masa PdPc tu."(T/R01/3/6)

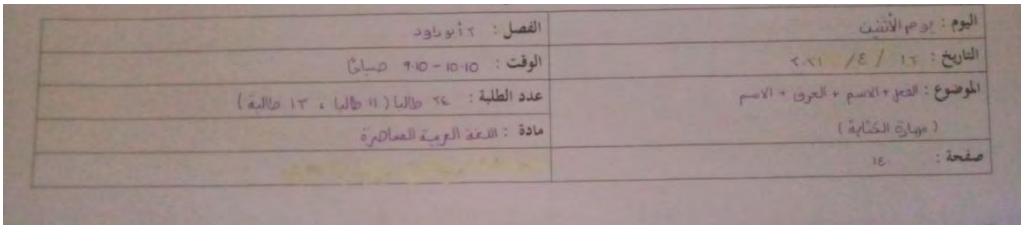
Ini membukti bahawa masa merupakan cabaran yang dihadapi oleh PK1 ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran terutama cabaran masa dari sudut menyediakan bahan bantu mengajar, cabaran masa dari sudut masalah teknikal dan cabaran masa dari sudut piawaian internet. Hal ini menyebabkan masa pengajaran guru terbatas. Bersama dengan itu, rancangan pengajaran harian juga dikesan sebagai bahan bukti dokumen sokongan. Gambar 4.5.1.3 menunjukkan waktu mengajar PK1 dan kekangan masa yang dihadapi oleh PK1 dengan aktiviti permainan yang dijalankan sehingga menyebabkan pengajaran dan pembelajaran mengambil tempoh waktu yang lama dan mengambil masa mengajar guru lain sebagaimana berikut :

> "Contonya la kan, bila saya adakan aktiviti botol beracun iaitu satu aktiviti membina kalimah dengan kalimah sedia ada dan botol itu dipusingkan, murid yang kena sasaran botol beracun tu perlu membina ayat berdasarkan kalimah diberikan. Nampak mudah kan ? tapi dengan waktu mengajar saya selama 1 jam masih tidak mencukupi sebenarnya. Kadang-kadang ia berlarutan dan terpaksa mengambil masa mengajar guru mata pelajaran lain selepas itu." (T/R01/3/6)

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 4.5.1.3



اليوم : يوم الأثنين	الفصل : ٢ أبوداود
التاريخ : ١٢ / ٤ / ٢٠٢١	الوقت : ١٠-١٠-١٠ ٩ صباحًا
الموضوع : الفعل + الاسم + الحرف + الاسم (مهارة الكتابة)	عدد الطلبة : ٢٤ طالبا (١١ طالبا ، ١٣ طالبة)
صفحة : ١٤	مادة : اللغة العربية المعاصرة

Rancangan Pengajaran Harian peserta kajian

Hal ini juga turut disokong oleh Angela Pao Sheng Mei (2021) dalam kajiannya tinjauan sistematik: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi yang menyatakan bahawa masa telah menjadi cabaran biasa diberikan oleh guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. (An et al., 2020; Adukaite & Cantoni, 2016).

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

4.5.1.4 Cabaran prasarana dan infrastruktur sekolah

Selain daripada itu, cabaran kedua berdasarkan dapatan yang diperolehi adalah cabaran prasarana dan infrastuktur sekolah. PK1 menyatakan bahawa antara cabaran berikut adalah dari sudut kemudahan teknologi, bekalan elektrik dan sambungan internert. Sudutan petikan kenyataan peserta kajian seperti berikut :

> "cabaran kedua ialah prasarana dan infrastruktur sekolah. Tidak semua bilik darjah mempunyai kemudahan teknologi, jadi cikgu kena selalu cepat cop atau tanda kelas di pusat sumber atau di makmal komputer. Antara masalah lain ialah komputer tiba-tiba tidak berfungsi atau gangguan bekalan elektrik dan sambungan internet yang tidak stabil dan kecekapan cikgu dalam menggunakan teknologi." (T/R01/3/7)

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

Berdasarkan temu bual atas talian bersama PK1, pengkaji mendapati bahawa antara penyebab utama mengapa pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan gamifikasi tidak berjaya adalah kerana cabarannya dari sudut penggunaan elemen pembelajaran sambil berhibur, reka bentuk instruksional dan masalah teknikal di dalam bilik darjah mahupun di sekolah. Terdapat juga halangan lain seperti masalah kemudahan di dalam bilik darjah dan infrastruktur teknologi, contohnya komputer tidak berfungsi dengan baik atau gangguan bekalan elektrik dan internet. Ia juga turut disokong oleh Cetin, E., & Solmaz, E. (2020) cabaran yang dihadapi oleh guru ketika menjalankan pendekatan gamifikasi ialah sambungan internet yang tidak stabil, kekurangan sokongan dan sumber daya dan dikekang untuk mendapatkan akses yang wajar ke teknologi bilik darjah atau pusat sumber sekolah.

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

4.5.1.5 Cabaran penghasilan aktiviti gamifikasi yang berkualiti

Merujuk kepada PK1, cabaran ketiga dalam melaksanakan pendekatan gamifikasi adalah penghasilan gamifikasi yang berkualiti dalam pembelajaran. Peserta kajian menyatakan bahawa sebab pendekatan gamifikasi tidak berjaya dilakukan oleh guru bahasa Arab kerana tidak menguasai elemen permainan itu sendiri dan merasakan usaha menjalankan pendekatan gamifikasi di dalam bilik darjah tidak berbaloi dengan respon daripada murid. Kenyataan daripada peserta kajian adalah seperti berikut :

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

> "Macam saya pada peringkat permulaan nak mulakan pembelajaran gamifikasi ni pun saya rasa ragu-ragu menggunakan elemen gamifikasi dalam rancangan pengajaran kerana saya tidak mempercayai konsep itu sendiri dan kemampuan saya untuk meningkatkan pemahaman murid dalam kelas saya." (T/R01/3/7)

Pengkaji mendapati bahawa peserta kajian mempunyai perasaan ragu- ragu dalam menggunakan elemen dan reka bentuk gamifikasi. Elemen-elemen yang wujud adalah mata, aras, cabaran, item maya, papan, lencana dan hadiah. Cabaran ini bermula apabila elemen-elemen gamifikasi ini perlu diadaptasi dan disesuaikan dalam pengajaran bahasa Arab.

Konsep gamifikasi dalam pendidikan terdiri daripada empat elemen asas iaitu kebebasan untuk gagal, maklum balas yang pantas, perkembangan dan penceritaan (Maimun Aqsha Lubis, 2016). Konsep ini mendorong murid untuk mengalami pembelajaran tanpa rasa takut terhadap kegagalan. Hal ini juga jelas dalam pengaplikasian penilaian formatif dalam pendidikan. Selain itu, maklum balas biasanya diperoleh melalui latihan kendiri, kekerapan aktiviti soal jawab, paparan perkembangan dan komen yang positif diberikan kepada murid. Konsep ini berupaya mengatasi cabaran yang dihadapi murid dalam memahami sesuatu perkara. Akhirnya, murid lebih cenderung untuk belajar apabila fakta disampaikan dalam bentuk penceritaan berbanding dengan senarai maklumat. Oleh itu, elemen-elemen dan konsep gamifikasi ini berpotensi untuk memperbaiki proses pembelajaran dan pemudahcaraan bahasa Arab secara langsung.

Berdasarkan temu bual bersama PK1, pengkaji mendapati bahawa akibat daripada penghasilan aktiviti gamifikasi yang tidak berkualiti tersebut, ia menimbulkan kekurangan minat murid terhadap pendekatan gamifikasi yang

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

dijalankan di dalam bilik darjah. Seterusnya, peserta kajian merasakan usahanya menyediakan pengajaran berbentuk gamifikasi tidak berbaloi kerana muridnya tidak menghargai usaha itu. Pendekatan gamifikasi juga dilihat terlalu rumit buat murid. Contonhnya pertuturan, penulisan, kemahiran mendengar berbahasa Arab menyukarkan penggunaan murid yang tidak tahu bahasa Arab (Cetin & Solmaz, 2020). Perkara ini diakui oleh PK1 dan menjelaskan seperti berikut:

> "merasakan usaha menyediakan kelas berasaskan permainan ni tidak berbaloi kerana ada murid yang tidak menghargai pun permainan yang dijalankan contohnya ada murid yang main dan buat tak endah serta tak menyertai langsung pembelajaran tersebut." (T/R01/3/7)

Kesimpulannya peserta kajian menyatakan bahawa cabaran yang dihadapinya ketika menjalankan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan ialah cabaran dari sudut masa iaitu dari sudut menyediakan bahan bantu mengajar, masalah teknikal dan dari sudut piawaian elektrik. Cabaran seterusnya ialah cabaran dari segi prasarana dan infrastruktur sekolah iaitu dari sudut kemudahan teknologi, bekalan elektrik dan sambungan internet. Akhir sekali, cabaran dari sudut penghasilan aktiviti gamifikasi yang menarik dimana murid tidak tertarik mahupun kurang minat terhadap pendekatan gamifikasi dan guru merasakan usahanya dalam menyediakan pengajaran berasaskan permainan ini tidak berbaloi dengan penghargaan daripada murid.

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

4.5.2 Dapatan kajian 4

4.5.3.1 Menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan

Pada bahagian ini akan menjawab soalan kajian 4 iaitu "Apakah cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan? ". Bagi menjawab soalan kajian ini, pengkaji menghuraikan secara deskriptif berdasarkan dua tema berikut yang muncul daripada dapatan yang diperoleh daripada peserta kajian iaitu: (1) meningkatkan efikasi diri terhadap penggunaan permainan digital dan (2) mempelbagaikan modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks bahasa Arab. Seterusnya pembentangan sub tema menghuraikan setiap tema ini menjelaskan mengenai cadangan peserta kajian bagi memantapkan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan.

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

4.5.3.2 Meningkatkan efikasi diri terhadap penggunaan permainan digital

Hasil dapatan berdasarkan temu bual mengenai cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan adalah meningkatkan efikasi diri terhadap penggunaan terutamanya permainan digital dalam pengajaran bahasa Arab yang efisyen. Ini merujuk kepada kenyataan peserta kajian seperti berikut:

> "cikgu mesti ada keyakinan dan kepercayaan diri dalam kemampuan dan kecekapan dia menjalankan pendekatan gamifikasi dalam mata pelajaran bahasa Arab. Saya lebih kepada kemampuan dan kecekapan cikgu bahasa Arab dalam permainan digital seiriing dengan peredaran digital sekarang.

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

> "Contonya pembelajaran dengan menggunakan Kahoot, Quizizz, Socrative, Play Brighter dan Cram. Saya juga mencadangkan agar cikgu bahasa Arab ni mempunyai kecekapan dalam penggunaan software seperti unity dan AR (augmented reality)." (T/R01/4/8)

Pengkaji berpendapat bahawa guru perlu meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan keyakinan diri dalam Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Ini penting kerana guru perlu menyesuaikan diri dengan perubahan dalam metodologi pengajaran sejajar dengan cabaran masa hadapan dan era Revolusi Industri 4.0. Era ini berkait rapat dengan penggunaan teknologi moden, pengawalan maklumat serta pengenalan kepada komunikasi dalam era digital termasuk peningkatan penggunaan peranti pintar. Maimun Aqsha Lubis (2022) juga menyokong pandangan ini dengan menyatakan bahawa guru digalakkan untuk memperkukuhkan ilmu pengetahuan yang sejajar dengan perkembangan semasa. Gamifikasi adalah salah satu pendekatan yang memanfaatkan kaedah permainan interaktif yang mampu menarik minat dan penyertaan murid dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

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

Efikasi diri guru dapat ditingkatkan melalui penyertaan dalam kursus, latihan dan program peningkatan kemahiran yang disediakan oleh beberapa platform dalam talian seperti *Microsoft Teams, Google Classroom, Canva* dan *Blackboard*. Oleh itu, adalah penting bagi guru untuk menguasai kemahiran Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) bagi memudahkan proses penyampaian maklumat kepada murid. Ini selaras dengan Anjakan 7 dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) (PPPM, 2013-2025), yang menekankan bahawa guru perlu memanfaatkan ICT untuk meningkatkan kualiti pembelajaran.

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

4.5.3.3 Mempelbagaikan modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks bahasa Arab

Seterusnya, merujuk kepada cadangan kedua peserta kajian bagi memantapkan lagi pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan adalah mempelbagaikan modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks pengajaran bahasa Arab di dalam bilik darjah. Semasa menjelaskan perkara ini, PK1 menyatakan:

> "banyak modul permainan yang boleh cikgu ciptakan dan ubah suai contohnya kotak beracun, radio rosak, bola bayam dan sebagainya. Sambil murid kita bermain terapkan unsur maharat dalam pembelajaran bahasa Arab dan juga unsur hafazan kalimah" (T/R01/4/8)

Analisis data menunjukkan bahawa peserta kajian juga berpengalaman dalam membina modul gamifikasi yang bersesuaian dengan pengajaran bahasa Arab berdasarkan kenyataan peserta kajian seperti berikut:

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

> "bila maharat Qiraat. Pelaksanaaan gamifikasi ini dapat mempengaruhi motivasi dan penglibatan murid dalam pendidikan PdPc bahasa Arab, antara aktiviti gamifikasi ialah penggunaan Quizziz, Roda Impian, Pancing Arab dan Bola Beracun. Untuk maharat Qalam, aktiviti sesuai ialah Kotak Beracun dan Game Puzzle. Untuk maharat Istima' ialah Radio Rosak manakala maharat Kitabah ialah permainan Dobi Baju dan Teka Silang Kata. Dan ada maharat Istima' wa Kalam pula saya biasa buat permainan Bola Bayam." (T/R01/2/4)

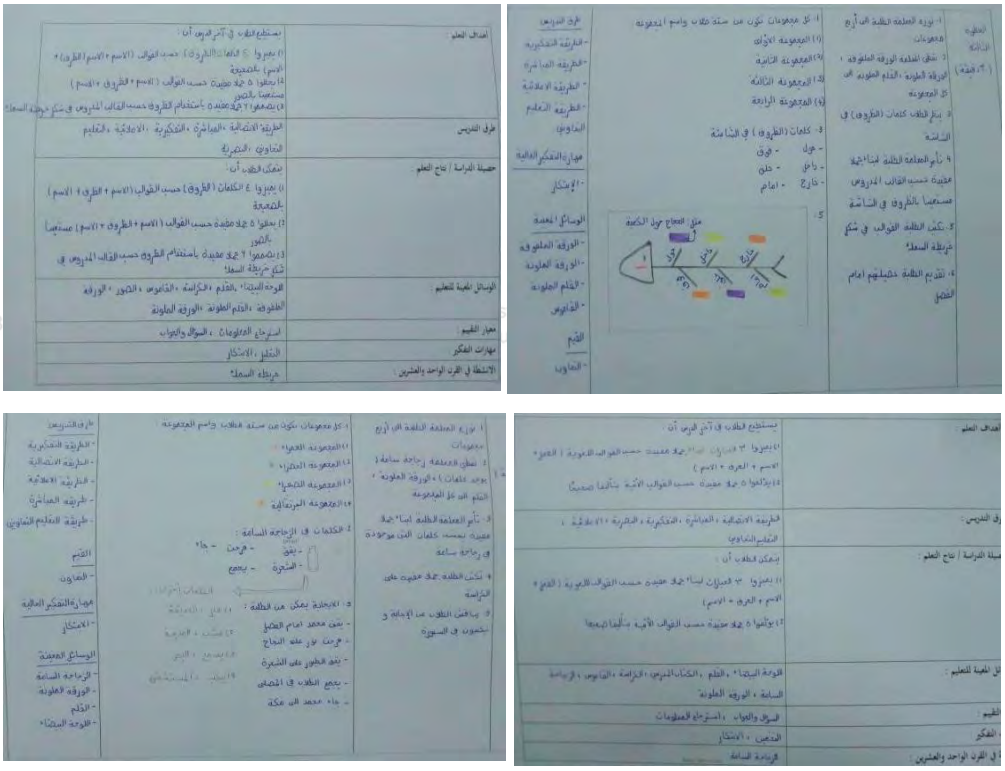
05-4506832 pustaka.upsi.edu.my Perpustakaan Tuanku Bainun Kampus Sultan Abdul Jalil Shah PustakaTBainun ptbupsi

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

Di samping itu beberapa bukti dokumen yang berkaitan dikenal pasti sepanjang temu bual berlangsung seperti rancangan pengajaran harian antaranya permainan botol beracun dan peta ikan. Gambar 4.3.2.2 memaparkan rancangan pengajaran harian yang mempunyai modul aktiviti gamifikasi bersama muridnya tingkatan dua di sekolah kebitaraan.

Rajah 4.3.2.2

Sebahagian daripada Rancangan Pengajaran Harian peserta kajian



Bagi PK1, guru bahasa Arab perlu memiliki daya kreatif dalam menyampaikan modul gamifikasi agar murid tidak merasa bosan di dalam bilik darjah. Guru-guru yang kreatif adalah mereka yang mampu menyelesaikan pelbagai masalah dari masa ke masa dan dapat menghasilkan modul yang bermanfaat dalam bidang tertentu. Sebagai seorang pendidik, guru harus sentiasa berusaha untuk meningkatkan pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai bagi mencapai objektif

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. Ini kerana, senario pendidikan di abad ini memerlukan guru-guru yang kreatif agar proses pembelajaran murid menjadi lebih efektif. Dalam mengulas mengenai hal ini, PK1 menyatakan:

> "jadi cikgu ni macam inilah kena banyak berfikir, kena kreatif dan sentiasa inovatif bila nak mengajar. Kena sentiasa mencari idea macam mana nak tarik minat murid untuk meminati dan memahami bahasa Arab." (T/R01/2/5)

Secara keseluruhannya seorang guru perlu bijak dalam meningkatkan efikasi diri terhadap penggunaan permainan digital, kreatif dan inovatif dalam mempelbagaikan modul gamifikasi serta menggunakan kaedah pengajaran yang berkesan. Kepelbagaian kaedah dalam amalan pembelajaran akan menjadikan murid aktif dan dapat menerima pengajaran yang diajar.

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

4.6 Rumusan

Secara keseluruhan, pengkaji telah menghuraikan dapatan kajian dengan terperinci berdasarkan instrumen yang digunakan dalam pelaksanaan kajian ini. Instrumen tersebut merangkumi soal selidik responden, sesi temu bual bersama guru bahasa Arab serta analisis bahan bukti dokumen seperti rancangan pengajaran harian peserta kajian. Perbincangan dan analisis data ini memberikan penjelasan yang mendalam mengenai pendekatan gamifikasi guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Selain daripada itu juga, analisa data juga tertumpu kepada pengetahuan, reka bentuk, cabaran dan cadangan bagi memantapkan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan.

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 5

PERBINCANGAN, CADANGAN DAN KESIMPULAN

5.1 Pendahuluan

Dalam bab ini, pengkaji akan membincangkan hasil dapatan yang dilaporkan dalam bab 4 dengan lebih mendalam. Perbincangan ini akan merujuk kepada objektif dan persoalan kajian yang telah dinyatakan dalam bab 1. Huraian yang disediakan dalam bab ini juga disokong oleh kajian- kajian terdahulu yang dibentangkan dalam bab 2. Berdasarkan penerangan dan perbincangan yang terkandung, pengkaji akan menyatakan kesimpulan yang jelas terhadap hasil dapatan yang diperoleh. Selain itu, cadangan penambahbaikan untuk kajian ini juga akan diutarakan bagi memberi manfaat kepada pengkaji-pengkaji lain yang berminat untuk meneruskan kajian ini di lokasi lain atau dengan sampel yang berbeza pada masa hadapan. Akhir sekali, pengkaji akan mengakhiri bab ini dengan merumuskan proses perjalanan dan pelaksanaan kajian dari peringkat awal hingga ke akhir.

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 Rumusan

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengenal pasti tahap pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi. Tujuan kedua kajian ialah untuk meneliti gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan. Tujuan ketiga pula meninjau cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab dan tujuan terakhir ialah bagi menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di 15 buah sekolah kebitaraan di zon timur.

Kajian dijalankan melibatkan aspek kuantitatif iaitu kaedah soal selidik manakala temu bual dan analisis dokumen melibatkan aspek kuantitatif. Kajian yang dijalankan berbentuk deskriptif dan inferensi untuk melihat peratusan latar belakang responden, analisis min dan frekuensi serta sisihan piawaian untuk mengkaji hubungan yang wujud. Secara khususnya pendekatan kuantitatif adalah bagi mendapatkan maklumat mengenai pendekatan gamifikasi oleh guru bahasa Arab dari sudut pengetahuan guru iaitu dari sudut definisi gamifikasi, konsep gamifikasi, penyediaan langkah pengajaran dan penyediaan refleksi aktiviti permainan. Selain itu, reka bentuk gamifikasi turut dikenal pasti. Manakala, kaedah temu bual separa berstruktur dan analisis dokumen dilaksanakan bagi mendapatkan maklumat mengenai cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab dan cadangan guru dalam memantapkan aktiviti gamifikasi di sekolah kebitaraan.

Populasi dalam kajian ini terdiri daripada guru-guru bahasa Arab yang telah dipilih secara persampelan rawak berstrata dan persampelan bertujuan oleh pengkaji di kawasan zon timur termasuk Kelantan, Pahang dan Terengganu. Pengkaji telah

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

memilih seramai 45 orang guru daripada 15 buah sekolah kebitaraan sebagai sampel kajian berdasarkan saiz sampel yang ditentukan oleh Krejcie dan Morgan (1970). Daripada jumlah sampel tersebut, sebanyak 90 peratus borang soal selidik telah dijawab dengan lengkap.

Data yang diperoleh daripada borang soal selidik telah dianalisis dengan menggunakan *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) versi 23. Kajian dijalankan melibatkan aspek kuantitatif. Pada keseluruhannya, aspek kajian melibatkan pendekatan deskriptif untuk melihat frekuensi dan peratusan bagi latar belakang responden, manakala frekuensi, peratus, min dan sisihan piawaian bagi pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi dan reka bentuk gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan. Kesemua pengujian hipotesis dalam pengkajian ini pada tahap interpretasi min pada nilai 3.00 – 4.00 iaitu pada tahap tinggi. Dapatan kajian menunjukkan bahawa daripada 45 sampel yang dipilih secara keseluruhannya memiliki pengetahuan yang tinggi mengenai pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan. Selain itu, terdapat dua prinsip di dalam reka bentuk gamifikasi yang dijalankan di sekolah kebitaraan iaitu gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi dengan skor min 4.4667 pada tahap tafsiran min tinggi.

Hasil dapatan bagi temu bual dan pengamatan analisis dokumen bagi cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi ialah cabaran dari sudut masa, prasarana dan infrastruktur sekolah serta penghasilan pendekatan gamifikasi yang berkualiti di dalam bilik darjah. Seterusnya, cadangan bagi memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan dengan meningkatkan efikasi diri terhadap pengunaan permainan digital oleh guru bahasa Arab dan mempelbagaikan

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

modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

Kesimpulannya, tahap pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi dan gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi adalahtahap tafsiran min tinggi berdasarkan tafsiran stastistik deskriptif bagi nilai min kajian Nurfadzlina dan Mohammed Azmi (2012).

5.3 Perbincangan

Perbincangan ini berkaitan dengan empat objektif yang telah dinyatakan pada peringkat awal kajian, iaitu tahap pengetahuan guru bahasa Arab terhadap pendekatan gamifikasi dan reka bentuk gamifikasi yang dijalankan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Perbincangan mengenai cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi serta cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan turut dibincangkan.

5.3.1 Pengetahuan Guru Bahasa Arab Mengenai Pendekatan Gamifikasi

Dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi amat sesuai diterapkan oleh guru-guru bahasa Arab dalam bilik darjah masa kini. Menurut Prambayun (2015), gamifikasi adalah kaedah penyelesaian masalah yang melibatkan aktiviti bermain sambil berfikir. Selain itu, pendekatan ini memberikan manfaat kepada murid 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

turut meningkatkan pencapaian mereka. Matlamat utama pendekatan ini adalah untuk mempertingkatkan kemahiran berfikir yang membolehkan murid memberi tumpuan dengan lebih baik. Dengan menggunakan pendekatan ini, pencapaian dan kemahiran berfikir murid dapat dipertingkatkan.

Daripada dapatan kajian, terbukti bahawa tahap pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi ini pada tahap interpretasi min pada nilai 3.00-4.00 iaitu pada tahap tinggi mengikut tafsiran statistik deskriptif bagi nilai min yang diadaptasi berdasarkan kajian Nurfadzlina dan Mohammed Azmi (2012). Setiap item dalam borang soal selidik yang dibina dapat membuktikan bahawa sebanyak 44 orang guru iaitu 97.80 % bersetuju menggunakan pendekatan gamifikasi sebagai kaedah pilihan abad ke 21 di sekolah kebitaraan. Ia juga turut disokong oleh Siti Rohani Jasniet al. (2018) pendekatan gamifikasi merupakan trend pembelajaran abad ke-21 dan bersesuaian dengan peredaran zaman.

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

Pengkaji juga mendapati bahawa pendekatan gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid dalam pembelajaran. Ia juga dipersetujui oleh Fariza Khalid (2017) dalam kajian beliau, iaitu gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan murid secara aktif dan kreatif dan pemangkin bagi mempercepatkan pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah. Daripada 15 item pengetahuan guru mengenai pendekatan gamifikasi yang dinilai, pengetahuan guru dalam mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada murid untuk penambahbaikkan PdPc mendapat min yang tertinggi, iaitu 4.4667.

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

Seramai 24 orang guru iaitu 53.3 % memilih setuju serta 21 orang guru atau 46.70 % memilih sangat setuju dengan pengetahuan ini. Dapatan kajian Kapp (2012) juga menyokong dapatan ini dengan menyatakan secara ringkasnya bagi menjayakan suatu pendidikan secara permainan, ia memerlukan konteks yang relevan, aktiviti kognitif yang tepat, cabaran yang bermakna serta mempunyai maklum balas daripada murid.

Dapatan ini juga selari dengan dapatan Furdu (2017) pendekatan ini juga merupakan pengajaran berpusatkan murid di mana murid bertanggungjawab terhadap pembelajaran mereka sendiri. Pendekatan gamifikasi yang berpusatkan murid ini merupakan satu strategi pengajaran yang mudah untuk dilaksanakan dalam pelbagai jenis kelas mahupun bilik darjah. Penglibatan murid menjadi keutamaan dalam sesuatu sesi PdPc. Keberhasilan PdPc tersebut bergantung kepada penglibatan murid sepenuhnya dan guru hanya berperanan sebagai fasilitator sahaja. Bertepatan dengan pendapat Nor Hadibah Hushaini (2016) yang menyatakan bahawa pembelajaran berpusatkan murid adalah strategi pengajaran di mana murid menjadi pemain utama, murid digalakkan melibatkan diri secara aktif dalam setiap sesi pembelajaran mereka.

Selain itu, pengkaji mendapati pengetahuan guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan mengenai merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa, ruang dan tempat yang digunakan adalah pada tahap pengetahuan yang tinggi iaitu dengan nilai min adalah 4.4444. Sebanyak 25 orang guru iaitu 55.6 % memilih setuju dan 20 orang guru atau 44.40 % memilih sangat setuju bagi pengetahuan guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan. Manakala, guru merancang sesebuah permainan berdasarkan

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

penggunaan ruang dan tempat yang digunakan menunjukkan bahawa sebanyak 25 orang guru iaitu 55.6 % memilih setuju. Seterusnya, 20 orang guru atau 44.40 % memilih sangat setuju. Ia juga bertepatan dengan kajian daripada McGrath & Bayerlein (2013) dalam kajiannya menyatakan bahawa faktor yang perlu dititik berat dalam pengajaran yang berkesan adalah tempoh PdPc yang dijalankan, lokasi pengajaran dan bilangan murid dalam bilik darjah. Secara keseluruhannya, pengetahuan guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan mengenai pendekatan gamifikasi berada pada tahap tafsiran min yang tinggi. Kesemua 45 sampel kajian menjalankan pendekatan gamifikasi berdasarkan pengetahuan yang sedia ada dengan baik.

5.3.2 Reka bentuk Gamifikasi yang dijalankan oleh Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan

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

Dapatan menunjukkan daripada 15 item yang dinilai, terdapat elemen yang menunjukkan min tertinggi 4.5111 (tafsiran skor tertinggi) iaitu guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid.

Bagi elemen guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada murid menunjukkan skor min tertinggi iaitu 4.5111 (tafsiran skor tertinggi). Ini menunjukkan guru-guru lebih gemar menjalankan pengajaran dan pembelajaran yang berasaskan elemen video kepada murid mereka. Dapatan ini disokong oleh Deterding et al. (2011), gamifikasi ditakrifkan sebagai satu pendekatan yang menjadi trend baru dengan memperkenalkan integrasi mekanik dan dinamik permainan video di terutama di dalam dunia pendidikan. Hal 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

demikian kerana, wujudnya elemen mekanik dalam permainan video. Elemen mekanik ini ambil kira agar permainan dalam pembelajaran yang dihasilkan akan kelihatan menarik dan tidak membosankan. Penetapan elemen dalam reka bentuk pembelajaran berasaskan permainan mempunyai motif yang tertentu. Elemen mekanik permainan dalam video adalah peraturan dan ganjaran dalam permainan. Ia bertujuan untuk membangkitkan perasaan semangat murid. Manakala, mekanik juga ditetapkan bagi meransang motivasi dan keinginan murid. Contoh yang diberikan oleh Siti Rohani Jasni (2018), penetapan sistem penskoran dalam *game mechanic*, seterusnya kutipan mata ditulis. Objektif skor adalah untuk menentukan pencapaian murid sama ada secara individu mahupun kumpulan.

Seterusnya, elemen dinamik permainan dalam video telah diperkenalkan (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). Dinamik dan mekanik permainan video digunakan dalam pelbagai bidang yang tidak mempunyai hubungan langsung dengan permainan video. Gamifikasi juga memiliki potensi untuk menyelesaikan pelbagai masalah dalam kehidupan seharian manusia termasuk dalam bidang produktiviti, perniagaan, penjagaan kesihatan dan pendidikan (Danowska-Florczyk & Mostowski, 2014).

Menurut Khaleel, Sahari@Ashaari, Tengku Wook, dan Ismail (2016), kajian mereka menunjukkan bahawa kebiasaan penggunaan permainan adalah meluas dalam bentuk permainan video. Namun, konsep yang sedia ada lebih bersifat hiburan dan tidak direka untuk tujuan pendidikan. Dengan adanya konsep gamifikasi, permainan video dapat diadaptasi menjadi satu bentuk pembelajaran yang lebih berilmu dan bermanfaat. Walaupun matlamat utama permainan adalah untuk hiburan 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

keseronokan, ia boleh dijadikan sebagai medium pengantara dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan di dalam bilik darjah. Oleh itu, reka bentuk pembelajaran berasaskan permainan ini berpotensi untuk mempengaruhi persekitaran serta tingkah laku murid semasa pengajaran berlangsung.

5.3.3 Cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi

Secara umumnya, hasil dapatan kajian mendapati peserta kajian temu bual memberi maklum balas bahawa cabaran utama yang dihadapi ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi di sekolah kebitaraan adalah masa. Antara cabaran masa yang dinyataka ialah penyediaan bahan bantu mengajar, cabaran masa dari sudut masalah teknikal dan cabaran masa dari sudut piawaian internet. Hal ini menyebabkan masa pengajaran guru terbatas. Hal ini juga turut disokong oleh Angela Pao Sheng Mei (2021) dalam kajiannya Tinjauan Sistematik: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi yang menyatakan bahawa masa telah menjadi cabaran biasa diberikan oleh guru dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. (An et al., 2020; Adukaite & Cantoni, 2016). Seterusnya ialah cabaran dari sudut prasarana dan infrastuktur sekolah. Peserta kajian menyatakan bahawa antara cabaran berikut adalah dari sudut kemudahan teknologi, bekalan elektrik dan sambungan internert. Ia juga turut disokong oleh Cetin, E., & Solmaz, E. (2020) cabaran yang dihadapi oleh guru ketika menjalankan pendekatan gamifikasi ialah sambungan internet yang tidak stabil, kekurangan sokongan dan sumber daya dan dikekang untuk mendapatkan akses yang wajar ke teknologi bilik darjah atau pusat sumber sekolah.

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

Akhir sekali adalah cabaran penghasilan gamifikasi yang berkualiti dalam pembelajaran. Pertamanya, pengkaji mendapati bahawa pendekatan gamifikasi tidak berjaya dilakukan oleh guru bahasa Arab kerana guru tidak menguasai elemen permainan itu sendiri dan merasakan usaha menjalankan pendekatan gamifikasi di dalam bilik darjah tidak berbaloi dengan respon daripada murid. Selain itu, ia juga menimbulkan kekurangan minat murid terhadap pendekatan gamifikasi yang dijalankan di dalam bilik darjah. Seterusnya, peserta kajian juga memaklumkan bahawa beliau mempunyai perasaan ragu-ragu dalam menggunakan elemen dan reka bentuk gamifikasi di dalam bilik darjah. Pendekatan gamifikasi ini juga dilihat terlalu rumit buat murid untuk dilaksanakan seperti yang diakui oleh Cetin & Solmaz (2020).

5.3.4 Menganalisis cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan

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

Hasil dapatan daripada temu bual dengan guru bahasa Arab mengenai cadangan untuk memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan menunjukkan bahawa peningkatan efikasi diri terhadap penggunaan pendekatan gamifikasi terutamanya permainan digital. Ianya penting untuk pengajaran bahasa Arab yang lebih efisien. Guru perlu meningkatkan pengetahuan, kemahiran dan keyakinan diri dalam Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK). Ini kerana mereka perlu beradaptasi dengan perubahan dalam metodologi penyampaian pengajaran yang selaras dengan cabaran masa hadapan yang dihadapi dalam era revolusi industri 4.0 dan berkaitan rapat dengan penggunaan teknologi moden, pengawalan maklumat serta komunikasi era moden, selain daripada peningkatan penggunaan peranti pintar. Maimun Aqsha Lubis (2022) turut menyokong pandangan ini, beliau menekankan bahawa guru digalakkan

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

untuk memperkukuh ilmu pengetahuan mereka agar selaras dengan perkembangan semasa. Pemantapan ini dapat dicapai melalui penyertaan dalam kursus, latihan dan program peningkatan kemahiran yang ditawarkan melalui pelbagai platform dalam talian seperti *Microsoft Teams, Google Classroom, Canva* dan *Blackboard*. Oleh itu, guru perlu menguasai kemahiran TMK untuk memastikan proses penyampaian maklumat kepada murid berjalan dengan lancar seperti yang dinyatakan dalam Anjakan 7 Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (2013-2025), yang menegaskan bahawa guru perlu memanfaatkan ICT bagi meningkatkan kualiti pembelajaran.

Di samping itu, mempelbagaikan modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks pengajaran bahasa Arab di dalam bilik darjah antara cadangan yang dinyatakan oleh peserta kajian. Guru bahasa Arab yang mempunyai daya kreatif dalam menyampaikan modul gamifikasi akan menjadikan murid yang yang aktif dan tidak merasa bosan di dalam bilik darjah. Guru-guru yang kreatif mampu menyelesaikan pelbagai masalah serta menghasilkan modul yang bermanfaat dalam bidang tertentu. Sebagai seorang pendidik, mereka perlu sentiasa berusaha untuk meningkatkan pelbagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai demi mencapai objektif pembelajaran. Ini adalah penting kerana senario pendidikan pada abad ini memerlukan guru-guru yang berdaya kreatif agar proses pembelajaran murid menjadi lebih efektif.

5.4 Implikasi Kajian

Dapatan kajian menunjukkan dengan jelas bahawa lokasi kajian dan kategori sekolah

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

mempunyai pengaruh terhadap pendekatan gamifikasi yang digunakan oleh guru bahasa Arab. Dalam bahagian ini, perbincangan akan merangkumi implikasi dan cadangan kajian berdasarkan dapatan yang telah dibincangkan sebelum ini. Pengkaji mencadangkan kerangka pelan tindakan atau saranan yang perlu dilaksanakan oleh pihak-pihak tertentu seperti Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM), Sekolah Kebitaraan, dan guru bahasa Arab.

5.4.1 Implikasi terhadap Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM)

Kepada pembuat dasar pendidikan, khususnya Kementerian Pendidikan Malaysia perlu memberi perhatian yang sepenuhnya dalam memastikan pendekatan gamifikasi dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah sama ada sekolah kebitaraan khususnya mahupun sekolah menengah atau rendah harian. Pihak kementerian juga perlu memberi sokongan dan galakan sepenuhnya sama ada dari sudut penyediaan prasarana, piawaian internet dan kemudahan bahan bantu mengajar kepada guru dalam memastikan pendekatan gamifikasi ini dapat dilaksanakan dengan jayanya. Dengan adaya sokongan dan galakan seperti ini, diharap para guru minat dan semangat untuk mengaplikasikan pendekatan gamifikasi di sekolah dengan berjaya.

5.4.2 Implikasi terhadap Sekolah Kebitaraan

Pengetua sekolah perlu melaksanakan analisis keperluan latihan guru agar program latihan yang dijalankan seterusnya mampu memberikan pengetahuan dan kemahiran

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

yang mencukupi. Ini bertujuan untuk memastikan guru dapat melaksanakan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan, menjalin hubungan interpersonal yang baik dengan pelajar dan ibu bapa serta mengurus emosi atau tugas pentadbiran mereka dengan lebih teratur (Fatimah Mazlan & Jamalul Lail Abdul Wahab, 2023). Latihan kemahiran yang berterusan adalah penting supaya guru dapat memperoleh kemahiran yang diperlukan selaras dengan tuntutan dan perkembangan semasa. Program-program pembelajaran dan latihan juga boleh diadakan termasuk aplikasi pedagogi digital, kemahiran penggunaan bahan bantu mengajar berasaskan teknologi dan multimedia, pembelajaran yang berfokus pada penyelesaian masalah serta kemahiran berkomunikasi yang berkesan.

Selain itu, pengetua sekolah amat dicadangkan untuk mengamalkan penilaian prestasi beretika untuk menilai prestasi guru secara objektif. Penilaian prestasi yang dicemari oleh diskriminasi, pilih kasih dan kekurangan ketelusan harus diperbaiki. Pendidikan dan perguruan adalah satu bidang yang luas dan sukar untuk difahami. Maka, dengan mengkaji faktor- faktor penting yang mempengaruhi kepuasan kerja guru-guru, kebajikan mereka pasti akan sentiasa terjaga.

5.4.3 Implikasi terhadap guru bahasa Arab

Penguasaan dan peningkatan pengetahuan serta kemahiran guru bahasa Arab adalah penting dalam proses pengajaran bahasa Arab. Setiap guru perlu memiliki kompetensi dalam aspek pengetahuan dan kemahiran sepanjang melaksanakan tugas mereka serta mencapai prestasi kerja yang berkualiti sepanjang kerjaya. Pelbagai bengkel 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

kursus kemahiran telah dianjurkan bagi memberikan peluang kepada guru untuk meningkatkan kecekapan dan memperolehi kemahiran dalam perkhidmatan dan profesion keguruan. Oleh itu, guru yang ingin memastikan relevansi mereka khususnya dalam era revolusi digital abad ke-21 perlu memperbaiki kemahiran melalui penglibatan dalam bengkel dan latihan yang diadakan. Faktor motivasi juga memainkan peranan penting, di mana guru bahasa Arab yang berminat untuk mempelajari dan meningkatkan pengetahuan mereka bukan sahaja untuk diri sendiri tetapi juga dalam aspek Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK), kolaborasi serta kerjasama dengan rakan sejawat, pedagogi dan cabaran pendidikan pada abad ini.

Selain itu, dapatan yang diperoleh adalah terhad dan terikat dengan reka bentuk persempelan, kategori sekolah serta lokasi kajian. Kajian-kajian akan datang perlu mempertimbangkan faktor-faktor ini untuk memastikan pendekatan gamifikasi yang dilaksanakan dapat dimanfaatkan oleh semua guru di Malaysia. Tidak dapat dinafikan bahawa terdapat banyak dimensi demografi yang belum dikaji berkaitan dengan pendekatan gamifikasi terutamanya dalam konteks pendidikan di Malaysia. Oleh itu, pihak yang berminat untuk mengkaji pendekatan gamifikasi perlu memperluas kajian dari segi mata pelajaran, responden dan lokasi yang terlibat.

5.5 Cadangan Kajian Lanjutan

Kajian yang telah dijalankan ini berpotensi menjadi rujukan kepada pengkaji lain yang ingin meneruskan kajian berkaitan isu dan hasil yang diperoleh. Selain berfungsi sebagai sumber rujukan, kajian ini juga boleh dijadikan asas untuk kajian lanjutan

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

bagi pengkaji yang berminat untuk meneliti isu ini dari perspektif yang berbeza. Kajian lanjutan pertama yang boleh dilakukan ialah menambah baik instrumen kajian dengan memfokuskan pemboleh ubah yang lebih khusus contohnya motivasi dan tingkah laku terhadap penggunaan elemen gamifikasi dalam pengetahuan balaghah, nahu, saraf dan lain-lain ilmu pendidikan bahasa Arab. Kajian ini dijalankan bagi mengetahui pengetahuan guru, pelaksanaan yang dijalankan oleh guru, cabaran ketika pelaksanaan oleh guru dan cadangan bagi pemantapan pengajaran bahasa Arab. Kajian lanjutan boleh dituju kepada murid sebagai responden kajian dan memfokuskan kepada motivasi dalam tingkah laku mereka ketika pelaksanaan pendekatan gamifikasi pengajaran bahasa Arab dijalankan di dalam bilik darjah.

Kajian lanjutan mengenai pendekatan gamifikasi perlu dilaksanakan dengan lebih mendalam. Kajian ini hanya melibatkan guru-guru sekolah menengah kebitaraan di zon timur yang mana walaupun memberikan maklumat yang kaya dan terperinci, masih terdapat keterbatasan dalam penyertaan peserta yang menghalang generalisasi kepada populasi yang lebih luas. Adalah lebih wajar dan bermanfaat jika reka bentuk kajian ini melibatkan lebih ramai guru-guru dari sekolah menengah harian, baik di kawasan bandar mahupun luar bandar di seluruh Semenanjung termasuk Sabah dan Sarawak. Kajian serupa juga boleh dijalankan di peringkat sekolah rendah atau institusi pengajian tinggi seperti politeknik, kolej komuniti dan universiti.

Seterusnya kajian ini mengutamakan pendidikan umum bahasa Arab. Kajian lanjutan boleh dilaksanakan dengan memfokuskan kepada tatabahasa bahasa Arab. Kajian perlu dilakukan berkaitan dengan pembelajaran bahasa.

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

Setakat ini, hanya terdapat segelintir kecil kajian yang dilakukan yang melibatkan pembelajaran tatabahasa bahasa Arab dan gamifikasi. Sebilangan besar kajian gamifikasi telah dilakukan dalam bidang teknologi atau sains. Walau bagaimanapun, gamifikasi juga telah menunjukkan kejayaan dalam bidang lain. Kajian perlu dilakukan menggunakan gamifikasi dalam bilik darjah dalam bahasa kedua (tatabahasa bahasa Arab) untuk menentukan cara ia boleh memberi manfaat kepada pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhannya.

5.6 Kesimpulan

Integrasi gamifikasi dalam pendidikan memainkan peranan penting dalam membolehkan pendidik untuk berevolusi dan berinovasi selaras dengan perkembangan pendidikan di negara kita. Guru bahasa Arab tidak terkecuali daripada perubahan ini. Oleh itu, mereka perlu bertindak proaktif dalam merancang pendekatan dan aktiviti yang sesuai dengan keperluan semasa. Pendekatan gamifikasi dalam pengajaran bahasa Arab merupakan salah satu kaedah yang boleh digunakan oleh guru bagi memastikan keberkesanan penyampaian proses pengajaran dan pembelajaran (PdPc). Sehubungan itu, pengkaji berpendapat bahawa integrasi pendekatan gamifikasi dalam bentuk digital perlu dilaksanakan dalam mata pelajaran bahasa Arab. Aplikasi seperti *Quizziz, Kahoot!*, dan *Plickers* dapat disesuaikan dengan mata pelajaran bahasa Arab dan mengambil kira tahap penguasaan murid. Gamifikasi berpotensi untuk menarik minat, meningkatkan kefahaman serta membina kemahiran berfikir dan motivasi murid. Namun, guru disarankan untuk sentiasa meningkatkan kemahiran mereka terutamanya dalam aspek teknologi maklumat 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

komunikasi (ICT) agar selaras dengan kemajuan teknologi terkini.

Rajah 5.1

Kesimpulan Bab 5

<table>
<tr><td>OBJEKTIF 1

Pengetahuan guru bahasa Arab mengenai pendekatan gamifikasi dalam pengajaran abad ke-21 adalah berada di tahap pengetahuan yang tinggi dengan interpretasi min
pada nilai 3.00 – 4.00 mengikut tafsiran statistik deskriptif bagi nilai min yang diadaptasi berdasarkan kajian Nurfadzlina dan Mohammed Azmi (2012)</td><td>OBJEKTIF 2

Terdapat 2 bentuk gamifikasi yang digunakan oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan iaitu permainan digital dan permainan bukan digital.</td></tr>
<tr><td colspan="2">BAB 5</td></tr>
<tr><td>OBJEKTIF 3

Terdapat 3 jenis cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab dalam melaksanakan aktiviti gamifikasi iaitu cabaran masa, prasarana dan infrastruktur sekolah serta cabaran penghasilan gamifikasi yang berkualiti dalam pembelajaran.</td><td>OBJEKTIF 4

Terdapat 2 cadangan dalam memantapkan gamifikasi di sekolah kebitaraan iaitu meningkatkan efikasi diri terhadap penggunaan permainan digital dalam pengajaran bahasa Arab yang efisyen dan mempelbagaikan modul gamifikasi yang bersesuaian dengan konteks pengajaran bahasa Arab.</td></tr>
</table>

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

RUJUKAN

Abdul Razif Zaini, Muhammad Redzaudin Ghazali, Mohd Rufian Ismail, Noorshamsinar Zakaria, Hasmadi Hamdan & Mohd Rushdan Hj Azizan. (2018). Permasalahan dalam Pengajaran Bahasa Arab di Malaysia .

Ahamad, M. A. ., & Abu Bakar, A. H. (2023). Pembelajaran Bahasa Melayu Berasaskan Projek untuk Meningkatkan Kemahiran Bahasa dalam Kalangan Murid Tahun Enam: Project-based Malay Language Learning to Improve Language Skills among Year Six Pupils. International Journal of Language Education and Applied Linguistics, 13(2), 53-68.

Ahmad Sukari Mohamad. (2020). Guru Berjiwa Pendidik: Nadi Profesion Keguruan, PP:IPGKTB, hal.1

Andrew Stott & Carman Neustaedter. (2013). *Analysis of Gamification in Education* . Surrey, BC, Canada : Connections Lab, Simon Fraser University.

Arif Sukardi. (1987). Prinsip-Prinsip (Teori) Pembelajaran. Kuala Lumpur: Fajar Bakti Sdn. Bhd.

Aziah Ismail & Abdul Ghani Kanesan Abdullah. (2012). Amalan Autonomi dan Akauntabiliti dalam Pengurusan Sekolah Kluster di Malaysia. *Pusat Pengajian Ilmu Pendidikan, USIM , Jurnal Teknologi*, 58 (2012), 29-35.

Boyatzis. (1998). *Tranforming Qualitative Information : Thematic Analysis and Code Development.*

Cherry. (2014). *What is Motivation ? http://www.managmentstudyguide.com/whatisgamification.htm*

Corolyn M.Plump. Julia LaRosa (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A-Game Based Technology Solution for E-Learning Novices. *Management Teaching Review. Journal Sagepub.com/home/mtr.SAGE Jurnal*, 1-8.

Creswell J.W. (2008). *Educational Research, Planing, Conducting and Evaluating Qualitative and Quantitative.* Thousand Oaks, CA : Sage Publications, Inc.

Creswell, J. W. (2014). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches (4th ed.). SAGE Publications.

Danowska-Florczyk, E., & Mostowski, P. (2014). Gamification as a new direction in teaching Polish as a foreign language. *ICT for Language Learning*, 1, 1-3.

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

Dedek Febrian, Maimun Aqsha Lubis, Irma Martiny Md Yasim & Nur Syamira Abdul Wahab. (January 2017). Teknik Pengajaran Bahasa Arab Interaktif di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, volume (1) 78 - 93.

Deterding, Sebastian, Sicart, Nacke, O'Hara, K, Dixon. (May 2011). Gamification Using Game Design Element in Non-Gaming Contexts. *In CHI'II EXtended Abstract on Human Factors in Computing System* , p.p (2425 - 2428) ACM.

Fariza Khalid. (2016). *Kerangka Konsep dalam Penyelidikan.* Fakulti Pendidikan UKM, Bangi.

Fraenkel & Wallen. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education America Managment Assosiation.*

Furdu. (2017). Pros & Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8 (2) : 56 - 62.

Global Gaming Stat . (2014). Retrieved from http:www.bigfishgames.com/blog/stats/video-games-in-learning)

Hong & Masood. (2014). Effects of Gamification on Lower Secondry School Student Motivation and Engagement World Academy of Science, Engineering and Technology. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 8 (12) 3733 - 3740.

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

Hsin - Yuan Huang & Soman. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education* . Toronto, ON, Canada : Rotman School of Management.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Workshop on Chanllenges in Game Al*, 1-4.

Hussain, Tan & Idris. (2014). Digital Gamed-based Learning for Remedial Mathematics Students : A New Teaching and Learning Approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering* , 9 (11) 325-338.

Iulian Furdu,Cosmin Tomozei & Utku Rose. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom . *BRAIN: Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*.

James C. Kaufman & Ronald Beghetto. (2009). Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity., (pp. 13(1), 1-12). Walden University.

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training & Education.* San Francisco : CA: Pfeiffer.

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Falsafah Pendidikan Kebangsaan, Matlamat dan Misi.* Kuala Lumpur : Pusat Pembangunan Kurikulum.

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

Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2015 (Pendidikan Prasekolah hingga Lepasan Menengah).* Kuala Lumpur, KPM.

Kerlinger. (1970). *Research Methods in Education and the Social Science.*

Khaleel, Sahari @ Ashaari, Tengku Wook & Ismail. (2016). Gamification Element for Learning Applications. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 6(6) : 868 - 874.

Khairulaizam Abdul Rahman & Harun Baharudin. (2023). PENGARUH PERSEKITARAN BAHASA TERHADAP PENGUASAAN KOSA KATA ARAB PELAJAR. *Issues in Language Studies, 12(1),* , 71–89.

Khairani Zakariya & Amanisah Shuib. (2023).Peranan Guru dalam Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Kafa Menengah di Pulau Pinang: Suatu Kajian Kes. Institut Pendidikan Guru Kampus Tuanku Bainun

Maimun Aqsha Lubis & Harun Baharudin. (2016). *Konsep Gamification sebagai Kaedah Meningkatkan Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Malaysia.* Universiti Kebangsaan Malaysia.

Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2016). Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation (4th ed.). San Francisco, CA: Jossey Bass.

McBrien, J.L & Barnds, R.S. (1997). *The Language of Learning: A Gruide to Education Term.* Alexandria, VA: Association of Supervision and Curiculum Development .

McGrath. (2013). Engaging Online Students through the Gamifcation Learning Materials : The Present and The Future. 573-577.

McMillan & Schumacher . (1984). *Research in Education : A Conceptual Introduction.* Virgina Commonwealth University: Pearson.

Md Nasir Masran. (2000). Guru Cemerlang: Personaliti dan Kemahiran . *Prosiding Seminar Kebangsaan Penyelidikan dan Pembangunan dalam Pendidikan 2000* (pp. 173-178). Bahagian Pendidikan Guru, KPM.

Mohd Abdillah Samsuiman, Miss Asma Benjamin & Zamri Arifin. (2014). Hubungan antara Kualiti Guru Bahasa Arab dan Kecenderungan Minat Pelajar dalam Kelas Bahasa Arab. *Jurnal Kemanusiaan Bil.22, Universiti Teknologi Malaysia*.

Mohd Faizal Nizam Lee Abdullah & Leow Tze Wei. (2017). Kesahan dan Kebolehpercayaan Instrumen Penilaian Kendiri Pembelajaran Geometri Tingkatan Satu. *Malaysian Journal of Learning and Instruction* , Vol 14 No 1, UPSI.

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

Mohd Fairuza Ibrahim & Norah Md Noor. (2020). Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Guru-Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3 (2). 8-14.

Mohd Majid Konting. (2009). *Kaedah Penyelidikan Pendidikan* . Kuala Lumpur : Dewan Bahasa dan Pustaka.

Mostowfi, Mamaghami & Khorramar. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in the Age Range of 7-12 (A Case Study : Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environment and Science Education*, 11 (12) : 5453 - 5476.

Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad, Ahmad Zulfadhli Nokman, Muhammad Saiful Anuar Yusoff, Shahrizal Mahpol & Marahaini Ahamad. (2017). Penggunaan Aplikasi Kahoot! dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Satu Tinjauan. *Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusasteraan Arab 2017*.

Mohamad Rushdan Azizan (2017). Permasalahan dalam Pengajaran bahasa Arab di Malaysia. *Conference: Persidangan Antarabangsa Sains Sosial & Kemanusiaan*, Volume 1.

Nazri Atoh, Saipolbahrin Ramli & Mohd Zawawi Ag. Hamat. (2014). Guru Bahasa Arab yang Berkualiti: Satu Tinjauan . *Prosiding Seminar Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab 2014.* Fakulti Pengajian Islam UKM & Fakulti Kontemporari, Unisza.

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

Nik Aziz Nik Pa. (1999). *Pendekatan Konstruktivisme Radikal dalam Pendidikan Matematik.* Kuala Lumpur : Penerbit Universiti Malaya .

Noraini Idris. (2013). *Pedagogi dalam Pendidikan Matematik, Siri Pengajian dan Pendidikan Utusan.* Kuala Lumpur: Penerbit Utusan Publication & Distributors Sdn Bhd.

Nor Rosmawati Ismail, Nor Suhada Mat Hassan & Najihah Abd Wahid. (2019). Meningkatkan Efikasi Kendiri Guru di Malaysia Terhadap Kecenderungan Pembelajaran Generasi Z dan Alpha. *JoMoR 2019, Vol 1, No 13*.

Nor Fadilah Nadzri. (2017). *Kualiti Amalan Guru dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu di MRSM.* UPSI: Sarjana Pendidikan Bahasa Melayu.

Nor Hadibah Hushaini. (2016). *Amalan Terbaik Pengajaran Guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah Daerah Larut, Matang & Selama, Perak.* UPSI: Ijazah Sarjana Pendidikan.

Normazidah Mahmood. (2012). *Penggunaan Kaedah Pengajaran Bahasa Arab dalam Kalangan Guru Peringkat Sekolah Rendah: Satu Penilaian.* PhD thesis, University of Malaya .

Nurfadzilina & Mohammed Azmi. (2012). *Keberkesanan Kursus (Sijil Kecekapan Kemahiran) "Scaffolding Training-Working at Height Practice".* Giatmara, Kuching: Seminar Penyelidikan dan Inovasi 2012.

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

Nur Shahmira, Irma Martiy & Maimun Aqsha Lubis (2017). PENGGUNAAN TEKNIK PEMBELAJARAN ASPEK KOSA KATA BAHASA ARAB DALAM KALANGAN MURID. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)* , 14-24.

Ong, D., Chan, Y. Y., Cho, W. H., & Koh, T. Y. (2013). Motivation of Learning: an Assessment of the Practicality and Effectiveness of Gamification Within a Tertiary Education System in Malaysia. *World Academy of Researches, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education (In association with the Academy of World Finance, Bnaking, Management and IT) Conference Proceedings*, (pp. 1(1), 131-146).

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful sampling for qualitative data collection and analysis in mixed method implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, 42(5), 533–544. https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y

Pelan Induk Pembangunan Pendidikan 2006-2010. (2007). Putrajaya International Convention Centre, Putrajaya.

Posnick - Goodwin. (2010). *Meet Generation Z.* CTA Magazine 14 (5).

Pramana, D. (2016). Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing dengan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 10(1).

Prambayun & Suyanto. (2015). Model Gamifikasi untuk Sistem Manajemen Pembelajaran. *Semnasteknomedia Online*, 4 (1). 2-6.

Rahimi Md Saad & M. Amarudin Shuheb. (2016). *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab Berasaskan Web.*

Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi: Konsep & Implikasi dalam Pendidikan, Pembelajaran Abad ke 21, Trend Integrasi Teknologi . (pp. (pp 144-154)). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.

Rose. (2015). *Gamification of Physics Education : Enhancing Student Learning with Ganified Online Quizzes.*

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in Theory and Action: A survey. *International Journal of Human Computer Studies*, 74, 14-31.

Sekaran Uma. (1992). *Research Methods for Business : A Skill Building Approach.* New York: Second Edition, John Willey & Sons, Inc.

Shahriful Hafizi Md Hnafiah, Abd Hakim Abdul Majid & Kamarul Shukri Mat Teh. (2019). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Satu Kajian Literatur . *Asian People Journal*, 31-41.

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

Shahrizal Mahpol, Muhammad Luqman Mohd Saad & Muhammad Saiful Anuar Yusoff (2019). Kesediaan Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Kahoot! Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *International Online Journal of Language, Communication and Humanities*, 35-50.

Siti Norhaida Abdul Rahman. (2017). *Pendekatan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran terhadap Murid Tingkatan Dua bagi Topik Ungkapan Algebra.* Universiti Tun Hussein Onn, Malaysia: Ijazah Sarjana Pendidikan Reka Bentuk Instruktional & Teknologi.

Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab . *Jurnal Fatwa, Journal of Fatwa Managment and Research , Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa, UKM*.

Smith Robbins. (2011). The Game Sucks "How to Improve the Gamification of Education. *EDUCAUSE review, 46 (1)*, 58-59.

Subri, M.R., Zainal, M.Z., & Nudin, A.B. (2024). Exploring the Design Aspect of Malay Language Excellent Teacher in Teaching and Learning Literature Component. Asian People Journal, 7(1), 99-111.

Van Eck, R. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *Educause Review*, 41(2), 16-30.

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

Wan Azura & Lubnan. (2006). Pendekatan dan Strategi Efektif dalam Penguasaan Bahasa Arab. Nilai: USIM.

Wan Abdullah, W.A.A. et al. 2024. Peranan Pentadbir Sekolah dalam Penghasilan Inovasi Pengajaran Guru : The Role of School Management in Fostering Innovative Teaching. ‘Abqari Journal. 31, 2 (Nov. 2024), 32–47. DOI:https://doi.org/10.33102/abqari.vol31no2.647.

Wilson, Calongne & Henderson. (2016). Gamification Challenges and A Case Study in Online Learning, Internet Learning. 4 (2) 8.

Yahya Othman. (2005). *Trend dalam Pengajaran Bahasa Melayu.* Bentong: PTS Profesional Publishing Sdn Bhd.

Zarima Mohd Zakaria, Nik Mohd Rahimi Nik Yusoff, Fatimah Suo Yan Mei, Mohd Hilmi Abdullah & Saipolbarin Ramli. (2016). Pengetahuan Pedagogi Isi Kandungan (PPIK) Guru Bahasa Arab Sebutan Konsonan Arab: Kajian Kes Di Sekolah Rendah. *Journal of Global Business and Social Entrepreneurship (GBSE)* , 122-138.

Zarima Mohd Zakaria, Azizah Atan, Robe'ah Yusuf, Suo Yan Mei. (2019). Content Knowledge Competency of Arabic Language Teacher Trainees during Teaching Practice. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*, Vol 9, No 9, 2019, Pg 307-319.

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

Zur'ain Harun, Mohd Izzuddin Mohd Pisol, Hazlin Falina Rosli, Zetty Nurzuliana Rashed, Muhammad Najib Abdul Halim, Norakyairee Mohd Raus, Hafizhah Zulkifli . (2022). Vygotsky Theory in Students' Learning and Its Relation to Characteristics of Students with Visual Impairments Special Needs .Attarbawiy: Malaysian Online Journal of Education Vol. 6, No. 1 (2022), 57-63

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

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
BAHAGIAN PERANCANGAN DAN PENYELIDIKAN DASAR PENDIDIKAN
ARAS 1-4, BLOK E8
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E
PUSAT PENTADBIRAN KERAJAAN PERSEKUTUAN
62604 PUTRAJAYA

TEL : 0388846591
FAKS : 0388846579

Ruj. Kami : KPM.600-3/2/3-eras(11825)
Tarikh : 26 Januari 2022

NURFATIN HAYATI BINTI AZMI
NO. KP : 960611295062

LOT 522,
NO 1A, KAMPUNG SERI GERIANG TAMBAHAN 44110 HULU BERNAM
SELANGOR

Tuan,

KELULUSAN BERSYARAT UNTUK MENJALANKAN KAJIAN :
PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

Perkara di atas adalah dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa permohonan tuan untuk menjalankan kajian seperti di bawah telah diluluskan dengan syarat :

" KELULUSAN INI BERGANTUNG KEPADA KEBENARAN PENGARAH BAHAGIAN PENDIDIKAN ISLAM, PENGARAH JPN DAN PENTADBIR SEKOLAH. "

3. Kelulusan adalah berdasarkan kepada kertas cadangan penyelidikan dan instrumen kajian yang dikemukakan oleh tuan kepada bahagian ini. Walau bagaimanapun kelulusan ini bergantung kepada kebenaran Jabatan Pendidikan Negeri dan Pengetua / Guru Besar yang berkenaan.

4. Surat kelulusan ini sah digunakan bermula dari **28 Januari 2022** hingga **15 Julai 2022**

5. Tuan dikehendaki menyerahkan senaskhah laporan akhir kajian dalam bentuk *hardcopy* bersama salinan *softcopy* berformat pdf dalam CD kepada Bahagian ini.Tuan juga diingatkan supaya mendapat kebenaran terlebih dahulu daripada Bahagian ini sekiranya sebahagian atau sepenuhnya dapatan kajian tersebut hendak diterbitkan di mana-mana forum, seminar atau diumumkan kepada media massa.

05-45068 ptbupsi

Sekian untuk makluman dan tindakan tuan selanjutnya. Terima kasih.

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menjalankan amanah,

Ketua Penolong Pengarah Kanan
Sektor Penyelidikan dan Penilaian Dasar
b.p. Pengarah
Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan
Kementerian Pendidikan Malaysia

salinan kepada:-

BAHAGIAN PENDIDIKAN ISLAM
JABATAN PENDIDIKAN KELANTAN
JABATAN PENDIDIKAN PAHANG
JABATAN PENDIDIKAN PERAK
JABATAN PENDIDIKAN SELANGOR
JABATAN PENDIDIKAN TERENGGANU

* SURAT INI DIJANA OLEH KOMPUTER DAN TIADA TANDATANGAN DIPERLUKAN *

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

LAMPIRAN B

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
Jabatan Pendidikan Negeri Selangor
Jalan Jambu Bol 4/3E, Seksyen 4
40604 Shah Alam, Selangor

Tel : 03-5518 6500
Faks : 03-5510 2133
Laman Web : *jpnselangor.moe.gov.my*

Rujukan Kami: JPNS.SPD 600-1/1/2 JLD.19 (II)
Tarikh: 22 Februari 2022

NURFATIN HAYATI BINTI AZMI
LOT 522, NO. 1A
KAMPUNG SERI GERIANG TAMBAHAN
44110 ULU BERNAM
SELANGOR

Tuan,

KELULUSAN BERSYARAT UNTUK MENJALANKAN KAJIAN : PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

Perkara di atas dengan segala hormatnya dirujuk.

2. Sukacita dimaklumkan bahawa permohonan tuan untuk menjalankan kajian seperti tersebut di atas telah diluluskan dengan syarat:

"1. KELULUSAN INI BERGANTUNG KEPADA KEBENARAN PENGARAH BAHAGIAN PENDIDIKAN ISLAM DAN PERTIMBANGAN PENTADBIR SEKOLAH.
2. PELAKSANAAN KAJIAN INI ADALAH SECARA DALAM TALIAN SAHAJA."

3. Pihak tuan diingatkan agar mendapat persetujuan daripada Pengetua/Guru Besar supaya beliau dapat bekerjasama dan seterusnya memastikan bahawa penyelidikan dijalankan hanya bertujuan seperti yang dimohon. Kajian/Penyelidikan yang dijalankan juga tidak mengganggu perjalanan sekolah serta tiada sebarang unsur paksaan.

4. Surat kelulusan ini sah digunakan bermula dari **28 Januari 2022 hingga 15 Julai 2022**.

5. Tuan juga diminta menghantar senaskah hasil kajian ke Sektor Perancangan dan Pengurusan PPD, Jabatan Pendidikan Selangor sebaik selesai penyelidikan/kajian.

05-45068 ptbupsi

Kerjasama dan perhatian tuan amat dihargai dan didahului dengan ucapan terima kasih.

Sekian.

"WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030"

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menjalankan amanah,

(NOR FARIDAH BINTI A. BAKAR, K.M.N.)
Timbalan Pengarah
Sektor Pembelajaran
b.p. Pengarah Pendidikan
Jabatan Pendidikan Negeri Selangor

RSM/KS/22022022

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

LAMPIRAN B

KEMENTERIAN PENDIDIKAN MALAYSIA
Jabatan Pendidikan Negeri Perak
Jalan Tun Abdul Razak
30640 Ipoh, Perak Darul Ridzuan

Tel : 605 501 5000
Faks : 605 527 7273
Laman Web : http://jpnperak.moe.gov.my

"PENDIDIKAN BERKUALITI, SEKOLAH UNGGUL, MURID HOLISTIK"

Ruj. Kami : JPNPk.SPS.SMT6.600-1 Jld.3(58)
Tarikh : 30 September 2021

Nurfatin Hayati binti Azmi
No.758A, Jalan Haruan
Taman Bernam,35900 Tanjong Malim
Perak

Tuan,

KELULUSAN UNTUK MENJALANKAN KAJIAN DI SEKOLAH-SEKOLAH DI NEGERI PERAK DI BAWAH JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERAK

Dengan segala hormatnya, perkara di atas adalah dirujuk dan surat tuan yang diterima pada 29 September 2021 adalah berkaitan.

2. Sehubungan dengan itu, dimaklumkan bahawa Jabatan Pendidikan Negeri Perak tiada halangan untuk membenarkan pihak tuan menjalankan kajian yang bertajuk **"PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN"** seperti dinyatakan dalam surat tuan dengan syarat-syarat berikut:

2.1 Pihak tuan perlu mendapatkan kebenaran terlebih dahulu daripada Pegawai Pendidikan Daerah dan Pengetua / Guru Besar sekolah berkenaan untuk menggunakan sampel kajian;

2.2 Kajian yang dijalankan hendaklah tidak mengganggu proses pengajaran dan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah;

2.3 Pihak tuan bertanggungjawab menjaga keselamatan dan kebajikan murid dan guru yang terlibat dalam kajian ini;

2.4 Murid, guru dan warga sekolah tidak boleh dipaksa terlibat dalam kajian ini;

2.5 Pihak tuan hendaklah bertanggungjawab menanggung semua kos kajian;

2.6 Pihak tuan dipohon agar menghantar satu (1) salinan laporan kajian dalam tempoh 30 hari ke jabatan ini selepas kajian tersebut dilaksanakan;

2.7 Tiada sebarang implikasi kewangan kepada Jabatan Pendidikan Negeri Perak, Pejabat Pendidikan Daerah dan pihak sekolah;

.../2

We Deliver
Sila catatkan rujukan Jabatan ini apabila berhubung

05-45068 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

KELULUSAN UNTUK MENJALANKAN KAJIAN DI SEKOLAH-SEKOLAH DI NEGERI PERAK DI BAWAH JABATAN PENDIDIKAN NEGERI PERAK

Ruj. Kami : JPNPk.SPS.SMT6.600-1 Jld.3(58)
Tarikh : 30 September 2021

2.8 Pengutipan data adalah secara dalam talian melalui medium yang selamat dan terjamin kerahsiaan; dan

2.9 **Mematuhi *Standard Operating Procedure*(SOP) kesihatan dan penjarakan fizikal mengikut garis panduan yang telah dikeluarkan oleh Majlis Keselamatan Negara (MKN), Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM) dan Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) bagi menangani pandemik Covid-19 yang sedang berkuatkuasa.**

3. Sukacita juga diingatkan, sekiranya sebahagian atau sepenuhnya dapatan kajian tersebut hendak dibentangkan di mana-mana forum atau seminar atau diumumkan kepada media massa, pihak tuan perlu mendapatkan kebenaran terlebih dahulu daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia dan satu (1) salinan kepada Jabatan Pendidikan Negeri Perak.

4. Kebenaran ini adalah untuk tujuan yang dipohon dan melibatkan sekolah dalam daerah yang dinyatakan sahaja dan luput **selepas tarikh 16 NOVEMBER 2021 .**

Sekian, terima kasih..

"WAWASAN KEMAKMURAN BERSAMA 2030"

"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"

Saya yang menjalankan amanah,

(AZMI BIN DAHALI)
Timbalan Pengarah Pendidikan
Sektor Pengurusan Sekolah
b.p Pengarah Pendidikan Negeri Perak

s.k: Pengarah Pendidikan Negeri Perak

"SEJAHTERA RAKYAT PERAK DARUL RIDZUAN"

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

LAMPIRAN C

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS
SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

35900 TANJONG MALIM
PERAK DARUL RIDZUAN, MALAYSIA

TEL: +605 450 6000 / 450 6661
FAKS: + 605 4582776
EMEL: ccd@upsi.edu.my

PUSAT PENGURUSAN PENYELIDIKAN DAN INOVASI

Rujukan Tuan :
Your Reference
Rujukan Kami : UPSI/PPPI/PYK/ETIKA(M)/014(257)
Our Reference
Tarikh : 28 MAY 2021
16 SYAWAL 1442H

Nurfatin Hayati binti Azmi
Faculty of Languages and Communication
University Pendidikan Sultan Idris

Dear Sir/ Madam

APPROVAL BY THE HUMAN RESEARCH ETHICS COMMITTEE SULTAN IDRIS EDUCATION UNIVERSITY

Reference number	**: 2021-0257-01**
Date of Approval	**: 27 May 2021 – 27 May 2022**
Research Title	**: Pendekatan Gamifikasi Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan**

With all due respect I refer to the above matter.

2. Please be informed that the Research Ethics Committee Meeting No. 4/2021 held on 27 May 2021 has **approved** your application for the proposed research activities.

3. The approved research period is valid until **27 May 2022**. The Research Ethics Committee must be informed for any changes made on the research. However, the implementation of the research activities is subject to the decision by the Ministry of Higher Education (KPT) from time to time based on the latest development of COVID -19 in the country.

4. In this regard, the University congratulates and hopes that you will be able to conduct your research in accordance with established research ethics.

Thank you.

"PRIHATIN RAKYAT: DARURAT MEMERANGI COVID-19"
"BERKHIDMAT UNTUK NEGARA"
"UPSI NO.1 PENDIDIKAN"

Yours sincerely,

(PROFESSOR DR. RAHMATTULLAH KHAN ABDUL WAHAB KHAN)

s.k. Deputy Vice-Chancellor (Research and Innovation)
Director of Research and Innovation Management Center
Deputy Dean (Research and Innovation) Faculty
Researcher Files

05-45068 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

LAMPIRAN D

UNIVERSITI PENDIDIKAN SULTAN IDRIS

SOAL SELIDIK

PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

Penyelidik

Nurfatin Hayati Binti Azmi
Calon Sarjana
(Sastera Bahasa Arab)
Fakulti Bahasa dan Komunikasi,
Universiti Pendidikan Sultan Idris,
Tanjong Malim, Perak.

NO.SIRI

MAKLUMAT AM (sila lengkapkan)

Nama sekolah: .....

Daerah: .....

Negeri: .....

Assalamualaikum wbt.

Panduan/ makluman

1. Soal selidik ini bertujuan untuk mengenal pasti penggunaan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran oleh guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan.
2. Soal selidik ini terdiri daripada tiga bahagian iaitu:
   Bahagian A: Demografi Responden.
   Bahagian B: Pengetahuan Guru Bahasa Arab Mengenai Pendekatan Gamifikasi.
   Bahagian C: Bentuk Gamifikasi yang dijalankan oleh Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan.
3. Soal selidik ini adalah untuk tujuan kajian dan penyelidikan semata-mata. Nama anda tidak dicatat dan tidak akan dikaitkan dengan sebarang cara data ini diproses dan dilaporkan.
4. Kerjasama dan kejujuran dalam menjawab soalan ini diucapkan ribuan terima kasih.

Sebarang pertanyaan, sila berhubung dengan penyelidik, Puan Nurfatin Hayati binti Azmi.

E-mail: azmifatin11@gmail.com

Penyelia: Dr. Zarima binti Mohd Zakaria

Email: zarima@fbk.upsi.edu.my

05-45068 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

LAMPIRAN D

Bahagian A: Demografi Responden

Arahan: Tandakan (/) pada jawapan di ruangan yang disediakan.

1) Jantina:

Lelaki	
Perempuan	

2) Umur:

24 tahun – 30 tahun	
31 tahun – 35 tahun	
36 tahun – 40 tahun	
41 tahun – 50 tahun	
51 tahun dan ke atas	

3) Tahap Pendidikan:

Diploma	
Diploma Pendidikan	
Ijazah Sarjana Muda Pendidikan	
Ijazah Sarjana Muda Kepujian	
Ijazah Sarjana	
Doktor Falsafah	
Lain-Lain (Nyatakan):	

05-45068 ıtbupsi

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

LAMPIRAN D

4) Bidang Pengkhususan:

Bahasa Arab	
Pendidikan Bahasa Arab	
Pendidikan Islam	
Syariah	
Al Quran dan As Sunnah	
Lain-Lain (Nyatakan):	

5) Pengalaman Mengajar Bahasa Arab:

1 tahun – 3 tahun	
4 tahun – 6 tahun	
7 tahun – 10 tahun	
10 tahun dan ke atas	

05-45068 ıtbupsi

6) Tempoh Perkhidmatan di Sekolah Kebitaraan:

1 tahun – 3 tahun	
4 tahun – 6 tahun	
7 tahun – 10 tahun	
10 tahun dan ke atas	

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

LAMPIRAN Ð

7) Gred Guru:

DG41	
DG44	
DG48	
DG52	
Lain-Lain(Nyatakan):	

Bahagian B: Pengetahuan Guru Bahasa Arab Mengenai Pendekatan Gamifikasi

Arahan: Sila tandakan (/) pada ruangan yang disediakan mengikut jawapan yang bersesuaian.

Kriteria penilaian adalah berdasarkan penilaian Skala Likert 5 Mata seperti jadual berikut:

1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Tidak Pasti
4	Setuju
5	Sangat Setuju

05-45068 ıtbupsi

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

LAMPIRAN D

Bil	Soalan Kajian	1	2	3	4	5
1	Pendekatan gamifikasi merupakan kaedah pilihan abad ke 21.					
2	Pendekatan gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada pelajar.					
3	Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penglibatan pelajar dalam pembelajaran.					
4	Gamifikasi berkonsepkan kaedah pembelajaran melalui permainan.					
5	Pelajar menimba pengalaman dengan merangsang kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) menerusi aktiviti permainan yang dijalankan.					
6	Guru membina pemikiran kreatif dan inovatif dalam menghasilkan aktiviti gamifikasi dalam pengajaran.					
7	Gamifikasi memfokuskan kepada proses belajar sambil berhibur.					
8	Guru boleh menilai murid melalui gamifikasi dan tidak terikat dengan keputusan peperiksaan.					
9	Objektif pembelajaran gamifikasi dirangka bersesuaian dengan aktiviti permainan berlandaskan domain kognitif, efektif dan psikomotor pelajar.					
10	Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan masa yang digunakan.					
11	Guru merancang sesebuah permainan berdasarkan penggunaan ruang dan tempat yang digunakan.					
12	Guru mengenal pasti kumpulan sasaran (pelajar) dari sudut kumpulan umur, keupayaan pembelajaran dan kemahiran asas sebelum pengajaran berlangsung.					

05-45068 ıtbupsi
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

LAMPIRAN D

13	Guru mempersiapkan borang catatan maklum balas kepada pelajar untuk penambahbaikkan PdPc akan datang.					
14	Buku log penggunaan gamifikasi disediakan bagi kemudahan guru dalam menjalankan aktiviti gamifikasi di sekolah.					
15	Papan skor (*Scoreboard*) disediakan bagi menambahkan keinginan pelajar untuk bermain berulang kali sekaligus menambahkan pengetahuan dan kefahaman tentang topik yang dipelajari.					

05-45068 ıtbupsi

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

LAMPIRAN D

Bahagian C: Bentuk Gamifikasi Yang Dijalankan oleh Guru Bahasa Arab di Sekolah Kebitaraan

Arahan: Sila tandakan (/) pada ruangan yang disediakan mengikut jawapan yang bersesuaian.

Bil	Soalan Kajian	1	2	3	4	5
1	Aktiviti gamifikasi dijalankan di dalam dan di luar bilik darjah.					
2	Gabungan gamifikasi berasaskan teknologi dan bukan teknologi menjadikan pembelajaran lebih efektif.					
3	Reka bentuk gamifikasi meliputi elemen mata (*points*), aras (*level*), cabaran (*challenges*) dan hadiah (*gift and charity*).					
4	Gamifikasi berpotensi menjadikan pelajar lebih bersemangat untuk bertutur, membaca dan menulis dalam pembelajaran bahasa Arab.					
5	Penetapan elemen permainan mengikut tahap (*easy, medium, high*) dalam reka bentuk gamifikasi mampu membangkitkan persaingan sesama pelajar.					
6	Guru merancang sesebuah permainan sesuai dengan keperluan, pemikiran dan tingkah laku pelajar yang ingin dinilai.					
7	Gamifikasi berasaskan teknologi merupakan pilihan utama guru dan generasi pelajar masa kini.					
8	Gamifikasi yang berasaskan teknologi memerlukan kemahiran guru dalam menguasai ICT.					
9	Guru meneroka aspek multimedia seperti animasi, video, teks grafik dan gambar sebelum memulakan proses pembinaan gamifikasi.					

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

LAMPIRAN D

10	Kecekapan dalam penggunaan software seperti unity, AR augmented reality adalah elemen penting dalam membina sebuah e-Permainan (*gamification*).					
11	Guru membina pelbagai gamifikasi pentaksiran dalam talian seperti Kahoot, Quizizz, Socrative,Play Brighter dan Cram berkaitan topik yang ingin diuji.					
12	Guru mengadaptasi elemen video permainan dalam pembelajaran agar lebih berfaedah kepada pelajar					
13	Guru menyediakan bahan maujud seperti bahan teks, kertas mahjung dan grafik dalam menilai kemahiran penulisan pelajar.					
14	Guru memilih gamifikasi yang sesuai dengan kemahiran berbahasa yang dinilai seperti "Radio Rosak" untuk kemahiran mendengar dan bertutur.					
15	Kekreatifan guru membina bahan bantu mengajar, seperti "Roda Impian" mampu meningkatkan kemahiran membaca dalam kalangan pelajar.					

05-45068 ıtbupsi

SOAL SELIDIK TAMAT

Terima kasih atas kerjasama anda.

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

LAMPIRAN E

NO.SIRI

TEMU BUAL

PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

Penyelidik

Nurfatin Hayati Binti Azmi
Calon Sarjana
(Sastera Bahasa Arab)
Fakulti Bahasa dan Komunikasi,
Universiti Pendidikan Sultan Idris,
Tanjong Malim, Perak.

MAKLUMAT AM (sila lengkapkan)

Nama sekolah: .....

Daerah: .....

Negeri: .....

Assalamualaikum wbt.

Panduan/ makluman

1. Tujuan pengumpulan maklumat ini adalah untuk mengenal pasti cabaran yang dihadapi oleh guru bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi dan cadangan guru bahasa Arab dalam memantapkan aktiviti gamifikasi di sekolah kebitaraan. Temu bual akan dirakam bagi rujukan dan proses analisis data.
2. Maklumat temu bual yang dikumpulkan adalah sulit dan hasil kajian akan digunakan untuk maklumat dalaman sahaja.
3. Kerjasama yang diberikan dapat menyumbang untuk penambahbaikan pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.

05-45068 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

LAMPIRAN E

SURAT PERAKUAN ANTARA PENYELIDIK DAN RESPONDEN

(Bagi Memenuhi Syarat Kajian Sarjana, Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Tanjong Malim, Perak)

KEPADA SESIAPA YANG BERKENAAN:

Dengan ini dimaklumkan bahawa saya bersetuju menjadi salah seorang daripada peserta kajian temu bual sepanjang tahun 2022 untuk memberi kerjasama kepada Puan Nurfatin Hayati Azmi pelajar Sarjana dari Universiti Pendidikan Sultan Idris bagi tujuan penyelidikan beliau yang bertajuk :

PENDEKATAN GAMIFIKASI GURU BAHASA ARAB DI SEKOLAH KEBITARAAN

Dengan ini

1. Saya bersetuju secara sukarela untuk ditemu bual bagi kajian ini.
2. Saya membenarkan pengkaji menemu bual dan merekod hasil temu bual bagi penyelidikan ini sahaja.
3. Transkripsi temu bual ini perlu ditunjukkan kepada saya terlebih dahulu serta mendapatkan perakuan dari saya sebelum boleh digunakan sebagai data dalam kajian ini.
4. Saya berhak untuk mengambil tindakan jika segala maklumat yang saya berikan ini dibongkarkan dan tidak dirahsiakan.

Tandatangan : Tarikh :

_____

Nama :

Sekolah :

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

LAMPIRAN E

PROTOKOL TEMU BUAL

Nama guru	:
Sekolah	:
Tarikh	:
Masa	:

Pertama sekali, saya ingin mengucapkan ribuan terima kasih kepada cikgu kerana sudi meluangkan masa untuk ditemu bual bagi membantu saya mendapatkan serba sedikit maklumat mengenai pendekatan gamifikasi guru bahasa Arab di sekolah kebitaraan. Untuk pengetahuan cikgu, segala maklumat yang akan disampaikan dan direkodkan ini adalah sulit dan tidak akan digunakan selain untuk tujuan kajian dan penyelidikan semata-mata.

Senarai Soalan

Soalan Pengenalan

1. Tahniah, kerana cikgu telah terpilih untuk ditemu bual pada hari ini. Jadi boleh cikgu menceritakan kepada saya serba sedikit latar belakang cikgu misalnya umur, tempat tinggal, latar belakang pendidikan, bidang pengkhususan, pengalaman mengajar bahasa Arab dan tempoh perkhidmatan di sekolah kebitaraan.

Soalan Transisi

1. Boleh cikgu ceritakan mengapa pendekatan gamifikasi ini menjadi pilihan cikgu sebagai pembelajaran dan pemudahcaraan bersama para pelajar?
2. Sepanjang mengajar subjek bahasa Arab ini, apakah jenis aktiviti permainan sama ada berbentuk digital atau bukan digital yang pernah cikgu laksanakan?
3. Bagaimana respon pelajar-pelajar?

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

LAMPIRAN E

Soalan Kunci

1. Temu bual pada hari ini berfokuskan kepada cabaran yang dihadapi oleh cikgu bahasa Arab ketika melaksanakan pendekatan gamifikasi. Jadi, boleh cikgu kongsikan mengenai cabaran yang dihadapi sepanjang pendekatan ini dilaksanakan?
2. Pada pendapat cikgu, apakah cadangan cikgu dalam memantapkan pendekatan gamifikasi ini di sekolah kebitaraan?

Soalan Penutup / Refleksi

1. Ada apa-apa lagi yang ingin cikgu kongsikan, ataupun nasihat buat pendidik bahasa Arab di luar sana?

05-45068 ıtbupsi

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