

PENDEKATAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM

Siti Fairuz Mahmud* & Ab. Halim Tamuri

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia

*fairuzsuhaidi22@gmail.com**

ABSTRACT

Gamification is one of the 21st century learning mediums that is now a trend in education. However, learning patterns using the gamification approach in learning Islamic Education have not yet been fully explored. Therefore, this study was conducted with the aim of providing more information about the gamification approach, especially in the learning of Islamic Education among students. This gamification approach is used in order to help and facilitate the learning journey of students in learning Islamic Education at school. A literature review that focuses on studies and observations of previous studies is the core of the research conducted. The concept of gamification is widely implemented in learning to improve the learning experience among students. It is hoped that this study can provide new information to various parties because the application of gamification turns out to help the learning of Islamic Education become more interesting and increase student interest.

Keywords: Gamification, Islamic Education, Literature Review

ABSTRAK

Gamifikasi merupakan salah satu medium pembelajaran abad ke-21 yang kini menjadi trend dalam pendidikan. Namun, corak pembelajaran menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam masih belum diterokai sepenuhnya. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan bertujuan untuk memberi penerangan dengan lebih lanjut mengenai pendekatan gamifikasi terutama dalam pembelajaran Pendidikan Islam dalam kalangan pelajar. Pendekatan gamifikasi ini digunakan supaya dapat membantu dan melancarkan perjalanan pembelajaran pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Islam di sekolah. Kajian literatur yang berfokuskan kepada kajian-kajian dan pengamatan terhadap kajian lepas menjadi teras bagi kajian yang dijalankan. Konsep gamifikasi banyak dilaksanakan dalam pembelajaran bertujuan meningkatkan pengalaman pembelajaran dalam kalangan pelajar. Adalah diharapkan, kajian ini boleh memberi maklumat baru kepada pelbagai pihak kerana pengaplikasian gamifikasi ternyata membantu pembelajaran Pendidikan Islam menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat pelajar.

Kata kunci: Gamifikasi, Pendidikan Islam, Ulasan Kepustakaan

PENGENALAN

Pada masa ini, penggunaan teknologi maklumat digunakan secara meluas dalam semua peringkat pendidikan. Bermula peringkat pendidikan kanak-kanak sehingga ke peringkat tinggi. Penggunaan teknologi maklumat ini banyak memberi kesan terhadap sistem pengajaran khususnya memudahkan proses pembelajaran terhadap pelajar di sekolah. Oleh kerana kaedah konvensional telah dikolaborasikan bersama kaedah terkini, ia menjimatkan masa penyampaian maklumat dan memudahkan ilmu pengetahuan difahami oleh para pelajar (Siti Hajar Halili et al., 2016).

Dalam pada itu, seiring penggunaan teknologi maklumat yang meluas dalam pendidikan, gamifikasi adalah salah satu medium pembelajaran yang dapat meningkatkan kemahiran berfikir dan pengetahuan pelajar. Kapp (2012) menjelaskan bahawa penggunaan gamifikasi mampu merangsang pelbagai kemahiran pelajar disamping dapat memperkayakan pengalaman pembelajaran mereka seperti memiliki kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT). Sejalan dengan saranan KPM, guru-guru perlu mengaplikasikan pedagogi yang berkesan jika mahukan pelajar menguasai standard pembelajaran yang telah digariskan oleh kementerian. Menurut Ab. Halim et al. (2016) bahawa sebagai seorang guru pendidikan Islam, selain memantapkan diri dengan akhlak yang baik, mereka perlu menguasai beberapa kemahiran lain seperti kemahiran berbahasa, penulisan, komunikasi dan penggunaan teknologi maklumat. Guru yang mempelbagaikan kaedah pengajaran mereka di dalam kelas secara kreatif akan menghasilkan pembentukan modal insan yang sempurna. Hal ini sesuai dengan tuntutan dengan perkembangan semasa supaya objektif PdPc dapat dicapai dengan baik (Jasmi 2010).

PERNYATAAN MASALAH

Kebelakangan ini, pengajaran dan pembelajaran oleh guru pendidikan Islam masih menjalankan proses penyampaian yang berpusatkan guru dan bercorak konvensional. Teknik ini menjadikan minat pelajar terhadap sesi pembelajaran menurun. Hal ini menyebabkan pelajar kurang berminat dengan pelajaran pendidikan Islam. Menurut Wan Haslinawati 2022; Zabani 2020; Mohd Nahi 2018; Mohd Fuad et al. (2014), terdapat guru-guru yang masih mengamalkan pengajaran dengan menggunakan kaedah Tradisional dalam Pendidikan Islam.

Selain itu, dalam kalangan guru menfokuskan kemahiran menjawab soalan peperiksaan dan hafalan (Norzaharah Yahaya 2011) tanpa menekankan keperluan dalam diri setiap pelajar kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam mata pelajaran Pendidikan Islam seperti penerapan dalam subjek seperti sains dan matematik (Rosnani Hashim 2012). Perkara ini mewujudkan masalah kepada pelaksanaan KBAT oleh guru-guru Pendidikan Islam walaupun pengetahuan mereka berkenaan KBAT adalah di tahap memuaskan (Norasmahaniet al. 2015). Gamifikasi adalah suatu pendekatan interaktif yang mendedahkan platform menyelesaikan masalah Manakala (KBAT) pula memberi ruang pelajar menjadi pemikir daripada hanya menjadi penerima maklumat.

Melalui pembelajaran Pendidikan Islam, pelajar didedahkan beberapa mata pelajaran yang harus dipelajari sebagai asas pengetahuan seperti Al-Quran, Hadis, Ibadah, Adab, Sirah, Akidah dan Jawi (Bahagian Pembangunan Kurikulum 2018). Bidang al-Quran adalah salah satu bidang yang terdapat di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Namun, terdapat kajian-kajian lepas membuktikan ramai kalangan pelajar tidak mempunyai tahap kemahiran membaca al-Quran yang baik. Malah, mereka bukan sahaja tidak boleh membaca al-Quran dengan lancar, tetapi lemah dalam menyebut makhraj huruf dengan betul (Daud Ismail et al. 2014). Bahkan, isu kelemahan penguasaan pelajar terhadap pembelajaran Al-Quran juga berlaku terhadap pelajar di sekolah dalam Tilawah Al-Quran secara bertajwid dan masih tidak dapat diselesaikan (Haziha Husin et al. 2018). Selain itu, masalah lain yang berjaya dikenalpasti semasa sesi PdPc berlangsung adalah pelajar di sekolah mengalami masalah dalam membezakan Qalqalah Sughra dan Kubra (Nor Azwa 2018). Menurut Johari et al. (2012) penggunaan teknologi maklumat dalam bidang pengajaran boleh merangsang minat dan motivasi pelajar untuk belajar. Hal ini selaras dengan pandangan Suzana et al. (2014) yang menyatakan bahawa teknologi maklumat boleh mendorong minat dalam pelajaran dan selain dapat menggalakkan pembelajaran secara sendiri. Ini disebabkan kerana,

untuk mencapai tahap akademik yang baik, sikap pelajar yang positif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran Mazulina (2004).

Terdapat pelbagai teknik atau kaedah terkini daripada penggunaan teknologi maklumat yang diaplikasikan dalam PdPc, antaranya ialah penggunaan aplikasi mudah alih (Aliff et al. 2014), laman sesawang (Norliza et al. 2013), permainan bahasa bermultimedia (Nur Syamira et al. 2017) dan kaedah gamifikasi. Umumnya, gamifikasi di dalam penggunaan semasa PdPc adalah dengan niat membolehkan pelajar menikmati pengalaman pendidikan intelektual (Ong et al. 2013). Gamifikasi ini juga semakin luas digunakan pada tahun 2010 setelah diperkenalkan oleh pereka permainan Nick Pelling pada tahun 2002 (Kamasheva et al. 2015).

Namun kini, beberapa pengkaji telah menyelidik berkenaan keberkesanan kaedah gamifikasi di dalam beberapa mata pelajaran seperti Bahasa Arab (Siti Rohani et al. 2019), ungkapan algebra (Siti Norhaida 2017), manhaj qiraat (Muhammad Aizuddin et al. 2019), pembelajaran modul teori dan kursus alam sekitar (Nurul Ain et al. 2018). Akan tetapi, kaedah gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam masih kurang dikaji. Maka, tujuan artikel ini ditulis adalah bagi memberi penerangan dengan lebih lanjut mengenai pendekatan gamifikasi terutama dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Pendekatan gamifikasi ini digunakan supaya dapat membantu dan menjadikan pembelajaran Pendidikan Islam sebagai satu pembelajaran yang menarik.

METODOLOGI

Kajian ini merupakan kajian kualitatif yang menggunakan pendekatan kaedah ulasan kepustakaan. Pengkaji menggunakan kaedah analisis dokumen untuk membentuk kerangka teori sebagai rujukan asas kepada kajian ini. Pengkaji menggunakan sumber-sumber penyelidikan ilmiah yang terdiri daripada artikel jurnal, tesis dan kertas persidangan bagi menyelesaikan kajian ini. Bagi memperoleh sumber yang berkualiti, carian dilakukan melalui pengakalan data yang disediakan oleh Perpustakaan Tun Seri Lanang UKM menerusi UKM Institutional Repository (eReP). Selain itu, carian juga dibuat dengan menggunakan platform Google Scholar, Research Gate, Mendelay dan sebagainya. Sumber maklumat yang diperoleh menjadi panduan kepada penulis untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pendekatan gamifikasi dan kepentingan gamifikasi dalam Pendidikan Islam seterusnya dapat membuat perbincangan dan kesimpulan bagi dapatan kajian ini. Tujuan kaedah ini dilakukan adalah memperbanyakkan maklumat berkaitan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam.

Gamifikasi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21

Pada pertengahan tahun 2010, penerapan gamifikasi mula digunakan ketika mana industri permainan video mula dikenali sehingga kini. Konsep gamifikasi telah lama membawa satu istilah yang lebih *versatile* dan digunakan dalam pelbagai bidang seperti pemasaran, ketenteraan, perniagaan dan rangkaian internet. Penggunaan gamifikasi juga telah mendominasi bidang pemasaran (Hamari et al. 2014) dengan cara menarik minat pelanggan, memperkembangkan jualan produk, menguasai penggunaan soft skill, memupuk kesedaran dan meningkatkan prestasi sesebuah organisasi (Furdu et al. 2017).

Terdapat anggaran yang mengatakan lebih kurang 70% daripada 2000 organisasi seluruh dunia menggunakan sekurang-kurangnya satu aplikasi gamifikasi pada tahun 2014 (Khaleel et al. 2016). Aplikasi tersebut seperti laman sesawang facebook, ebay, amazon dan lain-lain. Begitu juga apabila gamifikasi dilaksanakan dalam pendidikan dengan memasukkan elemen permainan, ia

akan memastikan pembelajaran menjadi kekal aktif dan bersemangat (Furdu et al. 2017). Oleh itu, fokus gamifikasi dalam penulisan ini tertumpu dalam bidang pendidikan Islam.

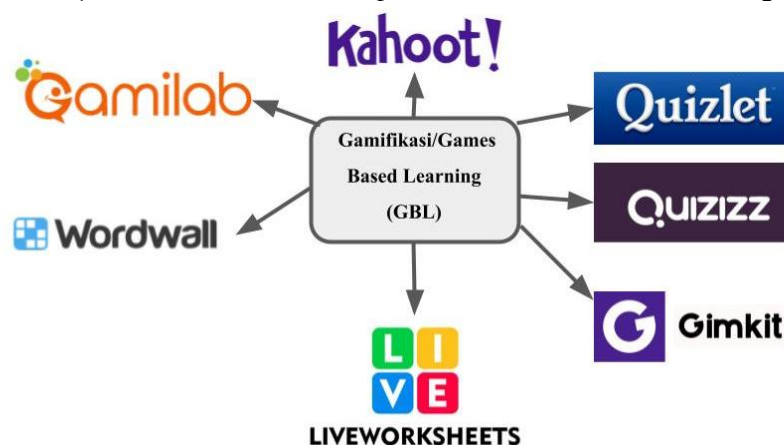
Selain itu, pada dasarnya gamifikasi suatu alat yang menjadikan aktiviti bukan bermain sebagai satu aktiviti bermain. Akan tetapi, dalam sektor pendidikan ia digelar dengan permainan serius atau *serious game*. Permainan serius ini biasanya dilaksanakan dalam pembelajaran sebagai tujuan untuk memberi latihan kepada pelajar. Permainan ini diperkenalkan melalui Games Based Learning (GBL) iaitu suatu pendekatan atau teknik permainan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan pelajar dalam perspektif pembelajaran. Antara contoh GBL adalah seperti Kahoot, Quizizz, Quizlet, Gamilab, Live Worksheet, Wakelet Wordwall dan banyak lagi aplikasi yang sesuai untuk Games Based Learning (GBL).

Pada masa yang sama, aktiviti permainan ini dapat dijalankan sama ada di luar atau di dalam kelas. Hal ini secara tidak langsung dapat mendedahkan kepada pelajar bahawa pembelajaran bukan sahaja tertumpu kepada guru semata-mata tetapi boleh dipelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menghiburkan dan bermanfaat. Walau bagaimanapun, pendekatan pembelajaran ini mestilah tidak lari daripada reka bentuk yang bersesuaian dengan objektif pendidikan yang ingin dicapai (Mostowfi et al. 2016).

Menurut (Kitikedizah Hambali dan Maimun Aqsha Lubis 2022) penggunaan kaedah gamifikasi secara tidak langsung meningkatkan sikap pembelajaran dalam membangunkan kemahiran kognitif dan motor yang seterusnya meningkatkan kemahiran pelajar. Dari sudut kognitif, gamifikasi dilihat mampu memberikan pengalaman kepada pelajar untuk melalui proses penguasaan dan melibatkan mereka dalam situasi yang sukar serta menyediakan beberapa alternatif untuk proses penyelesaian. Hal sedemikian, dapat membentuk perspektif baru terhadap pembelajaran serta membantu pelajar menghayati dan menyedari potensi mereka.

Terdapat beberapa ciri gamifikasi dalam pendidikan yang berkesan apabila dilaksanakan dalam pembelajaran iaitu mempunyai objektif pendidikan yang jelas, memberikan cabaran dan kepuasan melalui kemenangan, memiliki warna-warni yang menarik minat, susun atur yang baik, mengandungi arahan yang ringkas dan menggalakkan penglibatan pemain secara interaktif. Justeru, salah satu langkah yang boleh dilaksanakan untuk meningkatkan penguasaan pelajar dalam Pendidikan Islam adalah dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Ini dapat dijelaskan dengan rajah 1 dan jadual 1 berikut.

Rajah 1: Contoh - contoh platform Games Based Learning.



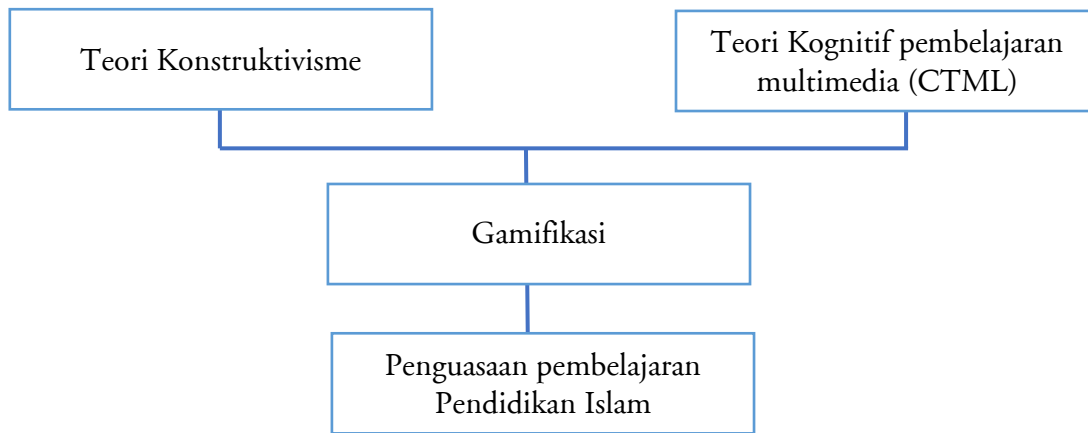
Sumber: Muhammad Amirul dan Hafizhah Zulkifli 2022:
Kitikedizah Hambali dan Maimun Aqsha Lubis 2022

Gamifikasi/ Games Based Learning (GBL).		Penerangan
1	Kahoot	Kahoot! ialah platform pembelajaran berasaskan permainan yang digunakan sebagai teknologi pendidikan untuk sekolah dan institusi pendidikan lain. Permainan pembelajarannya "kahoot" ialah kuiz aneka pilihan yang dijana pengguna yang boleh diakses melalui pelayar web atau aplikasi Kahoot.
2	Quizizz	Quizizz ialah platform penglibatan pelajar gamified yang menyediakan berbilang ciri untuk menjadikan bilik darjah menyeronokkan, interaktif dan menarik. Sebagai seorang guru, anda boleh menjalankan penilaian formatif, memberikan kerja rumah dan interaksi lain dengan pelajar anda (untuk semua gred) dengan cara yang menarik.
3	Quizlet	Quizlets membuat alat pembelajaran mudah yang membolehkan anda mempelajari apa-apa sahaja. Contoh bahan yang boleh dibina dalam Quizlet ini seperti kad imbas, permainan dan alatan belajar secara percuma.
4	Gimkit	Gimkit Live boleh digunakan untuk sebarang pengenalan kelas atau semakan konsep; seperti Kahoot! dan Quizlet, tetapi tanpa beberapa ciri unik. Bermain secara langsung adalah pantas dan menarik dan latihan percuma,
5	Gamilab	Gamilab ialah platform dalam talian di mana anda boleh mencari dan mencipta permainan yang mudah, menyeronokkan dan mendidik. Gamilab menggunakan elemen permainan untuk memotivasikan dan melibatkan pemain untuk belajar.
6	Liveworksheets	Live Worksheets membolehkan anda menukar lembaran kerja boleh cetak tradisional (doc, pdf, jpg) kepada latihan dalam talian interaktif dengan keupayaan pembetulan sendiri, yang kami panggil "lembaran kerja interaktif".
7	Wordwall	Wordwall ialah platform yang membolehkan guru membuat aktiviti untuk bilik darjah mereka dengan mudah. Contohnya termasuk Kuiz, pertandingan, permainan, perkataan dan banyak lagi. Aktiviti Wordwall boleh berlaku pada mana-mana peranti yang didayakan web dan guru boleh memilih untuk mencipta bahan bercetak berdasarkan aktiviti ini.

Teori Pelaksanaan Gamifikasi Dalam Pembelajaran

Dalam melaksanakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dan pengajaran khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Islam, terdapat dua teori yang dilihat menjadi pemangkin kepada kajian ini iaitu teori konstruktivisme (Pieget 1970) dan teori kognitif pembelajaran multimedia - Cognitive Theory Of Multimedia Learning (CTML) (Richard E.Mayer 2005) seperti rangka kajian berikut:

Rajah 2: Kerangka pendekatan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam dalam kalangan pelajar. Adaptasi teori konstruktivisme (Pieget 1970) dan teori kognitif pembelajaran multimedia murid



Sumber: Pengkaji (2023)

Teori Konstruktivisme

Beberapa ahli psikologi yang memperkenalkan teori Konstruktivisme seperti John Dewey, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget dan Howard Gardner telah menyatakan bahawa pendekatan tersebut lebih memberi keterbukaan dan peluang kepada pelajar memperoleh sesuatu ilmu pengetahuan. Hal ini kerana, dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme yang berasaskan teknologi memerlukan pelajar melibatkan diri secara tidak langsung sepanjang proses pembelajaran (Mad Noor dan Jamaluddin 2019). Tambahan pula, teori ini dapat membantu pelajar meningkatkan pemikiran diri ke arah lebih baik melalui pengalaman yang dialami sendiri termasuk pendedahan dengan dunia sebenar.

Melalui pendekatan teori konstruktivisme ini, ia juga dikenali sebagai teori yang berpusatkan pelajar kerana proses pembelajaran menggunakan pendekatan ini adalah merujuk kepada pembinaan makna yang pelajar lakukan terhadap ilmu pengetahuan. Menurut Li & Stylianides (2018) terdapat beberapa konsep yang menjadi asas utama bagi teori konstruktivisme iaitu konsep konstruktivisme kognitif Piaget (1970), konsep konstruktivisme sosial Vygotsky (1967) dan pembelajaran berasaskan inkuiri Dewey (1944).

Secara umumnya, pendekatan gamifikasi terhadap pembelajaran lebih menekankan teori konstruktivisme yang mendorong keterlibatan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran. Teori ini mendorong pelajar untuk terlibat secara aktif dan melibatkan diri dalam praktik pembelajaran. Melalui keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran, potensi peningkatan dalam hal ingatan dan pemahaman jangka panjang dapat terjadi secara tidak langsung (Furdu 2017).

Di samping itu, jika seorang guru menggunakan teori konstruktivisme, mereka akan menggalakkan pelajar membina maklumat dengan keupayaan sendiri agar pembelajaran input menjadi lebih berkesan. Walau bagaimanapun, pendekatan ini tidak menjadikan peranan guru diketepikan (Xu dan Shi 2018). Sebaliknya, pembelajaran berpaksikan teori ini menjadikan guru itu sebagai fasilitator dan pelajar adalah pusat pembelajaran. Seorang guru itu akan memanfaatkan keadaan persekitaran untuk mendorong pelajar membina pengetahuan berbanding hanya memfokuskan proses pembelajaran pasif yang menerima maklumat dari guru semata. Antara contoh yang membantu pelajar meneroka pengetahuan melalui persekitaran mereka adalah berbantuan media dan teknologi. Malah, pendekatan digital ini juga hakikatnya mewujudkan kolaboratif dan interaksi pelajar dengan persekitaran.

Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia

Manakala Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia -Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) telah diperkenalkan oleh Richard E.Mayer (2005) yang menjadikan multimedia sebagai salah satu elemen pembelajaran yang bermatlamatkan kemampuan seseorang memahami kandungan pelajaran berbantuan gambar rajah berbanding teks semata-mata (Ahmad Zaki et al. 2021). Sebagai contoh, pakar pemikir Islam iaitu Ibn Khaldun pernah menjelaskan pelbagai kaedah pendidikan dapat diterapkan oleh seorang pendidik. Melalui kitabnya yang dinamakan Al-Muqaddimah, Ibn Khaldun (2009) memperkenalkan kaedah *Talqin* (Pandang Dengar), *Tadrij* (Berperingkat-peringkat), *Muhakah* atau *Taqlid* (Peniruan) dan berbagai-bagai kaedah lagi. Jelaslah bahawa, pemilihan kaedah pengajaran itu sangat penting dipilih oleh guru seperti saranan yang dinyatakan oleh Ibn Khaldun terutama sekali Guru Pendidikan Islam (Mohd Zahirwan et al. 2017).

Berdasarkan huraian teori-teori di atas, pengkaji dapat simpulkan bahawa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam adalah bertepatan dengan Falsafah Pendidikan Islam iaitu melahirkan seorang muslim yang berkualiti yang berjaya melaksanakan tugas dan bertanggungjawab seperti yang dituntut dalam Islam. Oleh sebab itu, Pendidikan Islam seharusnya memanfaatkan peluang dalam mengembangkan Pendidikan Islam ke suatu '*standard*' yang lebih tinggi. Malah, menjadikan pendekatan gamifikasi ini untuk menyokong dan membantu tercapainya matlamat Pendidikan Islam terutamanya dalam pembelajaran Pendidikan Islam.

PERBINCANGAN

Kajian terkini berkaitan dengan gamifikasi dalam pendidikan masih kurang dijalankan terutamanya yang menjurus kepada pembelajaran Pendidikan Islam secara khusus. Sebahagian besar sorotan kajian lebih tertumpu kepada aspek gamifikasi dalam pembelajaran dalam konteks yang pelbagai. Penulisan ini akan membincangkan peranan gamifikasi melalui saluran pembelajaran bahasa asing, bahasa kedua secara umum. Walau bagaimanapun, penulisan ini memberi fokus kepada gamifikasi dalam pembelajaran. Pembelajaran Pendidikan Islam yang tertumpu kepada kuliah semata-mata menyebabkan kelesuan dan hilang tumpuan dalam kalangan pelajar. Justeru, kaedah bermain dalam pembelajaran Pendidikan Islam dapat merangsang minat dan motivasi pelajar untuk kekal bersemangat untuk memperoleh input.

Beberapa kajian berkaitan kesan gamifikasi terhadap motivasi pelajar telah dikenalpasti memberi impak yang besar kepada proses pengajaran dan pembelajaran (Furdu et al. 2017; Cahyani 2016; Fairosnita & Kamarul Shukri 2015; Figueroa Flores 2015; Godwin-Jones 2014; Hamari et al. 2014; Herzig et al. 2013; Tanni & Amin Mahmoud 2012). Elemen motivasi amat penting dan saling berkait dengan teori pembelajaran. Tanpa motivasi, pembelajaran menjadi tidak bermakna dan permainan yang dihasilkan sukar untuk disesuaikan dengan kaedah latihan yang lain (Juzeleniene et. al 2014). Proses pengajaran dan pembelajaran al-Quran melibatkan pelbagai teknik yang dapat memberi rangsangan positif terhadap perkembangan minda pelajar. Teknik pembelajaran yang menarik dapat mewujudkan suasana pembelajaran al-Quran yang aktif dan menyeronokkan. Situasi ini menunjukkan pembaharuan dalam teknik pengajaran dan pembelajaran al-Quran dapat menggalakkan minat pelajar untuk mempelajari al-Quran. Hasil kajian juga menunjukkan pendekatan permainan sangat berkesan diaplikasikan pembelajaran al-Quran (Salmah & Suhaila 2017; Fairosnita & Kamarul Shukri 2015; Mohd Ismail et. al 2012).

Kajian awal menunjukkan bahawa teknik gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam menerusi permainan mampu diadaptasi dalam aktiviti pembelajaran yang berbentuk formal. Melalui aktiviti dan latihan yang dijalankan, pelajar dapat merasai pengalaman belajar secara

intensif dan mempraktikkannya dalam dunia sebenar. Situasi ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kemahiran psikomotor pelajar (Khaleel et. al 2016; Mostowfi et al. 2016; Fattah 2015; Hamizul & Rahimi 2015; Tanni & Amin Mahmoud 2012 ; Lee & Hammer 2011). Dengan memasukkan aktiviti dan latihan dalam pembelajaran dapat merangsang minda pelajar secara optimum menyelesaikan tugas yang diberikan secara kreatif. Di samping itu juga, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran berasaskan permainan juga dapat memberi peluang kepada ruang secara terbuka kepada pelajar untuk mempamerkan bakat dan menilai kemampuan diri masing-masing. Melalui aktiviti bermain, guru akan menerima respon segera daripada pelajar dan menilai kemampuan mereka. Ini bersesuaian dengan yang dinyatakan dalam teori konstruktivisme dan teori Kognitif Pembelajaran Multimedia -Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) yang menggalakkan pelajar meningkatkan serta menggunakan kemahiran diri dari aspek pengetahuan dan pengalaman diri dengan menggunakan pendekatan gamifikasi dalam topik yang dipelajari. Oleh itu, tahap penguasaan pelajar dapat dipantau dari semasa ke semasa.

Konsep pembelajaran yang santai dapat mempengaruhi psikologi dan tingkah laku positif dalam kalangan pelajar. Permainan mampu mengurangkan kerisauan, menggalakkan pelajar yang pemalu untuk berkomunikasi dan meningkatkan kemahiran sosial dan kemahiran interpersonal mereka (Fairosnita & Kamarul 2015). Mostawfi et al. (2016) & al-Barry 2011 berpendapat bahawa persekitaran pembelajaran yang tidak formal dapat mewujudkan kerjasama dalam kalangan pelajar dan sifat bantu-membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan secara berkumpulan. Hal ini membuktikan amalan gamifikasi dalam pembelajaran mampu memupuk nilai-nilai murni yang perlu ada dalam diri setiap pelajar.

Proses pengajaran dan pembelajaran bukan hanya tertumpu kepada penglibatan guru dengan pelajar sahaja tetapi memerlukan penyertaan dan kerjasama antara pelajar dengan pelajar yang lain. Hal ini bertepatan dengan elemen permainan yang diterapkan dalam konteks pembelajaran kerana ianya mampu mewujudkan interaksi sosial (Godwin-Jones 2014) dalam kalangan pelajar dan menggalakkan mereka melibatkan diri dalam pembelajaran secara tidak langsung. Interaksi sosial ini berlaku apabila wujud persaingan yang kompetitif hasil daripada reaksi dan tindakan pemain. Justeru, dengan memasukkan elemen gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Islam dapat membina persekitaran pembelajaran yang aktif dan menggalakkan interaksi sosial sepanjang aktiviti permainan dijalankan. Untuk menghasilkan kesan efektif dalam proses pengajaran dan pembelajaran, perancangan yang teliti hendaklah difikirkan dan bahan pengajaran dan pembelajaran hendaklah disediakan pada peringkat awal. Persediaan awal dapat membantu guru untuk melaksanakan aktiviti pembelajaran secara tersusun dan terkawal. Oleh itu, tidak hairanlah pengurusan dan strategi gamifikasi yang baik sangat penting untuk membina suasana pembelajaran yang aktif di samping mengekalkan perhatian dan maklum balas daripada pelajar (Furdu et al. 2017; al-Barry 2011).

Lantaran itu, pendekatan yang teratur dan terancang amat diperlukan untuk mewujudkan persekitaran pembelajaran yang berkesan. Permainan adalah alat (*tool*) yang berkesan apabila digunakan dalam proses PdPc. Penggunaan permainan lebih berjaya memotivasikan pelajar dalam pembelajaran berbanding kaedah pengajaran konvensional. Hasil dapatan yang dianalisis melalui kajian-kajian lepas membuktikan bahawa, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran wajar diimplimentasikan dalam pembelajaran kerana ia mampu memberi ruang kepada pelajar untuk mempelajari sesuatu topik pengajaran dalam keadaan yang lebih seronok.

CADANGAN DAN KESIMPULAN

Kesimpulannya, guru pendidikan Islam mesti mengorak langkah untuk mencapai pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif seperti menggunakan pendekatan gamifikasi. Terdapat pelbagai media dan platform digital yang boleh diaplikasikan dalam pendidikan Islam. Namun begitu, terdapat beberapa isu dan cabaran yang perlu diatasi agar tidak berlaku permasalahan dalam proses pemindahan ilmu. Semua pihak haruslah berganding bahu, untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh guru-guru di Malaysia khususnya guru pendidikan Islam.

Secara keseluruhannya, kajian ini merumuskan bahawa pelajar yang menggunakan kaedah gamifikasi dalam pembelajaran memberi kesan positif. Ini dapat dilihat dengan peningkatan markah serta tahap motivasi yang tinggi bagi pelajar yang menggunakan gamifikasi berbanding kaedah tradisional. Kajian ini juga menunjukkan pendekatan ini lebih efektif berbanding pengajaran dan pembelajaran secara tradisional. Sekiranya pendekatan gamifikasi ini diperluaskan ia dapat melahirkan pelajar yang kreatif, inovatif serta berdaya saing dan seterusnya meningkatkan pencapaian dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Oleh itu, dengan adanya pendekatan ini, guru perlu mengubah pendekatan pengajaran dengan menjadikan pengajaran dan pembelajaran yang lebih berkesan.

RUJUKAN

- Al-Barry, Qasim. 2011. *Athar al-Istikhdam al-af'ab al-Lughawiyah fi Minhaj alLughah Al-^oArabiyyah fi Tanmiyyah al-Anmat al-Lughawiyah lada Talabah al- Marhalah al-Asasiyyah*. Majallah al-Urduniyyah fi al^oUlum al-Tarbawiyah. 7: 23- 34.
- Ab. Halim Tamuri & Zawawi Ismail. 2016. *Keberkesanan Pendidikan Islam dalam Pendidikan Kebangsaan: Peranan Guru dalam Guru Cemerlang Pendidikan Islam: Persediaan dan Cabaran*. Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.
- Ahmad Zaki Amiruddin, Zulazhan Ab. Halim & Nurkhamimi Zainuddin. 2021. *Teoritis Reka Bentuk dan Pembangunan Kursus Bahasa Arab Dalam Talian*. International Online Journal Of Language, Communication, and Humanities 4(1): 1-13.
- Aliff Nawi, Mohd Isa Hamzah, Surina Akmal Abd Sattai. 2014. *Potensi Penggunaan Aplikasi Mudah Alih (Mobile Apps) Dalam Bidang Pendidikan Islam*. The Online Journal of Islamic Education, 2(2): 26-35.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK). 2018. *Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran Pendidikan Islam tahun 4*.
- Cahyani, A. D. 2016. *Gamification Approach to Enhance Students Engagement in Studying Language course*. MATEC Web of Conferences, 58, 03006. doi:10.1051/mateconf/20165803006
- Daud Ismail Wan Mohd Khairul Firdaus Wan Khairuldin Mahadi Mohammad. 2014. *Perkembangan dan Masalah Pembelajaran Al-Quran dalam Program j-QAF di Malaysia (Progress and Learning Problems of the Quran in j-QAF Program in Malaysia)*. 36 (2): 57-66.
- Fattah, S. F. E. S. A. 2015. *The Effectiveness of Using WhatsApp Messenger as One of Mobile Learning Techniques to Develop Students' Writing Skills*. Journal of Education and Practice, 6 (32):115–127. doi:10.1111/j.1365-2729.2005.00129.x
- Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh. 2015. *Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab*. Tinta Artikulasi Membina Ummah, 1 (2): 41– 50.

- Figuroa Flores, J. F. 2015. *Using Gamification To Enhance Second Language Learning*. Digital Education Review. Number 27:32-54.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. 2017. *Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom*. BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience, 8(2): 56-62. Retrieved from <https://www.edusoft/brain/index/article/view>.
- Godwin-Jones, R. 2014. *Games In Language Learning: Opportunities And Challenges*. Language Learning & Technology, 18 (182): 9–19. Retrieved from <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf>
- Haziyah Hussin, Masitah Ismail. 2018. *Keberkesanan Kaedah al-Matien dalam Pembelajaran Tilawah al-Quran*. Jurnal al-Turath. 3 (2).
- Hamari, J., Koivisto, J. & Sarsa, H. 2014. *Does gamification work? - A literature review of empirical studies on gamification*. Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences, hlm. 3025–3034. doi:10.1109/HICSS.2014.377.
- Herzig, P., Jugel, K., Momm, C., Ameling, M. & Schill, A. 2013. *GaML - A modeling language for gamification*. Proceedings - 2013 IEEE/ACM 6th International Conference on Utility and Cloud Computing, UCC 2013, hlm. 494–499. doi:10.1109/UCC.2013.96
- Huotari, K. & Hamari, J. 2012. *Defining Gamification - A Service Marketing Perspective*. Proceedings of the 16th International Academic MindTrek Conference on - MindTrek.
- Ibnu Khaldun. 2009. *Muqadimmah Ibnu Khaldun*. Terj. Dewan Bahasa & Pustaka. Kuala Lumpur:Dewan Bahasa & Pustaka.
- Jasmi K.A. 2010. *Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah Di Malaysia: Satu Kajian Kes*. Tesis Ijazah Doktor Falsafah. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Juzeleniene, S., Mikelioniene, J., Escudeiro, P. & Carvalho, C. V. de. 2014. *GABALL Project: Serious Games Based Language Learning*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 136:350–354. doi:10.1016/j.sbspro.2014.05.340
- Johari, H. & Fazliana, R. 2012. *Penggunaan ICT Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Kalangan Pengajar Fakulti Pengajaran Universiti Teknologi Malaysia Skudai, Johor*.
- Kamasheva, A. V. 2015. *Usage of Gamification Theory for Increased Motivation of Employees*. Mediterranean Journal of Social Sciences, 6(1s3): 77-80.
- Kapp, K. M. 2012. *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Khaleel, F. L., Sahari@Ashaari, N., Tengku Wook, T. S. M. & Ismail, A. 2016. *Gamification Elements for Learning Applications*. International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology, 6 (6): 868-874.
- Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis. 2022. *Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan (PdPc) Pendidikan Islam*. ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J) V 5 (1) :58-64.
- Li, H., & Stylianides, A. J. 2018. *An Examination of the Roles of the Teacher and Students Taiwanese Primary Mathematics Classroom*. Interactive Learning Environments, 26(1), 106-117.
- Lee, J. & Hammer, J. 2011. *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* Academic Exchange Quarterly, 15 (2): 1–5. doi:10.1081/E-ELIS3-120043942
- Mad Noor Madjapuni & Jamaluddin Harun. 2019. *Digital Dalam Persekitaran Pembelajaran Critical Thinking Skills Through Digital Games* in. International Journal of Education, Psychology and Counseling 4(28): 73–83.
- Mazulina Saad. 2004. *Persepsi Pelajar Terhadap Amalan Kerja Rumah Sebagai Satu Strategi Pembelajaran Di Sekolah Menengah*. Tesis Sarjana Muda Fakulti Pendidikan. Universiti Teknologi Malaysia.

- Mohd Amirul Bashah & Hafizhah Zulkifli. 2022. *Isu Dan Cabaran Guru Pendidikan Islam Dalam Penerapan Pendidikan Digital*. International Journal of Advanced Research in Islamic Studies and Education (ARISE) 2, (1) :43-55.
- Mohd Fuad Othman, Maimun Aqsha Lubis, Mohd. Aderi Che Noh. 2014. *Pengajaran Berkesan Berasaskan Kaedah Kontekstual Dalam Pendidikan Islam*. Wacana Pendidikan Islam Peringkat Kebangsaan Siri Ke-10 (WPI10) Transformasi Masyarakat Melalui Pendidikan Islam: 702–714.
- Mohd Nahi Abdullah .2018. *Amalan Pengajaran Tilawah Al-Quran Berkesan Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam*. Tesis Falkuti Tamadun Islam Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Ismail Mustari, Kamarul Azmi Jasmi, Azhar Muhammad, Rujalah Abu Bakar & Saodah Ahamad. 2012. *Permainan Bahasa dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Arab*. Seminar Antarabangsa Perguruan dan Pendidikan Islam [SEAPPI2012], hlm.879–888. Retrieved from [http://eprints.utm.my/40071/1/Cover %26 Paper.pdf](http://eprints.utm.my/40071/1/Cover%26Paper.pdf).
- Mohd Zabani Jalil.2020. *Amalan Pembelajaran Dan Pemudaharaan Tilawah Al-Qur'an Abad Ke-21 Dalam Kalangan Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah Negeri Melaka*. Tesis Falkuti Pengajian Islam Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohd Zahirwan Halim Zainal Abidin, Pisol Maidin, Muhammad Yusri Yusof, Paiz Hassan, Hamdi Rahman Mohd Yaacob, Abd Munir Mohd Noh & Muhammad Imran Abd Razak. 2017. *Pandangan Ibnu Khaldun Berkaitan Kaedah Pendidikan Dalam Kitab Al-Muqaddimah*. Ideology 2 (1): 26–35.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K. & Khorramar, M. 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 Environmental and Science Education, 11 (12): 5453–5476.
- Muhammad Aizuddin Ismail & Nurul Nadiyah Mohd Kamal. 2019. *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Manhaj Qiraat Terhadap Murid Tingkatan Empat*. International Conference on Global Education VII “Humanising Technology For IR.
- Nor Azwa Asshifa’ Asseri. 2018. *Penggunaan Kit Lampu Isyarat Qalqalah (KLIQ) Membantu Murid Membezakan Qalqalah Sughra Dan Kubra*. Jurnal Pendidikan Islam Kontemporari. (1): 104-112.
- Norasmahani Hj Nor, Nur Sofiah Suhaimi, Nur Syamira Abdul Wahab, Mohd Khushairi Che Ismail, Mohd Aderi Che Noh dan Khadijah Abdul Razak. 2015. *Pelaksanaan KBAT Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam Sekolah Menengah: Satu Tinjauan Di Putrajaya*. Proceeding of 7th International Seminar on Regional Education Pekan baru Riau Indonesia: 361-375.
- Norliza Hussin, Mohamad Sattar Rasul, Roseamnah Abd. Rauf. 2013. *Penggunaan Laman Web Sebagai Transformasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam*. The Online Journal of Islamic Education, 1 (2): 58-73.
- Norzaharah, Y. 2011. *Keberkesanan Teknik Scaffolding Secara Berkumpulan Terhadap Pendidikan Sirah*. Disertasi Universiti Utara Malaysia, Sintok.
- Nur Syamira Abdul Wahab, Maimun Aqsha Lubis , Ramlee Mustapha , Aisyah Sjahrony dan Dedek Febrian. 2017. *Kefahaman Al-Quran Dan Jawi Melalui Permainan Bahasa Bermultimedia*. ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J), 1(1): 41-53.
- Nurul Ain Azmi, Razzatul Iza Zurita Rasalli & Norazila Aniah. 2018. *Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Modul Teori Di Kolej Komuniti Ledang Johor*. International Conference On Education, Islamic Studies & Social Sciences Research (ICEISR).

- Ong, D. L. T., 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 Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education Conference, Cape Town, South Africa.
- Rosnani Hashim. 2012. *Rethinking Islamic Education in Facing the Challenges of the Twenty First Century*. American Journal of Islamic Social Sciences, 22 (4): 133-147.
- Salmah Ahmad & Suhaila Zailani @ Ahmad. 2017. *al-La'ib al-Bidagogi Hajat alMulazamah fi camaliyyah al-Ta'allum*. al-Lughah al'Arabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al'Arabiyyah al-Su'udiyah wa Maliziyya. 297-306.
- Siti Hajar Halili dan Suguneswary. 2016. *Penerimaan Guru Terhadap Penggunaan Teknologi Maklumat Dan Komunikasi Berasaskan Model Tam Dalam Pengajaran Mata Pelajaran Bahasa Tamil*. Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik. 4 (2): 31-41.
- Siti Norhaida Binti Abdul Rahman. 2017. *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Terhadap Murid Tingkatan Dua Bagi Topik Ungkapan Algebra*. Tesis Sarjana, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Siti Rohani binti Jasni, Suhaila binti Zailani & Hakim bin Zainal. 2019. *Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa. Special Edition: 358-367.
- Suzana, S. & Fariza, K. 2014. *Pengajaran dan Pembelajaran Menggunakan Perisian Google Satu Analisis Kajian Lepas*. Pengajaran Sumber dan Teknologi Maklumat: Impaknya ke atas Penyelidikan dalam Pendidikan. (1): 25-32.
- Tanni, Z. A & Amin Mahmoud, A.A. 2012. *Using Games to Promote Students ' Motivation towards Learning English* Ahmed Awad Amin Mahmoud. AlQuds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies, Vol.2, 5:12-33.
- Vygotsky, L. S. (1967). *Play and its role in the mental development of children*. Soviet Psychology, 5(3), 6–18.
- Wan Haslinawati Wan Hasan .2022.*Kesediaan Guru Pendidikan Islam Dalam Pengajaran Tajwid Al-Quran*. Tesis Falkuti Pendidikan. Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Xu, Z. & Shi, Y. 2018. *Application of Constructivist Theory in Flipped Classroom – Take College English Teaching as a Case Study*. Theory and Practice in Language Studies,(7): 880-887.