

PERANAN GURU DAN PELAJAR DALAM PEMEROLEHAN KOSA KATA MENGUNAKAN GAMIFIKASI: KAJIAN RINTIS

Mohammad Najib Jaffarⁱ, Azman Ab. Rahmanⁱⁱ, Mohammad Imran Ahmadⁱⁱⁱ, Mohd Adi Amzar Muhammad Nawawi^{iv} & Naqibah Mansor^v

ⁱ (Penulis Korespondan). Profesor Madya, Universiti Sains Islam Malaysia. najib@usim.edu.my

ⁱⁱ Profesor, Universiti Sains Islam Malaysia. azman@usim.edu.my

ⁱⁱⁱ Pensyarah Kanan, Universiti Islam Selangor. imranahmad@kuis.edu.my

^{iv} Pensyarah Kanan, Universiti Sains Islam Malaysia. adiamzar@usim.edu.my

^v mansornaqibah7@gmail.com

Abstrak

Gamifikasi merupakan trend terkini abad ini dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) kerana dikatakan kaedah atau penggunaan cara ini dapat menarik perhatian pelajar generasi ini. PdP bahasa Arab tidak terkecuali memanfaatkan penggunaan gamifikasi sebagai suatu kaedah baharu dalam dunia pendidikan. Banyak aplikasi permainan yang dibangunkan oleh pengusaha-pengusaha dan kajian kebolehgunaan yang dijalankan oleh para akademia untuk memastikan bahasa Arab tidak ketinggalan dalam memanfaatkan teknologi dalam pendidikan. Sehubungan itu, guru dan pelajar dilihat memainkan peranan penting dalam menjadikan PdP menggunakan gamifikasi ini memberi manfaat dan impak positif terhadap pelajar terutamanya. Pengetahuan guru terhadap gamifikasi secara am, persepsi mereka terhadap minat pelajar menggunakan gamifikasi, penguasaan bahasa Arab menggunakan gamifikasi dan keberkesanan gamifikasi dalam pemerolehan kosa kata perlu dilihat agar gamifikasi yang dibangunkan bukanlah sekadar untuk kepuasan hati sendiri tetapi dapat memberi faedah dan manfaat kepada pengguna sasarannya yakni guru dan pelajar secara khusus. Kajian rintis ini merupakan kajian berbentuk kuantitatif yang dijalankan secara persampelan bertujuan (purposive sampling) ke atas guru bahasa Arab di MRSM Gemencheh yang menggunakan buku bahasa Arab KSSM. Dapatan dianalisis menggunakan SPSS versi 25 untuk melihat kepada analisis berbentuk deskriptif. Hasil kajian mendapati persepsi guru terhadap kesemua komponen dalam pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi berada pada tahap sangat tinggi. Ini menunjukkan guru secara amnya mengetahui tujuan gamifikasi dalam PdP, di samping sangat bersetuju bahawa gamifikasi menarik minat pelajar dan penguasaan bahasa Arab dapat dipertingkatkan. Selain itu, guru juga sangat setuju menyatakan pemerolehan kosa kata melalui gamifikasi merupakan salah satu cara yang berkesan dalam PdP. Diharapkan kajian ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca berkaitan pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi.

Kata kunci: Pemerolehan kosa kata, gamifikasi, pengajaran dan pembelajaran, persepsi guru, kajian rintis.

PENDAHULUAN

Gamifikasi merupakan istilah yang dipinjam daripada bahasa Inggeris iaitu *gamification*. Menurut Tan Wee Hoe (2015), gamifikasi ditakrifkan sebagai satu proses penentuan dan penggunaan elemen-elemen permainan dalam aktiviti formal dan bidang serius yang asalnya bukan permainan. Dalam konteks pendidikan, pendekatan gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dapat merangsang dan memberikan motivasi kepada pengamalnya agar pengajaran dapat diintegrasikan dalam bentuk permainan (Tan, 2015). Pendekatan yang menggunakan kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, selain menjadikan aktiviti yang pada asalnya bukan permainan sebagai satu aktiviti bermain yang formal dan serius (Cugelman, 2013).

Gamifikasi pada dasarnya ialah menjadikan sesuatu aktiviti yang bukan bermain sebagai suatu aktiviti bermain. Aktiviti manusia yang bersifat formal dalam sektor pendidikan digelar sebagai permainan serius (*serious game*). Permainan serius atau permainan instruksi yang diperkenalkan melalui Game Based Learning (GBL) lazimnya dilaksanakan dalam pembelajaran dan digunakan untuk memberi latihan. Pendekatan atau teknik permainan yang diperkenalkan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan transformasi pelajar dalam perspektif pembelajaran. Permainan dalam pendidikan dapat dijalankan sama ada waktu pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Melalui pendekatan bermain, secara tidak langsung dapat memberi pendedahan kepada pelajar bahawa pembelajaran tidak hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas sahaja tetapi dapat dipelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menghiburkan dan bermanfaat. Walaubagaimanapun, permainan dalam pembelajaran yang direka bentuk mestilah sesuai dan lebih spesifik (Mostowfi et al, 2016) dengan hasil pembelajaran yang ingin dicapai.

Gamifikasi dalam Pengajaran Bahasa Arab

Proses PdP bahasa Arab melibatkan pelbagai teknik yang dapat memberi rangsangan positif terhadap perkembangan minda pelajar. Teknik pengajaran yang menarik dapat mewujudkan suasana pembelajaran bahasa yang aktif dan menyeronokkan. Al-Barry (2011), mendapati permainan bahasa berkesan ke atas pelajar bahasa Arab peringkat asas kerana pelajar lebih cenderung kepada sesuatu yang baharu berbanding kaedah pengajaran berbentuk tradisional. Situasi ini menunjukkan pembaharuan dalam teknik PdP bahasa Arab dapat menggalakkan minat pelajar untuk mempelajari bahasa Arab. Kajian juga mendapati pendekatan permainan sangat efektif diaplikasikan dalam PdP bahasa Arab (Suhaila et al., 2017) serta menunjukkan bahawa teknik gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab melalui permainan mampu diadaptasi dalam aktiviti pembelajaran yang berbentuk formal.

Motivasi adalah suatu aspek dan faktor penting yang memberi pengaruh kejayaan pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab Abdul Hakim et al., (2015). Peranan

permainan dalam pembelajaran bahasa Arab dapat meningkatkan motivasi, kemahiran, dan kebolehan pelajar dalam pembelajaran bahasa Arab Muhammad Sabri & Nor Aziah (2011). Proses PdP bukan hanya melibatkan guru dan pelajar sahaja untuk bekerjasama, bahkan ia memerlukan kolaborasi antara sesama pelajar. Pendekatan permainan dalam pembelajaran membantu pelajar terlibat dalam interaksi sosial dan mengekalkan motivasi mereka dalam pembelajaran bahasa Arab. Dengan menggabungkan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, guru boleh mewujudkan persekitaran pembelajaran yang aktif, mewujudkan sikap berdaya saing dan meningkatkan interaksi sosial antara pelajar dan rakan sebaya mereka Abdul Hakim et al. (2015).

Nguyen dan Khuat (2003) berpendapat bahawa pelajar bosan dengan kaedah pembelajaran kosa kata berbentuk tradisional. Mereka menyatakan bahawa pelajar lebih suka mempelajari bahasa dalam persekitaran yang santai, seperti permainan perbendaharaan kata, kerana melalui kaedah permainan yang menarik dan komunikatif, pelajar akan dapat menguasai 80 peratus daripada apa yang mereka pelajari di dalam kelas. Gamifikasi sebagai aktiviti pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang dapat menarik minat pelajar untuk terus mengikuti pelajaran. Hal ini adalah kerana aktiviti permainan menyeronokkan pelajar dan dapat dilaksanakan dalam keadaan riadah (Nguyen & Khuat, 2003).

Kajian Suhaila et al., (2017), juga turut membuktikan bahawa aktiviti permainan dalam perkhemahan bahasa Arab dapat meningkatkan keyakinan berkomunikasi dengan penutur Jati Arab. Keadaan ini menunjukkan bahawa pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bukan sahaja dapat dilaksanakan sepanjang waktu PdP sahaja, tetapi boleh dilakukan di luar waktu pembelajaran formal secara santai. Tambahan pula, pendekatan gamifikasi dalam aktiviti PdP merupakan salah satu strategi penerapan ilmu yang memberi peluang kepada pelajar untuk melatih dan menggunakan bahasa secara praktikal dan kreatif dalam keadaan yang menyeronokkan.

Selaras dengan pandangan ini, gamifikasi dapat mengekalkan minat, motivasi pelajar serta berperanan sebagai pemantau proses pengajaran dan pembelajaran. Aktiviti yang dijalankan ini mengubah pembelajaran bahasa kepada pengalaman intelek dan emosi yang sebenar. Kaedah ini seterusnya dapat mengembangkan personaliti pelajar (Birova, 2013).

Namun demikian, Connolly dan Stansfield (2006) berpendapat bahawa gamifikasi dalam pembelajaran tidak mencukupi untuk merevolusikan pendidikan. Malahan masih belum ada kajian-kajian yang konsisten membuktikan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kebolehan pemikiran dan pembelajaran pelajar di samping dapat meningkatkan kebolehan kognitif dalam diri pelajar (Mayer, 2001).

Oleh itu, kajian ini dijalankan bagi melihat persepsi guru bahasa Arab terhadap pemerolehan kosa kata pelajar menggunakan gamifikasi sebagai satu alat bantu mengajar dalam proses PdP di dalam dan di luar kelas.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan kaedah persampelan bertujuan iaitu sampel merupakan guru bahasa Arab di Maktab Sains Rendah Mara Gemencheh yang menggunakan buku bahasa Arab KSSM. Sebelum soal selidik diedarkan kepada sampel kajian, penyelidik terlebih dahulu membangunkan instrumen soal selidik berdasarkan kepada sorotan literatur kajian-kajian lepas. Item yang dibangunkan berdasarkan kepada sorotan literatur (Cugelman, 2013; Irma Martiny et al., 2017; Rohaila & Khalid, 2017; Mohd Faruze & Norah, 2020; Nurfatim & Zarima, 2020; Rahmat, 2020; Fathi & Khadijah, 2021; Azita et al., 2021; Mohammad Najib et al., 2021 dan Nur Hadibah et al., 2022). Kesemua komponen dan item yang terdapat dalam instrumen ini telah mendapat kesahan bahasa dan kandungan oleh tiga orang pakar dalam bidang kajian dengan nilai Alpha Cronbach mencapai .997 iaitu sangat baik dan efektif dengan tahap konsistensi yang tinggi. Hal ini bagi memastikan instrumen yang dibangunkan mencapai tahap ketekalan yang tinggi.

Setelah itu, soal selidik ini kemudiannya diedarkan melalui pautan soal selidik secara atas talian ke atas guru-guru di MRSM Gemencheh setelah mendapat kebenaran daripada Timbalan Pengetua Kecemerlangan Akademik mereka. Soal selidik tersebut telah diedarkan pada bulan Jun 2023. Guru-guru diberikan masa selama satu minggu untuk memberi maklum balas terhadap soal selidik yang telah dibangunkan. Data yang telah dikumpulkan kemudian dikod dan dimasukkan ke dalam SPSS versi 25 untuk dianalisis. Analisis bagi kajian ini hanya berbentuk deskriptif sahaja. Bagi data berbentuk demografi, penyelidik hanya melihat kepada nilai peratus dan kekerapan. Manakala, bagi konstruk berbentuk persepsi, penyelidik melihat kepada nilai min, sisihan piawai dan interpretasi min. Dalam kajian ini, penyelidik menggunakan skala lima likert iaitu 1 – Sangat Tidak Setuju, 2 – Tidak Setuju, 3 – Kurang Setuju, 4 – Setuju dan 5 – Sangat Setuju. Kajian ini seterusnya diinterpretasi menggunakan nilai dan interpretasi min seperti Jadual 1 di bawah.

**Jadual 1 Nilai dan Interpretasi Min Skala Lima Likert
(Tschannen-Moran & Gareis, 2004)**

Nilai Min	Interpretasi
1.00 – 1.80	Sangat Rendah
1.81 – 2.60	Rendah
2.61 – 3.40	Sederhana
3.41 – 4.20	Tinggi
4.21 – 5.00	Sangat Tinggi

DAPATAN KAJIAN

Perbincangan dapatan kajian dimulakan dengan latar belakang demografi responden kajian yang terlibat diikuti dengan bahagian persepsi iaitu pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi. Dalam bahagian persepsi ini terdapat empat sub bahagian iaitu pengetahuan gamifikasi guru bahasa Arab, persepsi guru terhadap minat pelajar menggunakan gamifikasi, persepsi guru terhadap penguasaan bahasa Arab pelajar menggunakan kaedah gamifikasi dan persepsi guru terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi kepada pelajar.

Analisis latar belakang demografi responden kajian

Jadual 2 di bawah menunjukkan latar belakang demografi responden yang terlibat dalam kajian ini. Berdasarkan aspek jantina, majoriti guru yang terlibat merupakan guru lelaki iaitu seramai 12 orang (70.6%) dan guru perempuan seramai 5 orang (29.4%). Seterusnya, berdasarkan aspek umur mendapati majoriti responden yang terlibat berumur dalam lingkungan 31-40 tahun iaitu seramai 12 orang (70.6%), diikuti responden berumur dalam lingkungan 21-30 tahun seramai 3 orang (17.6%) dan 41-50 tahun seramai 2 orang (11.8%). Berdasarkan aspek latar belakang pendidikan pula mendapati, majoriti guru yang terlibat iaitu seramai 16 orang (94.1%) memiliki tahap pendidikan Sarjana Muda dan seorang (5.9%) guru memiliki tahap pendidikan Sarjana. Kemudian berdasarkan aspek opsyen guru mendapati majoriti guru iaitu seramai 5 orang (29.4%) mempunyai latar belakang bidang pengkhususan Qiraat, diikuti 4 orang (23.5%) mempunyai bidang pengkhususan Bahasa Arab, 3 orang (17.6%) bidang pengkhususan Syariah, 2 orang (11.8%) bidang pengkhususan Pendidikan Islam dan Al-Quran dan As-Sunnah serta seorang (5.9%) guru mempunyai bidang pengkhususan Usuluddin. Selain itu, majoriti guru mempunyai pengalaman mengajar Bahasa Arab 6-10 tahun iaitu seramai 7 orang (41.2%), diikuti 11-15 tahun dan 1-5 tahun seramai 4 orang (23.5%), dan kurang 1 tahun seramai 2 orang (11.8%). Akhir sekali, berdasarkan aspek pengalaman menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab mendapati majoriti guru mempunyai pengalaman kurang 1 tahun iaitu seramai 9 orang (52.9%), diikuti 1-5 tahun seramai 7 orang (41.2%), dan hanya seorang (5.9%) sahaja guru yang mempunyai pengalaman menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab dalam tempoh 6-10 tahun.

Jadual 2 Demografi Responden

Demografi Responden	Jumlah responden (N: 17)	
	N	%
Jantina		
Lelaki	12	70.6
Perempuan	5	29.4
Umur		
21-30 tahun	3	17.6
31-40 tahun	12	70.6
41-50 tahun	2	11.8

Pendidikan

Sarjana Muda	16	94.1
Sarjana	1	5.9

Opsyen Guru

Bahasa Arab	4	23.5
Pendidikan Islam	2	11.8
Qiraat	5	29.4
Syariah	3	17.6
Usuluddin	1	5.9
Al-Quran dan As-Sunnah	2	11.8

Pengalaman Mengajar Bahasa Arab

Kurang 1 tahun	2	11.8
1-5 tahun	4	23.5
6-10 tahun	7	41.2
11-15 tahun	4	23.5

Pengalaman Menggunakan Gamifikasi dalam PdP Bahasa Arab

Kurang 1 tahun	9	52.9
1-5 tahun	7	41.2
6-10 tahun	1	5.9

Analisis deskriptif

Pemerolehan Kosa Kata Menggunakan Gamifikasi

Bahagian ini mempunyai empat sub bahagian iaitu berkaitan pengetahuan gamifikasi guru bahasa Arab, persepsi guru terhadap minat pelajar menggunakan kaedah gamifikasi, persepsi guru terhadap penguasaan bahasa Arab pelajar menggunakan kaedah gamifikasi dan persepsi guru terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi kepada pelajar.

Jadual 3 Taburan Responden Mengikut Pengetahuan Gamifikasi Guru Bahasa Arab

Pernyataan/Item	Skala					Mean	SP	Interpretasi
	STS	TS	KS	S	SS			
Pengetahuan Gamifikasi Guru Bahasa Arab								
1. Gamifikasi banyak digunakan dalam PdP berbanding daripada kaedah tradisional di sekolah.	0	0	35.3 (6)	47.1 (8)	17.6 (3)	3.82	.727	Tinggi
2. Gamifikasi adalah kaedah PdP yang aktif.	0	0	5.9 (1)	70.6 (12)	23.5 (4)	4.17	.528	Tinggi
3. Gamifikasi adalah kaedah yang melibatkan tiga aspek	0	0	0	58.8 (10)	41.2 (7)	4.41	.507	Sangat Tinggi

	utama iaitu kognitif, afektif dan psikomotor.									
4	Gamifikasi merupakan permainan berasaskan teknologi yang memerlukan kemahiran dan kepakaran menggunakan teknologi sebagai bahan utama.	0	0	11.8 (2)	64.7 (11)	23.5 (4)	4.11	.600	Tinggi	
5	Gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada pelajar.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi	
6	Gamifikasi mempunyai pendekatan dalam menerapkan budaya inovatif dalam PdP.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi	
7	Gamifikasi boleh dijalankan di luar bilik darjah.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi	
8	Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran.	0	0	0	58.8 (10)	41.2 (7)	4.41	.507	Sangat Tinggi	
							Keseluruhan	4.30	.377	Sangat Tinggi

STS Sangat Tidak Setuju, TS Tidak Setuju, KS Kurang Setuju, S Setuju, SS Sangat Setuju

Hasil kajian mendapati keseluruhan bahagian pengetahuan gamifikasi guru bahasa Arab dalam pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi berada pada tahap sangat tinggi dengan nilai min = 4.30 (.377). Majoriti item yang terdapat dalam bahagian ini berada pada tahap interpretasi sangat tinggi. Item yang memperoleh nilai min paling tinggi ialah *Gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada pelajar* (Mean 4.52, SP .514), diikuti *Gamifikasi mempunyai pendekatan dalam menerapkan budaya inovatif dalam PdP* dan *boleh dijalankan di luar bilik darjah* (Mean 4.47, SP .514). Seterusnya *Gamifikasi adalah kaedah yang melibatkan tiga aspek utama iaitu kognitif, afektif dan psikomotor* dan *merupakan aktiviti permainan yang dapat mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran* (Mean 4.41, SP .507). Manakala tiga item yang memperoleh nilai interpretasi min pada tahap tinggi ialah *Gamifikasi adalah kaedah PdP yang aktif* (Mean 4.17, SP .528), diikuti *Gamifikasi merupakan permainan berasaskan teknologi yang memerlukan kemahiran dan kepakaran menggunakan teknologi sebagai bahan utama* (Mean 4.11, SP .600), dan terakhir *Gamifikasi banyak digunakan dalam PdP berbanding daripada kaedah tradisional di sekolah* (Mean 3.82, SP .727).

Jadual 4 Taburan Responden Mengikut Persepsi Guru Terhadap Minat Pelajar Menggunakan Kaedah Gamifikasi

Penyataan/Item	Skala					Mean	SP	Interpretasi
	STS	TS	KS	S	SS			
Persepsi Guru Terhadap Minat Pelajar Menggunakan Kaedah Gamifikasi								
1. Gamifikasi menjadikan pelajar bersemangat untuk mengikut sesi PdP bahasa Arab.	0	0	0	58.8 (10)	41.2 (7)	4.41	.507	Sangat Tinggi
2. Gamifikasi membuatkan pelajar tidak bosan mengikuti PdP bahasa Arab.	0	0	0	41.2 (7)	58.8 (10)	4.58	.507	Sangat Tinggi
3. Gamifikasi menjadikan pelajar teruja untuk menunggu aktiviti pembelajaran yang akan diperkenalkan seterusnya dalam kelas.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi
4. Gamifikasi tidak menjadikan pelajar jemu membuat latihan bahasa Arab.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi
5. Gamifikasi menarik minat pelajar untuk mempelajari bahasa Arab.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi
6. Gamifikasi menjadikan pelajar seronok sepanjang melaksanakan pembelajaran bahasa Arab.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi
7. Saya berasa pelajar cenderung memilih kaedah gamifikasi sebagai salah satu cara belajar.	0	0	5.9 (1)	58.8 (10)	35.3 (6)	4.29	.587	Sangat Tinggi
8. Saya berasa pelajar akan suka apabila saya menggunakan kaedah gamifikasi dalam proses PdP bahasa Arab.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
				Keseluruhan		4.46	.458	Sangat Tinggi

STS Sangat Tidak Setuju, TS Tidak Setuju, KS Kurang Setuju, S Setuju, SS Sangat Setuju

Hasil kajian mendapati keseluruhan bahagian persepsi guru terhadap minat pelajar menggunakan kaedah gamifikasi dalam pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi berada pada tahap sangat tinggi dengan nilai min = 4.46 (.458). Kesemua item yang terdapat dalam bahagian ini berada pada tahap interpretasi min sangat tinggi. Item yang memperoleh nilai min paling tinggi ialah *Gamifikasi membuatkan pelajar tidak bosan mengikuti PdP bahasa Arab* (Mean 4.58, SP .507), diikuti guru bersetuju

pelajar akan suka apabila guru menggunakan kaedah gamifikasi dalam proses PdP bahasa Arab (Mean 4.52, SP .514). Seterusnya Gamifikasi menjadikan pelajar teruja untuk menunggu aktiviti pembelajaran yang akan diperkenalkan seterusnya dalam kelas, tidak menjadikan pelajar jemu membuat latihan bahasa Arab, menarik minat pelajar untuk mempelajari bahasa Arab dan menjadikan pelajar seronok sepanjang melaksanakan pembelajaran bahasa Arab (Mean 4.47, SP .514). Selain itu, Gamifikasi menjadikan pelajar bersemangat untuk mengikut sesi PdP bahasa Arab (Mean 4.41, SP .507) dan item yang terakhir ialah guru merasakan pelajar cenderung memilih kaedah gamifikasi sebagai salah satu cara belajar (Mean 4.29, SP .587).

Jadual 5 Taburan Responden Mengikut Persepsi Guru Terhadap Penguasaan Bahasa Arab Pelajar Menggunakan Kaedah Gamifikasi

Penyataan/Item	Skala					Mean	SP	Interpretasi
	STS	TS	KS	S	SS			
Persepsi Guru Terhadap Penguasaan Bahasa Arab Pelajar Menggunakan Kaedah Gamifikasi								
1. Saya berasa kosa kata pelajar akan meningkat dengan menggunakan kaedah gamifikasi.	0	0	0	58.8 (10)	41.2 (7)	4.41	.507	Sangat Tinggi
2. Saya yakin pelajar akan lebih berani menggunakan bahasa Arab apabila kosa kata mereka bertambah.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
3. Gamifikasi yang mempunyai fungsi kamus membantu pelajar memahami makna perkataan.	0	0	0	35.3 (6)	64.7 (11)	4.64	.492	Sangat Tinggi
4. Penggunaan gamifikasi boleh meluaskan kosa kata pelajar.	0	0	0	41.2 (7)	58.8 (10)	4.58	.507	Sangat Tinggi
5. Penguasaan bahasa pelajar semakin meningkat apabila menggunakan pendekatan gamifikasi.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi
6. Gamifikasi seperti bermain silangkata dapat membantu meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar.	0	0	5.9 (1)	35.3 (6)	58.8 (10)	4.52	.624	Sangat Tinggi
7. Gamifikasi membantu pelajar untuk meningkatkan penguasaan kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dalam bahasa Arab.	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi
8. Saya berasa pelajar akan mudah memahami	0	0	0	52.9 (9)	47.1 (8)	4.47	.514	Sangat Tinggi

	pelajaran yang dipelajari melalui gamifikasi.								
9	Penggunaan BBM berasaskan gamifikasi yang berteraskan teknologi dalam pengajaran membantu pelajar untuk mengingat dengan lebih baik.	0	0	5.9 (1)	52.9 (9)	41.2 (7)	4.35	.606	Sangat Tinggi
10	Pelajar dapat menguasai konsep yang diajar dengan baik.	0	0	5.9 (1)	47.1 (8)	47.1 (8)	4.41	.618	Sangat Tinggi
11	Gamifikasi berbentuk Up-Down Interactive Game (U-DIG) membantu dalam pemerolehan kosa kata bahasa Arab.	0	0	5.9 (1)	70.6 (12)	23.5 (4)	4.17	.528	Tinggi
Keseluruhan							4.45	.432	Sangat Tinggi

STS Sangat Tidak Setuju, TS Tidak Setuju, KS Kurang Setuju, S Setuju, SS Sangat Setuju

Hasil kajian mendapati keseluruhan bahagian persepsi guru terhadap penguasaan bahasa Arab pelajar menggunakan kaedah gamifikasi dalam pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi berada pada tahap sangat tinggi dengan nilai min = 4.45 (.432). Dalam 11 item yang terdapat dalam bahagian ini, 10 item berada pada tahap interpretasi min sangat tinggi. Item yang memperoleh nilai min paling tinggi ialah *Gamifikasi yang mempunyai fungsi kamus membantu pelajar memahami makna perkataan* (Mean 4.64, SP .492), diikuti *Penggunaan gamifikasi boleh meluaskan kosa kata pelajar* (Mean 4.58, SP .507). Seterusnya guru yakin bahawa *pelajar akan lebih berani menggunakan bahasa Arab apabila kosa kata mereka bertambah* (Mean 4.52, SP .514) dan *Gamifikasi seperti bermain silangkata dapat membantu meningkatkan penguasaan kosa kata pelajar* (Mean 4.52, SP .624). Di samping itu, guru sangat bersetuju *Penguasaan bahasa pelajar semakin meningkat apabila menggunakan pendekatan gamifikasi, Gamifikasi membantu pelajar untuk meningkatkan penguasaan kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis dalam bahasa Arab dan pelajar akan mudah memahami pelajaran yang dipelajari melalui gamifikasi* (Mean 4.47, SP .514). Selain itu, guru merasakan *kosa kata pelajar akan meningkat dengan menggunakan kaedah gamifikasi* (Mean 4.41, SP .507) dan *Pelajar dapat menguasai konsep yang diajar dengan baik* (Mean 4.41, SP .618). Item seterusnya ialah *Penggunaan BBM berasaskan gamifikasi yang berteraskan teknologi dalam pengajaran membantu pelajar untuk mengingat dengan lebih baik* (Mean 4.35, SP .606) dan item yang terakhir yang memperoleh interpretasi min pada tahap tinggi ialah *Gamifikasi berbentuk Up-Down Interactive Game (U-DIG) membantu dalam pemerolehan kosa kata bahasa Arab* (Mean 4.17, SP .528).

Jadual 6 Taburan Responden Mengikut Persepsi Guru Terhadap Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi Kepada Pelajar

Penyataan/Item	Skala					Mean	SP	Interpretasi
	STS	TS	KS	S	SS			
Persepsi Guru Terhadap Keberkesanan Penggunaan Gamifikasi Kepada Pelajar								
1. Gamifikasi dapat meningkatkan tumpuan pelajar dalam PdP bahasa Arab.	0	0	0	58.8 (10)	41.2 (7)	4.41	.507	Sangat Tinggi
2. Gamifikasi dapat meningkatkan kemahiran berfikir dalam kalangan pelajar.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
3. Gamifikasi dapat membantu pelajar berkongsi maklumat dalam tugas secara kumpulan.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
4. Gamifikasi dapat menjadikan interaksi sesama pelajar lebih menyeronokkan.	0	0	0	35.3 (6)	64.7 (11)	4.64	.492	Sangat Tinggi
5. Gamifikasi mampu membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran kepimpinan di dalam bilik darjah.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
6. Gamifikasi dapat memberi hiburan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab.	0	0	0	41.2 (7)	58.8 (10)	4.58	.507	Sangat Tinggi
7. Gamifikasi dapat meningkatkan tranformasi pelajar daripada sikap pasif kepada aktif dalam PdP bahasa Arab.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
8. Gamifikasi dapat memberi impak yang positif kepada pelajar.	0	0	0	47.1 (8)	52.9 (9)	4.52	.514	Sangat Tinggi
9. Gamifikasi membolehkan pelajar memahami konsep dan berupaya untuk membuat tugas selepas latihan.	0	0	5.9 (1)	52.9 (9)	41.2 (7)	4.35	.606	Sangat Tinggi
10. Gamifikasi membolehkan pelajar menumpukan perhatian, menyelesaikan tugas dalam tempoh yang pantas dan	0	0	11.8 (2)	47.1 (8)	41.2 (7)	4.29	.685	Sangat Tinggi

meminimalkan gangguan di dalam kelas.

Keseluruhan 4.49 .456 Sangat Tinggi

STS Sangat Tidak Setuju, TS Tidak Setuju, KS Kurang Setuju, S Setuju, SS Sangat Setuju

Hasil kajian mendapati keseluruhan bahagian persepsi guru terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi kepada pelajar dalam pemerolehan kosa kata menggunakan gamifikasi berada pada tahap sangat tinggi dengan nilai min = 4.49 (.456). Kesemua item yang terdapat dalam bahagian ini berada pada tahap interpretasi min sangat tinggi. Item yang memperoleh nilai min paling tinggi ialah *Gamifikasi dapat menjadikan interaksi sesama pelajar lebih menyeronokkan* (Mean 4.64, SP .492), diikuti *Gamifikasi dapat memberi hiburan dalam PdP bahasa Arab* (Mean 4.58, SP .507). Seterusnya *Gamifikasi dapat meningkatkan kemahiran berfikir dalam kalangan pelajar, dapat membantu pelajar berkongsi maklumat dalam tugas secara kumpulan, mampu membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran kepimpinan di dalam bilik darjah, dapat meningkatkan transformasi pelajar daripada sikap pasif kepada aktif dalam PdP bahasa Arab dan dapat memberi impak yang positif kepada pelajar* (Mean 4.52, SP .514). Selain itu, *Gamifikasi dapat meningkatkan tumpuan pelajar dalam PdP bahasa Arab* (Mean 4.41, SP .507), di samping *mbolehkan pelajar memahami konsep dan berupaya untuk membuat tugas selepas latihan* (Mean 4.35, SP .606), dan item yang terakhir ialah *Gamifikasi mbolehkan pelajar menumpukan perhatian, menyelesaikan tugas dalam tempoh yang pantas dan meminimalkan gangguan di dalam kelas* (Mean 4.29, SP .685).

PERBINCANGAN

Tidak dinafikan guru-guru bahasa Arab yang terlibat dalam kajian ini sebenarnya secara tidak langsung telah atau pernah menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab mereka. Walaupun tempoh pengalaman menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab ini tidak sampai setahun namun, para guru sudah mula berjinak-jinak untuk mengubah gaya atau kaedah PdP mereka agar dapat mewujudkan suasana pembelajaran bahasa yang aktif dan menyeronokkan. Hal ini selaras dengan kajian lepas yang menyatakan bahawa teknik pengajaran yang menarik seperti menggunakan kaedah gamifikasi dalam mempelajari bahasa lebih berkesan ke atas pelajar berbanding guru menggunakan pendekatan tradisional (Al-Barry, 2011).

Pengetahuan guru bahasa Arab terhadap gamifikasi dalam kajian ini berada pada tahap sangat tinggi. Guru tahu bahawa pembelajaran berkonsepkan gamifikasi ini berpusatkan kepada pelajar dan merupakan suatu bentuk inovatif dalam proses PdP. Malah, guru juga tahu PdP berkonsepkan gamifikasi bebas digunakan di mana-mana sahaja. Selain itu, guru maklum bahawa gamifikasi merangkumi dan menguji pelajar melalui tiga aspek utama iaitu kognitif, afektif dan psikomotor di samping mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam proses PdP. Namun demikian, terdapat segelintir guru yang terlibat dalam kajian ini kurang menyakini bahawa gamifikasi merupakan kaedah PdP yang aktif. Malah, terdapat juga guru yang kurang setuju gamifikasi banyak digunakan dalam PdP berbanding kaedah tradisional di

sekolah. Hal ini dapat dikaitkan dengan latar belakang demografi sebelum ini yang menunjukkan bahawa majoriti guru mempunyai pengalaman menggunakan gamifikasi dalam PdP bahasa Arab kurang 1 tahun. Ini bermakna, kebanyakan amalan atau kaedah pengajaran para guru di sekolah masih berbentuk tradisional. Kebarangkalian, tiada aplikasi yang bersesuaian untuk digunakan dalam PdP mereka. Selain itu, guru juga kurang setuju terhadap pernyataan *Gamifikasi merupakan permainan berasaskan teknologi yang memerlukan kemahiran dan kepakaran menggunakan teknologi sebagai bahan utama*. Hal ini menunjukkan bahawa walaupun tiada kemahiran dan kepakaran, pelajar mahupun guru tetap masih boleh menggunakan dan memanfaatkan gamifikasi yang dibangunkan.

Persepsi guru terhadap minat pelajar menggunakan kaedah gamifikasi juga berada pada tahap sangat tinggi. Hal ini menunjukkan guru sangat bersetuju bahawa gamifikasi memberikan manfaat dan impak positif kepada pelajar. Dapatan ini selari dengan kajian-kajian lepas yang juga mendapati guru sangat positif terhadap penggunaan gamifikasi dalam PdP (Mohd Faruze & Norah, 2020; Nurfatim Hayati & Zarima, 2020). Guru bersetuju gamifikasi membuatkan pelajar tidak bosan, seronok, bersemangat, teruja untuk menunggu aktiviti pembelajaran, tidak jemu membuat latihan bahasa Arab dan membuatkan pelajar tertarik mempelajari bahasa Arab. Hal ini sejajar dengan kajian lalu yang menyatakan maklum balas positif pelajar terhadap penggunaan gamifikasi dalam PdP. Pelajar sendiri beranggapan gamifikasi dapat menarik minat (Azita et al., 2021; Fathi & Khadijah, 2021; Nur Hadibah et al., 2022) dan motivasi mereka dalam PdP terutama jika mereka berhadapan dengan suatu topik yang menyukarkan (Azita et al., 2021)

Di samping itu, guru turut bersetuju pelajar suka apabila mereka menggunakan kaedah gamifikasi dalam proses PdP bahasa Arab dan menjadikan para pelajar lebih cenderung memilih kaedah gamifikasi sebagai salah satu cara belajar. Kita sedia maklum bahawa tujuan pelaksanaan menggunakan pendekatan gamifikasi adalah untuk menarik minat (Mohd Faruze & Norah, 2020; Nurfatim Hayati & Zarima, 2020) dan motivasi pelajar dalam PdP (Mohd Faruze & Norah, 2020).

Seterusnya berkaitan persepsi guru terhadap penguasaan bahasa Arab pelajar menggunakan kaedah gamifikasi juga berada pada tahap sangat tinggi. Guru bersetuju menyatakan penguasaan bahasa Arab pelajar boleh dipertingkatkan melalui gamifikasi yang mempunyai fungsi kamus. Hal ini demikian kerana, gamifikasi yang berfungsi seperti kamus dapat membantu pelajar untuk memahami makna perkataan di samping dapat meluaskan kosa kata mereka. Tidak dinafikan bahawa terdapat peningkatan terhadap tahap pencapaian pelajar melalui pendekatan gamifikasi berbanding pendekatan tradisional (Azita et al., 2021). Hal ini selari dengan kajian Rahmat (2020) yang menyatakan bahawa melalui gamifikasi pemerolehan kosa kata pelajar semakin meningkat.

Selain itu, guru menyakini sekiranya pelajar telah menguasai makna perkataan dan mempunyai kosa kata yang luas, pelajar akan menjadi lebih berani untuk menggunakan bahasa Arab tersebut, dan penguasaan kemahiran berbahasa mereka seperti kemahiran mendengar, bertutur, membaca dan menulis akan semakin bertambah. Hal ini akan menjadikan pelajar mudah untuk memahami pelajaran dan dapat menguasai konsep yang diajar dengan baik. Perkara ini menunjukkan gamifikasi memberikan impak positif kepada pelajar secara tidak langsung (Nurfatin Hayati & Zarima, 2020). Antara bentuk gamifikasi yang dapat meningkatkan kosa kata pelajar ialah permainan silangkata dan *Up-Down Interactive Game (UDIG)* yang membantu dalam pemerolehan kosa kata. Secara keseluruhan, penggunaan BBM yang berasaskan gamifikasi dalam pengajaran dapat membantu pelajar untuk mengingat dengan lebih baik.

Akhir sekali berkenaan persepsi guru terhadap keberkesanan penggunaan gamifikasi kepada pelajar juga berada pada tahap sangat tinggi. Keberkesanan penggunaan gamifikasi boleh dilihat dalam pelbagai aspek seperti diri pelajar, sesama pelajar dan suasana bilik darjah. Berdasarkan aspek diri pelajar dapat dinyatakan keberkesanan gamifikasi memberikan impak yang positif terhadap diri pelajar. Antara impak positif tersebut ialah pelajar dapat meningkatkan kemahiran berfikir, kemahiran kepimpinan, transformasi ke arah sikap pasif kepada aktif, dapat meningkatkan tumpuan ketika PdP, berupaya memahami konsep dan mampu untuk membuat tugas selepas latihan dalam tempoh yang pantas. Seperti kita sedia maklum, kaedah gamifikasi merangsang pelajar untuk berusaha sendiri serta menjadikan pelajar bergiat aktif (Rahmat, 2020) kerana melalui kaedah gamifikasi ini motivasi pembelajaran mereka meningkat. Hal ini sudah pasti dapat menangani isu pelajar yang tidak kerap membuat latihan dan ulangkaji di dalam dan di luar waktu kelas (Irma et al., 2017) dan dapat menangani cabaran pelajar dalam menguasai kemahiran bahasa Arab (Nurfatin Hayati & Zarima, 2020).

Manakala berdasarkan aspek sesama pelajar pula, keberkesanan dapat dilihat menerusi interaksi sesama pelajar menjadi lebih menyeronokkan dan dapat membantu mereka untuk saling berkongsi maklumat dalam tugas secara berkumpulan. Seterusnya, berdasarkan aspek suasana bilik darjah pula guru bersetuju bahawa gamifikasi dapat memberi hiburan dalam PdP bahasa Arab dan meminimalkan gangguan di dalam kelas.

KESIMPULAN

Konklusinya, gamifikasi berasaskan pengajaran sebenarnya memberikan banyak kebaikan dan manfaat kepada guru dan pelajar. Tidak dinafikan, pelajar abad ini lebih cenderung memilih kaedah moden seperti penggunaan teknologi dalam PdP berbanding kaedah tradisional (Rahmat, 2020). Hal ini menurut Posnick-Goodwin (2010) adalah kerana mereka merupakan generasi Z yang suka belajar dengan cara yang kreatif, interaktif, menyeronokkan dan berfikir di luar kotak seiring dengan kemajuan teknologi. Pelajar generasi ini sentiasa bersemangat untuk mencuba sesuatu

yang baharu (Rohaila & Fariza, 2017). Pelajar sememangnya perlu diperkenalkan dengan kaedah pembelajaran yang sesuai dengan mereka agar pembelajaran menjadi lebih efektif di samping dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari bahasa Arab (Irma et al., 2017). Malah, pembelajaran melalui gamifikasi menjadikan pelajar teruja dan seronok untuk mengikuti PdP di dalam kelas (Rahmat, 2020). Justeru, adalah menjadi suatu keperluan penggunaan gamifikasi dalam PdP agar guru dan pelajar dapat sama-sama memanfaatkan teknologi yang banyak memberi kesan positif dalam dunia pendidikan.

PENGHARGAAN

Penghargaan kepada pihak Pusat Pengurusan Penyelidikan dan Inovasi, Universiti Sains Islam Malaysia (USIM) selaku pembiaya dana penyelidikan iaitu Geran Penyelidikan Khas USIM (GPI). Kod penyelidikan: PPP/KHAS_FPBU/USIM/10623.

RUJUKAN

- Abdul Hakim Abdullah, Ab. Aziz Sulaiman & Wan Ismail Wan Abdullah. (2015). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*, 10, 104-121.
- Al-Barry, Qasim. 2011. Athar al-Istikhdam al-alcab al-Lughawiyah fi Minhaj al-Lughah al-cArabiyyah fi Tanmiyyah al-Anmat al-Lughawiyah lada Talabah al- Marhalah alAsasiyyah. *Majallah al-Urduniyyah fi al-cUlum al-Tarbawiyah*. 7: 23-34.
- Azita Ali, Lutfiah Natrah Abbas & Azrina Mohmad Sabiri. (2021). Keberkesanan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pencapaian Pelajar bagi Topik Nombor Kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2) 108-122.
- Birova, I. L. (2013). Game as a Main Strategy in Language Education. *American Journal of Educational Research*. 1(1), 7-11. 10.12691/education-1-1-2
- Cugelman, B. (2013). Gamification: What It Is and Why It Matters to Digital Health Behavior Change Developers. *JMIR Serious Games*, 1(1): e3. 10.2196/games.3139.
- Connolly, T. & Stansfield, M. (2006). Using Games-Based eLearning Technologies in Overcoming Difficulties in Teaching Information Systems. *Journal of Information Technology Education*, 5, pp. 463.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*. Vol. 5 June 2021, no. e-ISSN 2590-3799.
- Irma Martiny Md Yasim, Maimun Aqsha Lubis, Zaid Arafat Mohd Noor & Aisyah Sjahrony. (2017). Penggunaan Teknik Pembelajaran Aspek Kosa Kata Bahasa Arab dalam Kalangan Murid. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 1(1), 14-24.

- Mayer R.E. (2001). *Multimedia Learning*. 9th edition, 2007. New York, USA: Cambridge University Press.
- Mohammad Najib Jaffar, Azman Abd Rahman & Ahmad Faiz Ab Aziz. (2021). Up-Down Interactive Game (U-DIG). *eCondev*. Pitching Slide Presentation.
- Mohd Faruze Iberahim & 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.
- 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 Sabri Sahrir & Nor Aziah Alias. (2011). A Study on Malaysian Language Learners Perception Towards Learning Arabic Via Online Games. *Gema Online - Journal of Language Studies*. 11 (3), 129-145.
- Nguyen & Khuat. (2003). Learning Vocabulary through Games. *Asian EFL Journal*. December 2003. <http://www.asian-efljournal.com/dec-03-sub.Vn.php>
- Nurfatin Hayati Azmi & Zarima Mohd Zakaria. (2020). Gamifikasi dalam kalangan Guru Pelatih UPSI Semasa Menjalani Latihan Mengajar di Sekolah. *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, 2(4), 56-67. 10.35631/IJMOE.24005.
- Nur Hadibah Hushaini, Zulkifli Osman, Anida Sarudin & Husna Faredza Mohamed Redzwan. (2022). Tahap Minat dan Penerimaan Murid Terhadap Bahan Pengajaran dan Pembelajaran Gamifikasi dalam Subjek Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 12(2), 72-81.
- Posnick-Goodwin, S. (2010). Meet Generation Z. *CTA Magazine*, 14(5).
- Rahmat Subadah. (2020). Keseronokan dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Melayu Menggunakan Aplikasi Bitara Kata: Pengalaman Singapura. *Muallim Journal of Social Science and Humanities (MJSSH)*, 4(2), 70-86.
- Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid. (2017). *Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan*. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (Editor)., *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Suhaila Zailani @ Ahmad, Maryam Abdul Rahman, Salmah Ahmad, Kaseh Abu Bakar & Hakim Zainal. (2017). al-Muc askar Wasit Facal li Tacziz al-Maharat al-Lughawiyyah. al-Lughah al-cArabiyyah wa Adabuha wa Thaqafatuha fi al-Mamlakah al-cArabiyyah al-Sucudiyyah wa Maliziyya. 308-319.
- Tan, Wee Hoe. (2015). *Gamifikasi Dalam Pendidikan: Pembelajaran Berasaskan Permainan*. Tanjong Malim: Universiti Perguruan Sultan Idris.
- Tschannen-Moran, M. & Gareis, C.R., (2004). Principle's Sense of Efficacy: Assessing a Promising Construct. *Journal of Educational Administration*. 42(5), 573-585.