

## Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah (Level of Interest and Acceptance of Students Towards Gamification in Islamic History)

Fathi Abdullah  
Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)  
hajifathiabdullah@gmail.com

Khadijah Abdul Razak  
Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM)  
khadijah.razak@ukm.edu.my

### Abstrak

Kaedah gamifikasi merupakan salah satu kaedah pengajaran abad ke-21 yang menggabungkan antara isi kandungan pembelajaran dengan unsur-unsur mekanik permainan. Kini, kaedah ini banyak digunakan oleh guru-guru semasa mengajar secara atas talian dengan menggunakan pelbagai aplikasi percuma di internet seperti Kahoot!, Quizizz, Quizlet, Wordwall, dan Qimkit. Kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) Sirah Pendidikan Islam. Kaedah penyelidikan kuantitatif telah digunakan terhadap 118 orang pelajar tahun empat di sebuah sekolah rendah. Responden dipilih dengan persampelan rawak mudah bertujuan. Hasil kajian mendapati tahap minat dan penerimaan pelajar sekolah rendah terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam PdPc Sirah berada pada tahap tinggi. Ini menunjukkan bahawa penggunaan kaedah gamifikasi semasa PdPc adalah positif di sekolah rendah tersebut. Implikasi kajian ini dapat memberi petunjuk kepada guru-guru dalam penyediaan pembelajaran yang sesuai kepada generasi abad ke-21.

**Kata kunci:** Minat, Penerimaan pelajar, Gamifikasi, Sirah dan Pendidikan abad ke-21

### Abstract

The gamification method is one of the 21st century teaching methods that combines learning content with mechanical elements of a game. Nowadays, this method is widely used by teachers while teaching online by using various free applications on the internet such as Kahoot!, Quizizz, Quizlet, Wordwall, and Qimkit. This study aims to identify the level of interest and acceptance of students on gamification methods in teaching and facilitation (PdPc) Islamic History. Quantitative research methods were used on 118 years four students in a primary school. Respondents were selected by simple random sampling. The results of the study showed that the level of interest and acceptance of primary school students towards gamification method in Sirah teaching is at a high level. It's means that the level of interest and acceptance of students on gamification methods during PdPc is positive in that primary school. Implications of this study is to provide guidance for teachers in preparing and providing appropriate learning for the 21st century generations.

**Keyword:** Interest, Student acceptance, Gamification, Islamic History and 21st century Education

Article Progress  
Received: 13 February 2021  
Revised: 27 February 2021  
Accepted: 13 March 2021

## 1. PENGENALAN

Teknologi maklumat terkini telah berkembang pesat dan memberi kesan terhadap sistem pengajaran terutamanya kemudahan dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan. Kaedah konvensional seperti papan putih dan pen penanda, telah digabungjalinkan bersama kaedah yang terkini seperti penggunaan projektor, komputer, bahan elektronik dan kamera digital. Penggunaan teknologi ini memudahkan dan menjimatkan masa penyampaian maklumat kepada pelajar seterusnya penyampaian ilmu pengetahuan menjadi lebih mudah untuk difahami (Siti Hajar Halili et al., 2016).

Gamifikasi adalah salah satu medium pembelajaran abad ke-21 yang dapat meningkatkan kemahiran berfikir dan pengetahuan pelajar. Menurut Kapp (2012), pendekatan gamifikasi dalam pendidikan mampu membantu pelajar memperkayakan pengalaman pembelajaran mereka dengan merangsang pelbagai kemahiran seperti kemahiran penyelesaian masalah, kemahiran abad ke-21 dan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT). Bagi menghasilkan pelajar yang menguasai standard yang telah digariskan oleh KPM, guru-guru perlulah mengaplikasikan pedagogi yang berkesan di dalam kelas. Oleh itu, guru pendidikan Islam (GPI) perlulah mempersiapkan diri dengan ilmu pengetahuan yang terkini dan mengamalkan teknik-teknik pengajaran yang sesuai dengan generasi kini. Ini bersesuaian dengan kenyataan Abdul Halim et al. (2016) bahawa GPI perlu melengkapkan diri dengan akhlak yang terpuji dan ilmu-ilmu kemahiran lain seperti berbahasa, penulisan, kemahiran komunikasi dan teknologi maklumat. Jasmi (2010) turut menyatakan bahawa penyampaian pengetahuan pendidikan Islam yang berkesan dalam PdPc akan menghasilkan pembentukan modal insan yang sempurna. Mempelbagaikan kaedah pengajaran yang kreatif dan strategi yang menarik perlu digunakan oleh guru Pendidikan Islam sesuai dengan perkembangan semasa bagi mencapai objektif pengajaran dan pemudahcaraan.

## 2. PENYATAAN MASALAH

Pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) guru pendidikan Islam yang berpusatkan guru dan bercorak tradisional masih dilaksana sehingga kini. Teknik pengajaran dan pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam kelas tidak menarik perhatian pelajar. Ini menyebabkan terdapat pelajar yang kurang minat dan kurang menghayati isi kandungan pelajaran Pendidikan Islam. Kajian Mohd Fuad et al. (2014) mendapati masih terdapat guru yang hanya menggunakan kaedah lama iaitu *chalk and talk*. Terdapat juga dalam kalangan guru yang hanya memberi keutamaan kepada kemahiran menjawab soalan peperiksaan dan hafalan fakta (Norzaharah Yahaya, 2011). Manakala kajian Zakaria (2012) mendapati terdapat guru pendidikan Islam menggunakan kaedah berpusatkan guru dalam pengajaran sirah. Situasi ini menyebabkan pelajar tidak berupaya mengaitkan kehidupan baginda Rasulullah SAW sebagai role model dalam kehidupan masa kini (Nurul Eeffah, 2016).

Kefahaman yang mendalam terhadap ilmu Islam adalah penting untuk proses seterusnya iaitu penghayatan ke dalam diri. Ilmu yang kurang disebabkan kurang kefahaman dalam kelas tidak akan dapat menghasilkan penghayatan dalam diri pelajar. Keseimbangan ini seharusnya dilakukan dalam diri setiap pelajar dan menjadi keperluan kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam mata pelajaran Pendidikan Islam untuk dilaksanakan seiring penerapan pada mata pelajaran lain seperti sains dan matematik (Rosnani Hashim, 2012). Tetapi malangnya, perlaksanaan KBAT oleh guru-guru pendidikan Islam masih ditahap sederhana walaupun pengetahuan guru terhadap KBAT adalah tinggi (Norasmahani et al., 2015).

Melalui mata pelajaran Pendidikan Islam, pelajar dibekalkan dengan pengetahuan asas tentang al-Quran, hadis, ibadah, adab, sirah, akidah dan jawi (Bahagian Pembangunan Kurikulum, 2018). Sirah adalah salah satu bidang yang terdapat di dalam mata pelajaran Pendidikan Islam. Terdapat kajian bahawa pelajar tidak meminati pelajaran sirah (Jundan, 2008) kerana

membosankan dan susah (Norzaharah Yahaya, 2011). Terlalu banyak fakta dan elemen sehinggakan sukar untuk difahami (Mohd Hakim et al., 2016) dan terdapat juga pelajar menyatakan tiada kelebihan mempelajari sirah (Siti Rohani et al., 2016).

Untuk menjadikan PdPc yang berkesan, pelajar perlulah mempunyai sikap dan minat yang mendalam untuk mengikuti pengajaran yang diajar. Menurut Mazulina (2004), untuk mencapai akademik yang baik, pelajar perlu bersikap positif terhadap pelajaran mereka. Penggunaan teknologi maklumat dalam PdPc di sekolah rendah dapat membentuk sikap dan minat untuk belajar. Menurut Johari et al. (2012) penggunaan teknologi maklumat dalam bidang pengajaran dapat mempercepatkan proses belajar kerana peningkatan minat dan motivasi pelajar untuk belajar. Begitu juga pada pandangan Suzana et al. (2014) yang menyatakan bahawa teknologi maklumat dapat mendorong minat dalam pelajaran dan seterusnya menggalakkan pembelajaran secara akses sendiri.

Pelbagai teknik atau kaedah baru PdPc terhasil daripada penggunaan teknologi maklumat. Antaranya adalah 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. Istilah gamifikasi telah diperkenalkan oleh pereka permainan bernama Nick Pelling pada tahun 2002 dan semakin luas penggunaannya pada tahun 2010 (Kamasheva et al., 2015). Secara umumnya, penggunaan gamifikasi di dalam PdPc dilaksanakan dengan niat untuk membolehkan pelajar mengatasi cabaran dan menikmati pengalaman pendidikan intelektual (Ong et al., 2013).

Kini, beberapa penyelidik telah mengkaji tentang 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 (Nurul Ain et al., 2018) dan kursus alam sekitar (Rahimah Wahid, 2019). Namun masih belum ditemui kajian tentang kesan penggunaan kaedah gamifikasi terhadap minat dan penerimaan pelajar dalam mata pelajaran Sirah Pendidikan Islam. Oleh itu, menjadi satu keperluan untuk melihat kesan penggunaan kaedah gamifikasi PdPc Sirah Pendidikan Islam terhadap pelajar sekolah rendah. Kajian ini menumpukan kepada pelajar di Sekolah Kebangsaan yang mempunyai pelbagai latar belakang ekonomi dan taraf pendidikan keluarga.

### 3. KAJIAN LITERATUR

Rasulullah SAW telah melaksanakan pelbagai teknik pengajaran dan pembelajaran dalam usaha dakwah baginda. Salah satu teknik pengajaran yang digunakan oleh Rasulullah SAW adalah melakar isi pengajaran. Baginda SAW telah mengaplikasikannya sepertimana hadis yang diriwayatkan oleh Ibnu Abbas :

عن عبد الله بن عباس رضى الله عنهما, قال: خط رسول الله صلى الله عليه وسلم في الأرض أربعة خطوط وقال: أتدرون لم خطت هذه الخطوط؟ قالوا: الله ورسوله أعلم. فقال رسول الله صلى الله عليه وسلم: أفضل نساء أهل الجنة: خديجة بنت خويلد, فاطمة بنت محمد, مريم ابنة عمران, وآسية بنت مزاحم امرأة فرعون.

Maksudnya: Daripada Abdullah bin Abbas, katanya bahawa Rasulullah SAW membuat empat garisan di atas tanah seraya bersabda: “Adakah kamu tahu mengapa aku melakarkan empat garisan ini?” Mereka menjawab: “Allah dan RasulNya yang lebih mengetahui”. Lalu Rasulullah SAW bersabda: “Semulia-mulia wanita di dalam syurga ada empat orang, iaitu Khadijah binti Khuwailid, Fatimah binti Muhammad, Maryam binti Imran dan Asiah binti Muzahim isteri Firaun” (Abu Ghuddah, 2001). Daripada hadis di atas, Rasulullah SAW telah menggunakan teknik melakar di atas tanah untuk menjelaskan kepada para sahabat tentang maksud hadis tersebut. Oleh itu, guru-guru perlulah menggunakan teknik pengajaran yang sesuai untuk memudahkan pemahaman pelajar dan ia adalah salah satu sunnah Rasulullah SAW yang perlu diikuti.

Kini, pelbagai teknik pengajaran telah dicipta oleh guru untuk kemudahan pelajar semasa sesi PdPc di dalam kelas. Salah satunya adalah penggunaan gamifikasi yang telah mula digunakan pada tahun 2002 dan istilah ini merupakan satu istilah yang dipinjam dari bahasa Inggeris iaitu *gamification* (Rohaila et al., 2017). Gamifikasi merupakan kaedah penyelesaian masalah melalui cara berfikir ketika bermain dan ianya membuatkan pengajaran menjadi lebih menarik (Prasetyo, 2016). Kaedah gamifikasi adalah pelengkap kepada pengajaran dan suatu pilihan untuk mencapai objektif pembelajaran (Cankaya et al., 2009). Penggunaan gamifikasi hanyalah melibatkan unsur-unsur mekanik dan dinamik permainan seperti bar kemajuan, mata, dan pendekatan lain yang serupa di luar konteks permainan untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan termasuklah pembelajaran pelajar (Mohd Hadafi et al., 2017).

Menurut Aparicio et al. (2012), terdapat tiga perkara penting yang perlu diberi perhatian untuk melaksanakan gamifikasi dalam pendidikan iaitu, (1) memahami pengguna sasaran iaitu pemain, (2) mengenal pasti tugas yang perlu diselesaikan oleh pemain (contohnya objektif aktiviti mengikut aras atau tahap), dan (3) menggunakan gabungan mekanik dan dinamik permainan yang sesuai dengan pemain sebagai galakan penyertaan serta memotivasikan mereka untuk menyelesaikan tugas dengan baik. Pemain di sini adalah merujuk kepada pelajar. Manakala guru perlulah mengetahui keperluan dan tahap yang sesuai untuk diterapkan kepada pelajar ketika ingin menggunakan kaedah gamifikasi. Terdapat juga keperluan untuk guru mengetahui jenis-jenis permainan yang disukai oleh pelajar. Menurut Bonanno et al. (2005) penggunaan permainan digital yang berbentuk pengembaraan mempunyai peratus yang sama di antara pelajar lelaki dan perempuan manakala pelajar perempuan lebih menyukai permainan digital yang berbentuk teka-teki berbanding lelaki.

Inovasi dalam pendidikan pada hari ini telah banyak diterokai dan digunakan oleh para guru di dalam kelas. Perubahan ini lebih mudah diterima oleh generasi muda sekarang berbanding generasi terdahulu. Pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan terutamanya dalam pembelajaran pelajar di semua peringkat akademik amatlah digalakkan kerana kemampuannya untuk menghasilkan kesan-kesan positif seperti dapat mempengaruhi tingkah laku dalam pengajaran dan pembelajaran (Mohamed Rosly et al., 2017), merangsang motivasi pelajar sama ada dari sudut intrinsik dan ekstrinsik (Hussain et al. 2014 dan Khaleel et al. 2016), meningkatkan minat pelajar untuk belajar (Kiryakova et al., 2014 dan Kiili, 2014), menyeronokkan dan tidak membebankan pelajar (Siti Noor Asyikin et al. 2015), melibatkan pelbagai jenis emosi pelajar iaitu perasaan ingin tahu, kecewa, keliru, sedih dan gembira (Pramana, 2015), penglibatan yang aktif terhadap aktiviti persaingan (Han et al., 2008), meningkatkan kefahaman dan daya ingatan pelajar untuk jangka masa panjang (Furdu, 2017) dan seterusnya dapat meningkatkan prestasi pembelajaran (Wong, 2012). Hasil daripada kajian-kajian keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam PdPc di atas, dapat kita fahami bahawa banyak kesan positif yang akan pelajar perolehi melalui pendekatan ini terutamanya pengajaran Sirah dalam mata pelajaran Pendidikan Islam.

#### **4. PERSOALAN KAJIAN**

Kajian ini mengandungi dua persoalan kajian iaitu:

- a) Apakah tahap minat pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Sirah Pendidikan Islam?
- b) Apakah tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Sirah Pendidikan Islam?

## 5. METODOLOGI KAJIAN

Dalam kajian ini penyelidik memilih reka bentuk kajian tinjauan yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Melalui reka bentuk kajian tinjauan ini, penyelidik dapat mengumpul maklumat dan mengutip data secara langsung daripada responden berkaitan minat dan penerimaan pelajar dalam pembelajaran sirah menggunakan kaedah gamifikasi. Kajian ini melibatkan 118 orang responden mengikut jadual Krejcie dan Morgan (1970) dengan populasi keseluruhan pelajar tahun empat seramai 178 orang di sebuah sekolah kebangsaan di Cheras, Kuala Lumpur. Pengkaji menggunakan kaedah persampelan mudah yang terdiri daripada pelajar lelaki dan perempuan yang mempunyai pelbagai latar belakang keluarga dan pelbagai aras pemikiran.

Soal selidik ini dibina dan disemak oleh pensyarah penyelia, guru-guru Pendidikan Islam yang pakar dan berpengalaman. Kemudian, kajian rintis dilaksanakan kepada 15 orang pelajar tahun empat di tempat yang sama dengan kajian yang sebenar. Tujuan utama diadakan kajian rintis ialah untuk mengetahui kesahan soalan iaitu kesesuaian soalan dan kefahaman pelajar dalam memahami soalan yang diberikan. Instrumen soal selidik yang dibina mengandungi 2 bahagian iaitu bahagian A dan B. Bahagian A adalah maklumat latar belakang responden manakala bahagian B adalah soal selidik mengenai tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap PdPc yang menggunakan kaedah gamifikasi dalam pelajaran Sirah Pendidikan Islam. Soalan-soalan kajian ini telah diadaptasi dari dua soal selidik kajian lepas iaitu oleh Rosnidar Mansor et al. (2015) dan Mohd Zulhasnan Mat et al. (2019). Soal selidik ini menggunakan skala Likert lima tahap iaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Tidak Pasti (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5). Bagi mengukur tahap minat dan penerimaan pelajar, soal selidik ini menggunakan kaedah penginterpretasian yang merujuk dari sumber Zulkifli Awang (2012) seperti dalam jadual 1.

Jadual 1: Interpretasi Skor Min

Skor Min	Interpretasi (Tahap)
1.00 hingga 2.49	Rendah
2.50 hingga 3.79	Sederhana
3.80 hingga 5.00	Tinggi

## 6. DAPATAN KAJIAN

Bahagian ini membincangkan analisis dapatan kajian berdasarkan soal selidik yang telah diedarkan kepada 118 orang pelajar sebagai responden kajian.

### 6.1 Taburan Demografi Responden

Jadual 2: Taburan Demografi responden

Ciri Demografi	n-118	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	60 50.8
	Perempuan	58 49.2

Jadual di atas, menunjukkan seramai 60 orang (50.8%) peserta kajian adalah pelajar lelaki. Manakala, responden daripada kalangan pelajar perempuan pula 58 orang (49.2%). Mengikut data ini, jumlah responden mengikut jantina adalah lebih kurang sama banyak.

## 6.2 Tahap Minat Pelajar Terhadap Penggunaan Kaedah Gamifikasi

Terdapat 7 item mengukur minat pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Sirah Pendidikan Islam.

Jadual 3: Minat Pelajar Terhadap Penggunaan Kaedah Gamifikasi

Bil	Penyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Sangat Setuju	Min	Interpretasi
1	Saya berasa bersemangat selepas mengikuti pelajaran Sirah menggunakan gamifikasi.	0% 0	2.5% 3	20.3% 24	27.1% 32	50.0% 59	4.24	Tinggi
2	Saya berasa gembira sepanjang melaksanakan pembelajaran menggunakan kaedah gamifikasi.	1.7% 2	0.8% 1	14.4% 17	28% 33	55.1% 65	4.34	Tinggi
3	Pengajaran guru tidak membosankan.	0% 0	4.2% 5	17.8% 21	36.4% 43	41.5% 49	4.15	Tinggi
4	Saya berasa teruja untuk menunggu aktiviti yang akan diperkenalkan seterusnya.	0% 0	1.7% 2	21.2% 25	21.2% 25	55.9% 66	4.31	Tinggi
5	Saya tidak jemu membuat latihan gamifikasi Sirah.	0.8% 1	0.8% 1	21.2% 25	40.7% 48	36.4% 43	4.11	Tinggi
6	Saya meminati pengajaran Sirah dengan menggunakan kaedah gamifikasi.	0% 0	0.8% 1	11.9% 14	34.7% 41	52.5% 62	4.39	Tinggi
7	Saya berasa mudah memahami pelajaran yang dipelajari.	0.8% 1	3.4% 4	20.3% 24	28.8% 34	46.6% 55	4.17	Tinggi
<b>Min keseluruhan</b>							<b>4.24</b>	<b>Tinggi</b>

Jadual 3 di atas menunjukkan min dan peratus item-item yang mengukur tahap minat pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi. Hasil kajian mendapati semua item berada pada interpretasi tinggi. Ini menunjukkan bahawa penggunaan kaedah gamifikasi dapat menarik minat pelajar dalam mempelajari pelajaran Sirah Pendidikan Islam. Dapatan yang paling tinggi adalah pernyataan pelajar bahawa mereka meminati pengajaran sirah dengan menggunakan kaedah gamifikasi iaitu sebanyak 87.2% (103) responden bersetuju dengan nilai min 4.39. Item ini sangat sesuai untuk mengukur tahap minat pelajar terhadap kaedah gamifikasi. Diikuti oleh item 2 dan 4 dengan masing-masing nilai min 4.34 dan 4.31. Manakala item yang paling rendah adalah mereka tidak jemu membuat latihan gamifikasi Sirah iaitu sebanyak 77.1% (91) responden bersetuju dengan nilai min 4.11. Secara keseluruhan, dapatan kajian ini menyimpulkan bahawa tahap minat pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Sirah Pendidikan Islam berada pada tahap yang tinggi. Hal ini, berdasarkan hasil daripada tindak balas pelajar terhadap 7 item kajian yang menggambarkan persepsi responden menggunakan kaedah gamifikasi dalam pelajaran Sirah Pendidikan Islam. Dapatan kajian ini mempunyai nilai min secara keseluruhannya iaitu 4.24 dengan interpretasi pada tahap tinggi.



### 6.3 Tahap Penerimaan Pelajar Terhadap Penggunaan Kaedah Gamifikasi

Terdapat 5 item soal selidik yang akan mengukur penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Sirah Pendidikan Islam. Jadual 4 di bawah menunjukkan kesemua item kajian berada pada nilai min tinggi dan responden bersetuju serta dapat menerima penggunaan kaedah gamifikasi dalam mempelajari pelajaran Sirah Pendidikan Islam.

Jadual 4: Penerimaan Pelajar Terhadap Penggunaan Kaedah Gamifikasi

Bil	Penyataan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Tidak Pasti	Setuju	Sangat Setuju	Min	Interpretasi
8	Saya seronok menjalankan aktiviti yang diberikan oleh guru.	1.7% 2	2.5% 3	12.7% 15	26.3% 31	56.8% 67	4.33	Tinggi
9	Saya memilih kaedah gamifikasi sebagai salah satu cara saya belajar.	0% 0	5.1% 6	20.3% 24	32.2% 38	42.4% 50	4.11	Tinggi
10	Saya suka kaedah gamifikasi dalam proses pembelajaran dan pengajaran Sirah.	0% 0	3.4% 4	20.3% 24	33.9% 40	42.4% 50	4.15	Tinggi
11	Kaedah gamifikasi merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menarik.	0% 0	3.4% 4	13.6% 16	30.5% 36	52.5% 62	4.32	Tinggi
12	Saya bersetuju kaedah gamifikasi digunakan di dalam proses pembelajaran Sirah.	0.8% 1	5.1% 6	11% 13	27.1% 32	55.9% 66	4.32	Tinggi
<b>Min keseluruhan</b>							<b>4.25</b>	<b>Tinggi</b>

Respons yang paling tinggi adalah pelajar seronok menjalankan aktiviti yang diberikan oleh guru iaitu sebanyak 83.1% (98) responden bersetuju dengan nilai min 4.33. Kemudian diikuti oleh item 11 dan 12 bahawa mereka bersetuju kaedah gamifikasi merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menarik dan sesuai digunakan di dalam proses pembelajaran sirah. Kedua-dua item ini mendapat nilai min 4.32. Manakala item yang paling rendah adalah mereka memilih kaedah gamifikasi sebagai salah satu cara belajar iaitu sebanyak 74.6% (88) responden bersetuju dengan nilai min 4.11. Kesimpulan daripada dapatan ini, menunjukkan bahawa tahap penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan Sirah Pendidikan Islam berada pada tahap yang tinggi. Ini adalah berdasarkan hasil daripada tindak balas pelajar terhadap 5 item kajian yang menggambarkan persepsi responden dalam menggunakan kaedah gamifikasi dalam pelajaran Sirah Pendidikan Islam. Dapatan kajian ini mempunyai nilai min secara keseluruhannya iaitu 4.25 dengan interpretasi pada tahap tinggi.

## 7. PERBINCANGAN

Hasil daripada analisis yang telah dijalankan, tahap minat pelajar berada pada tahap yang tinggi dengan kadar min 4.23. Mereka berasa bersemangat, gembira, teruja, tidak jemu dan tidak membosankan mempelajari sirah dengan menggunakan kaedah gamifikasi. Kajian ini selari dengan kajian oleh Siti Rohani et al. (2019) yang mendapati bahawa gamifikasi dapat merangsang motivasi dan minat pelajar terutama mata pelajaran yang selalu dianggap sukar dan membosankan. Begitu juga dapatan dari Nurul Ain et al. (2018) yang menggunakan aplikasi kahoot dalam pembelajaran mendapati ianya dapat menarik minat, fokus semasa sesi pembelajaran, penglibatan keseluruhan pelajar serta persaingan yang sihat antara pelajar dalam menjawab soalan. Minat merupakan faktor

penting bagi mendapat pencapaian yang baik dalam sesuatu mata pelajaran. Menurut Wan Hanim Nadrah et al. (2017) faktor minat memainkan peranan penting dalam mempengaruhi pencapaian pelajar. Begitu juga kajian Hadiah Senin (1997) yang mendapati pelajar-pelajar yang meminati subjek sejarah akan membawa kepada pencapaian yang baik dalam subjek tersebut. Hal ini disebabkan oleh kaedah gamifikasi dapat menjadikan sesi pengajaran lebih menarik, dapat mempengaruhi tingkah laku dan pelajar lebih fokus semasa sesi pembelajaran. Kaedah ini juga dapat merangsang minat dan motivasi pelajar agar melibatkan diri secara aktif di dalam kelas. Ia secara tidak langsung dapat meningkatkan kefahaman dan daya ingatan pelajar untuk jangka masa panjang. Gamifikasi mampu meningkatkan prestasi pembelajaran dan akademik serta turut mempengaruhi perasaan dan amalan positif yang boleh digunakan di dalam kehidupan harian. Oleh sebab itu, guru-guru perlulah menjadikan sesi pengajaran dan pemudahcaraan di dalam kelas sesuatu yang dapat menarik minat pelajar untuk mempelajari isi kandungannya dan seterusnya dapat melibatkan keseluruhan pelajar untuk memainkan peranan penting dalam sesi PdPc Sirah.

Tahap penerimaan pelajar juga berada pada tahap tinggi dengan min keseluruhan 4.25. Hal ini menunjukkan bahawa pelajar di sekolah ini bersedia untuk mengikuti proses PdPc menggunakan kaedah gamifikasi. Daripada dapatan data juga dapat dilihat bahawa pelajar seronok, suka dan bersetuju menjadikan kaedah gamifikasi digunakan dalam proses pembelajaran sirah serta salah satu cara pembelajaran mereka. Kaedah pembelajaran yang menggunakan gamifikasi mempunyai penerimaan yang tinggi dan sangat sesuai digunakan dalam kalangan pelajar sekolah rendah. Oleh yang demikian, guru-guru perlulah mempelbagaikan kaedah PdPc di dalam kelas terutamanya menggunakan kaedah yang terkini seperti aplikasi di internet dan penggunaan teknologi maklumat (ICT). Ini sepertimana pandangan Johari et al. (2012) yang menekankan bahawa penggunaan teknologi maklumat dalam bidang pengajaran dapat mempercepatkan proses belajar kerana peningkatan minat dan motivasi pelajar untuk belajar. Kaedah gamifikasi yang dialinkkan bersama teknologi maklumat terkini melalui internet dapat meningkatkan minat, motivasi dan kesediaan belajar pelajar terutamanya dalam kalangan pelajar sekolah rendah. Pelbagai jenis emosi dan perasaan dapat dirasai oleh pelajar ketika di dalam sesi pengajaran gamifikasi seperti perasaan ingin tahu, keliru, sedih dan gembira apabila dapat berjaya melengkapkan permainan. Sifat persaingan sihat di kalangan pelajar dapat meningkatkan motivasi mereka dan seterusnya meningkatkan tahap penguasaan pelajaran. Contohnya, pelajar yang lemah dalam pembelajaran akan terus berusaha untuk mendapatkan kedudukan yang baik di dalam carta kedudukan peserta. Mereka akan berulang-ulang kali menjalankan aktiviti yang diberi sehinggakan mereka telah dapat mengingati pembelajaran yang diberikan oleh guru. Secara tidak langsung, mereka telah menguasai topik yang dipelajari. Kesan minat dan penerimaan yang tinggi ini akan menghasilkan pelajar lebih fokus dan seterusnya meningkatkan penghayatan serta penguasaan dalam pelajaran Sirah Pendidikan Islam.

## 8. KESIMPULAN

Kaedah gamifikasi banyak memberi impak yang positif kepada pelajar. Pelajar bersedia dan menerima kaedah ini di dalam PdPc Sirah Pendidikan Islam di sekolah rendah. Penggunaan kaedah gamifikasi dalam PdPc telah terbukti dapat merangsang minat dan motivasi pelajar untuk melibatkan diri secara aktif di dalam kelas. Dapatan daripada pengkaji-pengkaji lepas mengenai persepsi pelajar terhadap mata pelajaran Sirah dapat diatasi dengan menggunakan kaedah gamifikasi. Pernyataan bahawa mata pelajaran Sirah sukar difahami, membosankan dan tidak berminat adalah berpunca daripada cara pengajaran guru dalam menyampaikan mata pelajaran tersebut. Cara pengajaran dan pembelajaran yang hanya menggunakan *chalk and talk*, berpusatkan guru atau sehalu dan tidak berupaya mengaitkan sirah Rasulullah SAW terhadap keadaan semasa menjadikannya sesuatu yang membosankan. Oleh yang demikian, guru-guru perlulah mempelbagaikan kaedah pengajaran selaras dengan pendekatan PAK21 yang dapat menarik minat



dan kesungguhan pelajar terhadap mata pelajaran Sirah. Kaedah gamifikasi amat sesuai digunakan oleh guru terutama guru yang mengajar pelajaran Sirah Pendidikan Islam dan seterusnya dapat menerapkan ciri-ciri kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam pengajaran dan pemudahcaraan sesuai dengan perkembangan pendidikan masa kini.

## RUJUKAN

- Abdul Halim Tamuri dan Zawawi Ismail. (2016). Keberkesanan pendidikan Islam dalam pendidikan Kebangsaan: peranan guru. dlm. Guru cemerlang pendidikan Islam: Persediaan dan cabaran. Kuala Lumpur: Penerbit IKIM.
- Abu Ghuddah, As Syeikh Abdul Fattah (2001). Nabi Muhammad Guru dan Pendidik Terulung. Terj. Hj. Shuhadak Mahmud. Bahau: M Khari Enterprise.
- Aliff Naw, 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.
- Aparicio, A. F., Vela, F. L. G., Sánchez, J. L. G., & Montes, J. L. I. (2012). Analysis and application of gamification. Proceedings of the 13th International Conference on Interacción Persona-Ordenador - INTERACCION '12: 1–2.
- Bahagian Pembangunan Kurikulum (BPK). (2018) Dokumen Standard Kurikulum Dan Pentaksiran Pendidikan Islam tahun 4.
- Bonanno, P., & Kommers, P. A. M. (2005). Gender differences and styles in the use of digital games. *Educational Psychology*, 25: 13-41.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2009). The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1): 145-149.
- 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.
- Hadih Senin (1997). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi pencapaian pelajar dalam mata pelajaran Sejarah. Projek Penyelidikan Sarjana Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Han, Z., & Zhang, Z. (2008). Integration of Game Elements with Role Play in Collaborative Learning — A Case Study of Quasi-GBL in Chinese Higher Education. *Edutainment*: 427–435.
- Hussain, S. Y. S., Tan, W. H., & Idris, M. Z. (2014). Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning approach In Malaysia. *International Journal of Multimedia Ubiquitous Engineering*, 9(11): 325-338.
- Jasmi K.A. (2010). Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah Di Malaysia: Satu Kajian Kes. Tesis Ijazah Doktor Falsafah. Bangi: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Johari, H. & Fazliana, R. (2012). Penggunaan ICT Dalam Proses Pengajaran Dan Pembelajaran Di Kalangan Pengajar Fakulti Pengajaran Universiti Teknologi Malaysia Skudai, Johor.

- Universiti Teknologi Malaysia. *Journal of Technical, Vocational & Engineering Education*, 4: 22-37.
- Jundan. (2008). Efektifitas penggunaan multimedia dalam pembelajaran sirah Nabawiyah (Studi Eksperimen di Madrasah Aliyah Tahfizhul Qur'an Program Takhassus Ma'had Isy Karima Gerdu Karangpandan Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2007 / 2008 . Disertasi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia.
- Kamasheva, A. V. (2015). Usage of Gamification Theory for Increase 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.
- Kiili, K., Ketamo, H., & Kickmeier-rust, M. D. (2014). Eye tracking in game-based learning research and game design. *International Journal of Serious Games*, 1(2): 51-65.
- Kiryakova, G., Angelova, N. & Yordanova, L. (2014). Gamification in Education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference.
- Krejcie, R.V., & Morgan, D.W. (1970). Determining Sample Size for Research Activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30, 607-610.
- Lee Shok Me (1991). *Asas Pendidikan Psikologi dalam Bilik Darjah*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.
- Mazulina Saad. (2004). Persepsi pelajar terhadap amalan kerja rumah sebagai satu strategi pembelajaran di sekolah menengah. Tesis Sarjana Muda Fakulti Pendidikan. Universiti Teknologi Malaysia.
- Mohamed Rosly, R., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*: 144-154.
- 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 Hadafi, S., Ahmad Zamil, A. K., Mohd. Amir, M. S., Muhammad Syahir, A. W., & Rahaiza, M. R. (2017). Gamification in Accounting Education: A Literature Review. In *International Conference on Accounting Studies (ICAS) 2017*.
- Mohd Hakim Hashim & Mohd Aderi Che Noh. (2016). Penerapan visualisasi dalam pengajaran dan pembelajaran Sirah Nabawiyah. Wacana Pendidikan Islam Siri ke 11 15-16 November 2016, Institut Latihan Islam Malaysia (ILIM), Bangi, Selangor: 603–612.

- Mohd Zulhasnan Mat, Fadli Bacho dan Sharifuddin Rapin. (2019). Kesiapan Pelajar dalam M-Pembelajaran bagi Pengajaran dan Pembelajaran di Kolej Komuniti Tawau, Sabah. Politeknik & Kolej Komuniti, *Journal of Life Long Learning*, 3(1): 103-111.
- 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.
- 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 (1), 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).
- Nurul Eeffah Awang. (2016). Pembentukan akhlak menurut Al-Ghazali dalam sistem pendidikan kini. Wacana Pendidikan Islam Siri ke 11 15-16 November 2016, Institut Latihan Islam Malaysia (ILIM), Bangi, Selangor: 613–626.
- 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.
- Pramana, D. (2015). “Perancangan Aplikasi Perpustakaan dengan Konsep Gamification.” *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, STMIK STIKOM Bali: 902-907.
- Prasetyo, I.A., Destya, S. dan Rizky (2016). “Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Quran.” *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, STMIK AMIKOM Yogyakarta: 37-42.
- Rahimah Wahid. (2019). Kaedah Gamifikasi Sebagai Alternatif Pengajaran Dan Pembelajaran Dalam Kursus Berkaitan Alam Sekitar. *Journal of Education and Social Sciences*, 12(2): 50-53.

- Rohaila, M. R., & Fariza, K. (2017). Gamifikasi : Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. In M. R. Rohaila, R. Nabila Atika, & J. Nur Atikah (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*: 144–154.
- 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.
- Rosnidar Mansor, Haeidatul Nashrah Hassan, Norazilawati Abdullah dan Nik Azmah Nik Yussuf. (2015). Keberkesanan Penggunaan I-Think Terhadap Pencapaian Dan Minat Murid Dalam Tajuk Sifat Bahan, Sains Tahun 4. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematik Malaysia*, 2(5): 98-116.
- 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 Noor Asyikin Mohd Razali, Suliadi Firdaus Sufahani dan Norazman Arbin. (2015) Pencapaian Kursus Matematik Dan Statistik Di Kalangan Pelajar Uthm: Faktor Mempengaruhi Dan Teknik Pengajaran Dan Pembelajaran Yang Lebih Diminati. *Journal of Techno Social (JTS)*. 7 (2): 39-50.
- 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*. SeFPIA 2018, Special Edition: 358-367.
- Siti Rohani Misropi, & Farid Mat Zain. 2016. Cabaran penerapan ibrah dalam pengajaran sirah dan tamadun Islam di sekolah menengah. *Prosiding Kolokium Siswazah Pengajian Arab dan Tamadun Islam*. Pusat Penyelidikan Langkawi UKM, Langkawi: 413–424.
- 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.
- Wan Hanim Nadrah Binti Wan Muda dan Muhd Azuanafzah Bin Azmi. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pencapaian Pelajar Dalam Matematik Di FPTV UTHM. *Penyelidikan Multidisiplin Dalam Pendidikan*, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia: 131-145.
- Wong, S. Y. (2012). Reka Bentuk Dan Penilaian Permainan Pendidikan Multimedia Interaktif Sejarah (PPMIS). *Fakulti Teknologi Dan Sains Maklumat*. Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Zakaria Abdullah. (2012). Pengajaran dan Pembelajaran Berasaskan Pendekatan Berpusatkan Pelajar Dalam Pendidikan Islam Di Sekolah Menengah Kebangsaan. *Disertasi Universiti Kebangsaan Malaysia*.
- Zulkifli Awang. (2012). Strategi Pengajaran Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Yang Berkesan. Tesis Sarjana, Universiti Malaya, Kuala Lumpur.