



International Journal of Modern Education
(IJMOE)

Journal Website: <http://ijmoe.com/>
eISSN: 2637-0905



GAMIFIKASI DALAM KALANGAN GURU PELATIH UPSI SEMASA MENJALANI LATIHAN MENGAJAR DI SEKOLAH

GAMIFICATION AMONG OF UPSI TRAINING TEACHER DURING TEACHING PRACTICE IN SCHOOL

Nurfatin Hayati Azmi¹, Zarima Mohd Zakaria²

¹ Department of Language and Communication, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak, Malaysia
Email: fatinhayati96@gmail.com.my

² Department of Language and Communication, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak, Malaysia
Email: zarima@fbk.upsi.edu.my

Article Info:

Article history:

Received date: 05.03.2020

Revised date: 08.03.2020

Accepted date: 13.03.2020

Published date: 15.03.2020

To cite this document:

Azmi, N. H., & Zakaria, Z. M. (2020). Gamifikasi dalam Kalangan Guru Pelatih UPSI Semasa Menjalani Latihan Mengajar di Sekolah. *International Journal of Modern Education*, 2(4), 56-67.

DOI: 10.35631/IJMOE.24005.

Abstrak:

Gamifikasi adalah pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan elemen permainan di dalam mahupun di luar bilik darjah. Kertas kerja ini membincangkan satu kajian yang memberi tumpuan kepada tiga objektif utama iaitu: 1) mengenal pasti pengetahuan guru pelatih mengenai gamifikasi semasa menjalani latihan mengajar. 2) mengenal pasti persediaan yang dilakukan oleh guru pelatih dan akhir sekali, mengenal pasti kesan aktiviti gamifikasi ini semasa menjalani latihan mengajar. Kajian ini menggunakan seramai 84 responden sebagai sampel kajian yang terdiri daripada pelajar tahun akhir, Program Bahasa Arab dengan Pendidikan (AT49) di Universiti Pendidikan Sultan Idris. Kajian ini menggunakan instrumen soal selidik dan temu bual untuk mendapatkan maklumat daripada responden. Kajian ini menggunakan persepelan bertujuan (purposive sampling) sebagai pemilihan responden. Selain itu, pengkaji menggunakan SPSS versi 23 bagi menganalisis borang soal selidik manakala temubual pula, pengkaji menggunakan kaedah analisis tematik bagi menganalisis maklumat dan data yang diperolehi. Kajian mendapati bahawa pengetahuan guru pelatih mengenai gamifikasi terdiri daripada pengetahuan tinggi, pengetahuan kreatif, pengetahuan kritis, pengetahuan teknologi dan pengetahuan bekerjasama (cooperative). Walau bagaimanapun, guru pelatih juga mendapati bahawa kaedah gamifikasi memberi kesan positif kerana membantu guru pelatih dalam melaksanakan penilaian terhadap pelajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan pengajaran di dalam bilik darjah. Guru pelatih juga berpendapat bahawa cadangan menggunakan kaedah gamifikasi ketika latihan mengajar adalah wajar kerana ianya menarik minat pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran, di samping selari dengan aspirasi pelajar dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM).

Kata Kunci:

Gamifikasi, Elemen Permainan, Guru Pelatih, Latihan Mengajar

Abstract:

Gamification is a teaching and learning process that uses elements of the game both inside and outside the classroom. This review discusses a study focusing on three main objectives: 1) identify the teachers' knowledge of gamification during teaching practice. 2) identify the preparation made by the training teacher and finally, identify the effects of this gamification activity during teaching practice. This review used 84 respondents as a sample of the final year students, Arabic Language, and Education Program (AT49) at the Sultan Idris University of Education. This review used questionnaires and interviews to obtain information from respondents. This review used purposive sampling as the selection of respondents. In addition, the researcher used SPSS version 23 to analyze the questionnaire while for the interviews, using the thematic analysis method to analyze the information and data obtained. This review found that trainee teachers' knowledge of gamification consists of high knowledge, creative knowledge, critical knowledge, technology knowledge, and cooperative knowledge. However, trainee teachers also find that the gamification method has a positive effect as it helps the teacher in implementing student assessment and facilitates the teacher's delivery of classroom instruction. The teacher trainee also believes that the suggestion to use the gamification method during teaching practice is appropriate because it attracts students to learning, in line with student aspirations in the Malaysian Education Development Plan (PPPM).

Keywords:

Gamification, Elements of the Game, Training Teacher, Teaching Practice

Pengenalan

Pendidikan merupakan satu usaha berterusan bagi melahirkan modal insan yang cemerlang dari segi jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2013). Hal ini semua dapat direalisasikan melalui proses pengajaran dan pembelajaran. Pengajaran ini dirancang oleh guru secara sistematik dan teliti untuk melaksanakannya dengan menggunakan kaedah dan teknik mengajar yang sesuai, membimbing, menggalak dan memotivasikan pelajar untuk belajar demi memperoleh ilmu pengetahuan dan menguasai kemahiran yang diperlukan.

Menurut Kementerian Pendidikan Malaysia (2013) pengetahuan ini merangkumi pelbagai peringkat asas yang mensasarkan setiap pelajar di Malaysia perlu menguasai kemahiran antaranya adalah kemahiran berfikir. Penguasaan ini selari dengan aspirasi pelajar dalam Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) yang mensasarkan menjelang tahun 2025, setiap pelajar di Malaysia mesti mempunyai enam ciri utama yang berupaya bersaing pada peringkat global iaitu pengetahuan, kemahiran berfikir, kemahiran memimpin, kemahiran dwibahasa, etika dan kerohanian malah identiti nasional. Peranan guru dalam merealisasikan PPPM ini amat besar dan penting kerana guru merupakan individu yang menyampaikan maklumat secara efektif. Guru juga berperanan untuk membuka dan mengembangkan potensi pengetahuan dan kemahiran berfikir pelajar malah menaikkan keyakinan mereka untuk terus bersaing. Kaedah kreativiti guru yang membuka minda mereka untuk lebih yakin dan berani. (Siti Norhaida binti Abdul Rahman, 2017).

Pelbagai teknik telah digunakan bagi merealisasikan hasrat PPPM dalam melahirkan pelajar yang berpengetahuan dan mempunyai kemahiran berfikir. Dalam merealisasikan hasrat PPPM untuk melahirkan insan yang berpengetahuan, pelbagai kaedah dan sistem telah disusun dalam mata pelajaran di sekolah. Salah satu kaedah yang dapat digunakan adalah penggunaan pendekatan gamifikasi iaitu pembelajaran yang berasaskan permainan. Gamifikasi ini menggunakan unsur permainan mekanik untuk memberikan penyelesaian praktikal dengan menarik minat kelompok tertentu (Prambayun, 2015). Gamifikasi merujuk kepada penggunaan permainan dinamik, mekanik dan rangka kerja ke dalam suasana bukan permainan, di samping itu, kaedah yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah melalui teknik berfikir ketika bermain dan ini merupakan satu usaha untuk membuat penyampaian pembelajaran lebih menarik (Prasetyo, 2016).

Pendekatan gamifikasi ini diperkenalkan sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan transformasi pelajar-pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran malah meningkatkan juga kualiti pendidikan di sekolah. Gamifikasi ini dapat dilakukan oleh guru samaada waktu pengajaran dan pembelajaran di dalam atau di luar bilik darjah (Mostowfi et al., 2016). Pendekatan ini juga secara tidak langsung memberi pendedahan bahawa pengajaran dan pembelajaran bukan hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas semata-mata malah boleh dipelajari sendiri dengan lebih menghiburkan dan bermanfaat. Gamifikasi ini juga mesti dijalankan selari dengan objektif pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru di dalam bilik darjah.

Kajian Lepas

Isu permasalahan guru mengenai kaedah pengajaran dan pembelajaran sering kali diperdebatkan. Terdapat kajian-kajian yang lalu membincangkan isu yang dihadapi oleh para guru dalam menyampaikan pengajaran di dalam bilik darjah. Terdapat pelbagai masalah yang dihadapi oleh para guru dalam menyampaikan isi pembelajaran. Menurut Abdul Razif Zaini et al. (2018), masalah yang sering dihadapi oleh para guru adalah keupayaan, penggunaan teknologi dan alat bantu mengajar (abm).

Permasalahan yang timbul mengenai kaedah pengajaran guru di dalam bilik darjah adalah keupayaan guru dalam menyampaikan maklumat pengajaran. Kemampuan guru mengajar dalam mata pelajaran bahasa Arab adalah antara aspek penting dalam sistem pendidikan. Dalam konteks pengajaran, guru adalah keutamaan bagi membangunkan kemahiran dan pengetahuan dalam bahasa Arab. Manakala kedua-dua aspek pengetahuan dan kemahiran ini perlu diseimbangkan agar matlamat pengajaran dapat dicapai (Noorshamsinar Zakaria, 2018). Dalam kajian Mohamad Rusdan Azizan (2018) turut menyatakan bahawa kemampuan dan keupayaan guru adalah terhad dan terbatas, ini dianggap penyebab kepada kelemahan dalam menguasai bahasa Arab meskipun tempoh waktu pembelajaran mencukupi. Oleh yang demikian, keupayaan seorang guru dari sudut pengetahuan dan kemahiran berbahasa Arab sangat penting dalam melahirkan pelajar-pelajar yang dapat menguasai bahasa Arab dengan lebih berkesan.

Seterusnya, kajian lepas menunjukkan guru menggunakan kaedah pengajaran lama iaitu kekurangan penggunaan inovatif sebagai alat bantu mengajar yang menyeronokkan dan dapat menyokong pelajar dalam membangunkan keinginan mereka untuk belajar di dalam bilik darjah. Kaedah pengajaran yang tidak menggunakan teknologi dan inovatif sebenarnya tertumpu kepada guru dan tidak berpusatkan kepada pelajar. Hal ini membawa kepada proses pengajaran dan pembelajaran yang membosankan. (Nur Shamira, Irma Martini & Majmun Aqsha Lubis, 2017). Hal ini juga disokong oleh Siti Rohani, Suhaila & Hakim (2018)

pembelajaran yang tertumpu kepada kuliah semata-mata tanpa penggunaan teknologi menyebabkan kelesuan dan hilang tumpuan dalam kalangan pelajar. Permasalahan kekurangan teknologi dan inovatif ini dilihat mampu mengakibatkan pelajar cenderung untuk mengikuti kelas tanpa motivasi dan semangat yang tinggi (Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad et al. (2017). Keadaan ini perlu dititik berat oleh para guru bagi menjamin proses PdPc selari dengan arus teknologi terkini. Hal ini membolehkan pengajar menerokai sesuatu yang baharu selain menambah baik teknik pengajaran yang berkesan.

Permasalahan guru bahasa Arab juga berlaku apabila guru kurang mahir dalam menggunakan bahan bantu mengajar yang telah disediakan. Malah, mereka juga tidak menggunakan serta memanfaatkan teknologi dan bahan bantu mengajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Penggunaan makmal bahasa yang ditubuhkan sebagai pusat untuk menguasai bahasa juga tidak digunakan. Begitu juga dengan penggunaan alat – alat ICT yang lain seperti TV, kaset, LCD dan lain- lain. Hal ini menyebabkan pengajaran bahasa Arab kurang menarik, efektif dan berkesan di dalam bilik darjah. (Abdul Razif, Hamdan & Mohamad Azizan, 2018). Ini mengakibatkan pelajar cenderung mengikuti kelas tanpa motivasi dan semangat yang tinggi. Keadaan ini perlu dititik berat untuk menjamin proses PdPc terlaksana dengan baik.

Justeru, satu langkah penyelesaian perlu dilakukan bagi meningkatkan pencapaian mata pelajaran di dalam bilik darjah dan juga kemahiran berfikir pelajar, iaitu dengan adanya kaedah pembelajaran yang menggunakan pendekatan gamifikasi. Penggunaan bahan pembelajaran yang berasaskan gamifikasi dikenal pasti sebagai satu alternatif penggunaan bahan pengajaran yang berkesan lagi menarik (Rohaila Mohamed Rosly, 2017). Gamifikasi ini selari dengan pendidikan pembelajaran abad ke 21 yang disarankan oleh menteri pendidikan Malaysia iaitu pembelajaran yang mengandungi unsur kemahiran, penglibatan pelajar, ganjaran, pembelajaran, matlamat dan pencapaian.

Objektif Kajian

Secara umumnya, kajian ini adalah bagi menjelaskan mengenai pendekatan gamifikasi dalam kalangan guru pelatih bahasa Arab, Universiti Pendidikan Sultan Idris semasa menjalani latihan mengajar di sekolah. Secara khususnya pula, objektif kajian adalah untuk:

1. Mengetahui pengetahuan guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris terhadap aktiviti gamifikasi semasa menjalani latihan mengajar di sekolah.
2. Mengetahui persediaan yang dilakukan oleh guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris sebelum melakukan aktiviti gamifikasi di dalam bilik darjah.
3. Mengetahui kesan pendekatan gamifikasi terhadap guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris.

Soalan Kajian

Pengkaji merumuskan beberapa persoalan yang perlu dikaji berkenaan pendekatan gamifikasi dalam kalangan guru pelatih bahasa Arab, Universiti Pendidikan Sultan Idris semasa menjalani latihan mengajar di sekolah. Diantara persoalan utama yang dikaji adalah seperti berikut:

1. Apakah yang difahami oleh guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris tentang makna gamifikasi dalam pengajaran semasa menjalani latihan mengajar di sekolah?
2. Apakah persediaan yang dilakukan oleh guru pelatih Universiti Pendidikan Sultan Idris sebelum melakukan aktiviti gamifikasi ini di dalam bilik darjah?
3. Apakah kesan pendekatan gamifikasi terhadap guru pelatih semasa menjalani latihan mengajar?

Metodologi Kajian

Metodologi kajian ialah kaedah yang sistematik dalam proses mengumpul data dan maklumat untuk menyelesaikan sesuatu masalah yang dikaji sebagai menambah ilmu pengetahuan dalam bidang penyelidikan. Secara umumnya dalam menghasilkan kajian ini, pengkaji menggunakan metode pengumpulan data, metode analisis dan metode persampelan.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah kaedah mengumpul maklumat secara terperinci yang diketahui atau yang telah dikumpulkan mengenai sesuatu dan seterusnya dijadikan asas untuk membuat kajian secara analisis atau kesimpulan. Terdapat dua bentuk penyelidikan dalam kajian iaitu penyelidikan kualitatif dan kuantitatif. Dalam usaha mengumpul data yang diperlukan, pengkaji menggabungkan beberapa metode dengan melakukan dua bentuk penyelidikan utama iaitu kajian lapangan dan kajian perpustakaan.

Kajian Lapangan

Sebahagian daripada data yang digunakan dalam kajian ini merupakan data yang diperolehi daripada kajian lapangan. Data ini merupakan data primer kajian. Metode kajian lapangan yang digunakan dalam kajian ini ialah soal selidik dan temu bual.

Soal Selidik

Soal selidik merupakan satu bentuk instrumen yang banyak digunakan oleh penyelidik-penyelidik dalam bidang pendidikan untuk memperolehi fakta tentang suatu keadaan dan amalan yang sedang berlaku. Soal selidik ini dipilih oleh pengkaji kepada seluruh guru pelatih. Oleh itu dalam kajian ini, soal selidik digunakan untuk mendapatkan maklumat mengenai:

Bahagian A menjelaskan mengenai latar belakang guru pelatih atau responden. Diantaranya ialah jenis responden, tempat latihan mengajar responden dan gred atau hasil keputusan latihan mengajar responden.

Bahagian B mengandungi 10 item yang berhubung dengan aspek pengetahuan gamifikasi oleh guru pelatih. Item-Item ini merangkumi aspek pengetahuan gamifikasi, langkah gamifikasi dan jenis gamifikasi.

Bahagian C pula mengandungi 6 item yang berhubung dengan aspek keberkesanan gamifikasi kepada guru pelatih Univeriti Pendidikan Sultan Idris dan juga kepada pelajar mereka di dalam bilik darjah.

Temubual

Selain daripada menggunakan kaedah soal selidik, kaedah temu bual berstruktur turut digunakan. Temu bual berstruktur dilakukan untuk mendapatkan maklumat tambahan yang dapat menyokong dapatan kajian. Temu bual telah dilakukan ke atas individu-individu yang menjawab soal selidik dan mereka yang melakukan gamifikasi dalam latihan mengajar. Berdasarkan guru pelatih yang menjawab soal selidik tersebut, hanya sebahagian dalam kalangan mereka sahaja yang ditemu bual oleh pengkaji iaitu mereka yang mendapat pangkat A dan A- hasil menjalani latihan mengajar di sekolah. Individu ini dipilih kerana mereka berpengalaman dalam latihan mengajar dan berupaya untuk berkongsi pengalaman ketika menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran di dalam bilik darjah.

Kajian Perpustakaan

Kajian ini juga menggunakan metodologi secara perpustakaan selain melibatkan aktiviti di lapangan. Kaedah ini lebih menjimatkan masa dan tidak memerlukan bajet yang tinggi. Walau bagaimanapun, kaedah ini adalah terhad dari segi maklumat yang berkaitan dengan tajuk kajian. Pengkaji telah menggunakan perkhidmatan perpustakaan di Perpustakaan Tuanku Bainun, Universiti Pendidikan Sultan Idris. Melalui kaedah ini maklumat seperti definisi dan konsep-konsep yang berkaitan dengan kajian dapat diperolehi. Kajian perpustakaan sangat membantu untuk menyediakan pengenalan kepada kajian. Daripada kajian perpustakaan juga, penelitian ke atas kajian-kajian lepas yang berkaitan dapat dilakukan dan seterusnya dapat mengenal pasti kedudukan kajian ini. Selain itu juga dapat membantu penyelidik untuk merangka kandungan borang soal selidik. Kajian perpustakaan melibatkan pencarian bahan-bahan sekunder seperti buku-buku ilmiah, jurnal, kertas kerja, disertasi dan juga tesis.

Metode Analisis Data

Dalam analisis data, pengkaji secara umumnya menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Penggunaan metode ini dapat dibahagikan kepada beberapa jenis iaitu:

Metode SPSS

Metode SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) diaplikasi bagi menganalisis borang soal selidik yang telah dikembalikan. Data ini diperolehi dan diproses dengan kaedah SPSS untuk menunjukkan perolehan data. Kaedah ini adalah satu program komputer yang disusun khas untuk menganalisis data daripada soal selidik. Dengan kaedah ini, penyelidik boleh membuat perkiraan mengenai purata min, sisihan, piawai, varians dan lain-lain pemboleh ubah.

Analisis Tematik

Analisis tematik adalah kaedah untuk mengenal pasti tema-tema yang berpola dalam fenomena. Tema-tema ini boleh dikenal pasti, dikodkan secara induktif (didorong data) dari data kualitatif mentah (transkrip wawancara, biografi, rakaman video dan lain-lain), atau deduktif (berasaskan teori) berdasarkan teori dan hasil kajian sebelumnya (Boyatzis, 1998). Pemilihan ini digunakan dalam sebuah penelitian. Teori juga dijadikan sebagai pegangan dalam menganalisis data (Nor Fadilah, 2017).

Metode Persampelan

Dalam penyelidikan pendidikan, kesukaran sering dialami dalam menggunakan seluruh ahli populasi. Oleh itu dengan adanya pendekatan statistik ini, inferensi tentang populasi yang dikaji boleh dibuat (Creswell, 2008). Dalam menjalankan kajian ini, pengkaji telah memilih guru pelatih sebagai sampel kajian. Pemilihan ini dilakukan bagi memudahkan pengkaji melakukan kajian dari segi pendekatan gamifikasi guru pelatih semasa menjalani latihan mengajar di sekolah. Dalam kajian ini, pengkaji menggunakan persampelan bertujuan (Purposive Sampling).

Batasan Kajian

Kajian ini hanya terbatas kepada beberapa perkara sahaja seperti berikut:

1. Kajian ini hanya mengenai pendekatan gamifikasi dari sudut pengetahuannya dan juga persediaan yang dilakukan oleh guru pelatih sebelum mereka menjalankan aktiviti ini di dalam bilik darjah.
2. Kajian ini mengenai keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran terhadap guru pelatih dan juga keberkesanannya terhadap pelajar.
3. Lokasi kajian hanyalah di Universiti Pendidikan Sultan Idris, Perak.

- Sampel kajian terdiri daripada 84 orang guru pelatih lelaki dan perempuan. Ianya mewakili dari Program Bahasa Arab dengan Pendidikan (AT49). Sampel kajian ini dipilih kerana bersesuaian dengan kajian mengenai pendekatan gamifikasi terhadap guru pelatih malah mereka dipilih kerana telah melalui pengalaman mengajar di sekolah.

Dapatan Kajian

Latar Belakang Subjek Kajian

Seramai 84 orang guru pelatih yang terdiri daripada pelajar Program Bahasa Arab dengan Pendidikan (AT49) di Universiti Pendidikan Sultan Idris yang telah dipilih untuk dijadikan sampel di dalam kajian ini. Maklumat tentang latar belakang subjek kajian dipaparkan di dalam Jadual 1.

Jadual 1: Kekerapan dan Peratusan Subjek Kajian Mengikut Jantina, Jenis Sekolah dan Keputusan Latihan Mengajar

Jantina Responden	Kekerapan	Peratusan
Lelaki	22	26.2 %
Perempuan	62	73.8 %
Jenis Sekolah	Kekerapan	Peratusan
MRSM	2	2.4 %
SBPI	6	7.1 %
MAAHAD	11	13.1 %
SMK	12	14.3 %
SMKA	27	32.1 %
SMA	13	15.5 %
LAIN-LAIN	13	15.5 %
Keputusan Latihan Mengajar	Kekerapan	Peratusan
A	9	10.7 %
A-	59	70.2 %
B+	14	16.7 %
B	2	2.4 %

Bilangan subjek perempuan lebih ramai berbanding dengan lelaki. Seramai 22 orang atau 26.2 peratus adalah subjek lelaki sementara 62 orang atau 73.8 peratus ialah perempuan. Dapatan kajian mengikut jenis sekolah pula menunjukkan kebanyakan subjek kajian menjalani latihan mengajar di SMKA iaitu 27 orang atau 32.1 peratus.

Manakala, di SMK seramai 12 orang atau 14.3 peratus, di MAAHAD seramai 11 orang atau 13.1 peratus, di SBPI seramai 6 orang atau 7.1 peratus, di MRSM pula 2 orang atau 2.4 peratus dan di SMA bersama LAIN-LAIN sekolah adalah jumlah yang sama iaitu seramai 13 orang atau 15.5 peratus. Seterusnya, dapatan keputusan latihan mengajar menunjukkan 10.7 peratus subjek adalah yang mendapat pangkat A, 70.2 peratus subjek adalah yang mendapat pangkat A-, 16.7 peratus subjek yang mendapat pangkat B+ dan akhir sekali, 2.4 peratus subjek adalah yang mendapat pangkat B dalam latihan mengajar.

Keputusan Pencapaian Soal Selidik

Jadual 2 menunjukkan taburan peratusan dan min berhubung dengan aspek pengetahuan gamifikasi oleh guru pelatih. Taburan peratusan item 1, 2 dan 10 menunjukkan jumlah min yang tinggi berbanding jumlah min item yang lain iaitu sebanyak 4.50, taburan peratusan item

2 menunjukkan lebih ramai guru pelatih yang menyatakan sangat setuju (51.5%) bahawa gamifikasi adalah kaedah pembelajaran dan pengajaran yang aktif, berbanding yang menyatakan sangat tidak setuju (0%). Taburan peratusan item 5 menunjukkan lebih ramai guru pelatih yang menyatakan setuju (53.6%) bahawa gamifikasi adalah kaedah yang boleh menggabungkan permainan bukan berasaskan teknologi dan permainan berasaskan teknologi, berbanding guru pelatih yang menyatakan tidak setuju (0%). Bagi item 6 menunjukkan taburan peratusan sebanyak 50.5% bersetuju bahawa gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada pelajar. Manakala bagi item 8 menunjukkan ramai guru pelatih menyatakan kurang bersetuju (10.7%) bahawa gamifikasi boleh dijalankan di luar bilik darjah.

Taburan peratusan bagi item 9 menunjukkan lebih ramai guru pelatih yang menyatakan setuju (54.8%), bahawa gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran, berbanding yang menyatakan tidak setuju (0%) dan item 10 menunjukkan ramai guru pelatih sangat bersetuju (51.2%), bahawa guru memerlukan kreativiti ketika melakukan aktiviti gamifikasi.

Jadual 2: Taburan Peratusan dan Keputusan Min Pengetahuan Gamifikasi Guru Pelatih Semasa Latihan Mengajar

	1	2	3	4	5	Min
1) Gamifikasi banyak digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran berbanding daripada kaedah tradisional di sekolah	0%	0%	1.2%	47.6%	51.5%	4.50
2) Gamifikasi adalah kaedah pembelajaran dan pengajaran yang aktif	0%	0%	1.2%	47.6%	51.5%	4.50
3) Gamifikasi adalah kaedah yang melibatkan tiga aspek utama iaitu kognitif, afektif dan psikomotor	0%	0%	4.8%	52.4%	42.9%	4.381
4) Gamifikasi merupakan permainan berasaskan teknologi yang memerlukan kemahiran dan kepakaran menggunakan teknologi sebagai bahan utama	0%	2.4%	2.4%	46.4%	48.8%	4.4167
5) Gamifikasi juga kaedah yang boleh menggabungkan permainan bukan berasaskan teknologi dan permainan berasaskan teknologi	0%	0%	4.8%	53.6%	41.7%	4.369
6) Gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada pelajar	0%	2.4%	3.6%	50.5%	44%	4.3571
7) Gamifikasi mempunyai pendekatan dalam menerapkan budaya inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran	0%	0%	0%	56%	44%	4.4405
8) Gamifikasi boleh dijalankan di luar bilik darjah	0%	1.2%	10.7%	47.6%	40.5%	4.2738
9) Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran	0%	0%	1.2%	54.8%	44%	4.4286
10) Guru memerlukan kreativiti ketika melakukan aktiviti gamifikasi	0%	0%	1.2%	47.6%	51.2%	4.5

Jadual 3: Taburan Peratus dan Keputusan Min Berhubung dengan Aspek Keberkesanan Gamifikasi kepada Guru Pelatih Univeriti Pendidikan Sultan Idris dan Juga kepada Pelajar Mereka di Dalam Bilik Darjah

	1	2	3	4	5	Min
1) Gamifikasi yang dilakukan dapat meningkatkan kemahiran berfikir dalam kalangan pelajar	0%	0%	2.4%	51.2%	46.4%	4.4405
2) Gamifikasi mampu membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran kepimpinan di dalam bilik darjah	0%	1.2%	8.3%	50%	40.5%	4.2976
3) Gamifikasi dapat memberi hiburan dalam pembelajaran dan pengajaran berlawanan dengan pengajaran secara formal dan serius	0%	2.4%	2.4%	50%	45.2%	4.3810
4) Gamifikasi dapat meningkatkan transformasi pelajar daripada sikap pasif kepada aktif dalam pengajaran dan pembelajaran	0%	0%	3.6%	51.2%	45.2%	4.4167
5) Gamifikasi dapat memberi impak yang positif kepada pelajar	0%	0%	4.8%	48.8%	46.6%	4.4167
6) Memudahkan guru dalam melakukan pentaksiran melalui aktiviti gamifikasi	0%	0%	6%	51.2%	42.9%	4.3690

Dapatan soal selidik bagi keberkesanan gamifikasi kepada guru pelatih Univeriti Pendidikan Sultan Idris dan juga kepada pelajar mereka di dalam bilik darjah ditunjukkan dalam Jadual 3. Berdasarkan keputusan min yang ditunjukkan, item 1 mencatatkan jumlah min tertinggi iaitu 4.405 berbanding jumlah min bagi item yang lain.

Taburan peratusan bagi item 2, menunjukkan bahawa lebih ramai guru pelatih yang bersetuju (50%) bahawa gamifikasi mampu membantu pelajar dalam meningkatkan kemahiran kepimpinan di dalam bilik darjah, berbanding yang menyatakan tidak setuju sebanyak 1.2% sahaja. Bagi item lain juga menunjukkan bahawa kebanyakan guru pelatih bersetuju terhadap gamifikasi dapat meningkatkan transformasi pelajar daripada sikap pasif kepada aktif dalam pengajaran dan pembelajaran dan juga memudahkan guru dalam melakukan pentaksiran melalui aktiviti gamifikasi. Jelas bahawa pendekatan gamifikasi oleh guru pelatih di dalam bilik darjah dapat memberi impak yang positif kepada pelajar.

Keputusan Pencapaian Temu Bual

Pengkaji memberikan semua transkripsi dengan meletakkan nombor kod tertentu sebagai pemudahcaraan dan menyusun atur teks untuk dibuat interpretasi. Contoh kod yang diguna oleh pengkaji untuk transkrip temu bual sebagai T/R01/2/6-8. (T) bermaksud temu bual, (R) merujuk kepada responden, (01) bermakna responden yang pertama, (2) merujuk kepada temu bual dijalankan adalah kali kedua dan (6-8) merujuk kepada baris rujukan iaitu perbualan tersebut ditranskripsi pada baris keenam hingga kelapan. Kod ini dilakukan supaya mudah untuk dikenal pasti seperti jenis data, sumber data dan nombor data (Nor Fadilah, 2017).

Daripada temu bual yang dijalankan bersama 10 orang guru pelatih, mereka memberikan pandangan bagi persediaan yang dilakukan sebelum melakukan aktiviti gamifikasi di dalam bilik darjah adalah menyediakan bahan keperluan atau alat bantu mengajar (abm) sebelum

mengajar pada keesokan harinya. Perkara ini dapat diketahui melalui dapatan daripada temu bual bersama guru pelatih di Universiti Pendidikan Sultan Idris:

“...roda impian memerlukan banyak barang, sediakan soalan dalam sampul sediakan hadiah dan banyak persediaan dari segi masa dan kos untuk barang-barang...”
(T/R01/1/25-26)

“Saya akan rangka dahulu bahan apa yang nak guna, step dia dan macam mana penerimaan pelajar...”
“...cikgu juga buat persediaan plan B jika plan asal ada masalah”
(T/R05/1/28-31)

Seterusnya, persediaan lain yang dilakukan adalah menambahkan pengetahuan daripada orang yang lebih berpengalaman. Perkara ini dapat diketahui melalui dapatan daripada temu bual bersama guru pelatih di Universiti Pendidikan Sultan Idris:

“...tanya guru-guru yang lebih berpengalaman, apa game yang diorang pernah buat yang mana kita boleh mencuba buat...”
(T/R03/1/31-32)

“...dan melihat bagaimana kaedah yang guru lepas lakukan dan tanya guru pembimbing dan rakan tentang permainan gamifikasi yang mereka lakukan...”
(T/R07/1/23)

“...dan pertanyaan kepada guru pakar”
(T/R09/1/24)

Manakala, guru pelatih juga turut memberi pandangan bahawa pendekatan gamifikasi ini banyak memberi impak positif berbanding negatif dalam pengajaran dan pembelajaran. Mereka menyatakan bahawa aktiviti permainan yang dijalankan dapat melancarkan proses pengajaran dan pembelajaran. Guru pelatih lebih kreatif dan mampu meningkatkan kualiti pengajaran di dalam kelas. Perkara ini dapat diketahui melalui dapatan daripada temu bual bersama guru pelatih di Universiti Pendidikan Sultan Idris:

“...kesan positif dekat guru, guru akan lebih kreatif dan inovatif macam mana nak menarik minat pelajar untuk belajar khususnya dalam bahasa arab...”
(T/R03/1/47-48)

“...dan menjadikan guru kreatif dan mengimprove diri kearah lebih baik”
(T/R05/1/41-42)

“...ia membantu guru mengawal kelas dengan baik malah ia dapat membantu guru meningkatkan kualiti pengajarannya melalui gamifikasi ini”
(T/R09/1/37-38)

Kesimpulan

Pembelajaran pada hari ini mendambakan kreativiti dan inovasi dalam sistem pendidikan. Gamifikasi atau pembelajaran berasaskan permainan merupakan dimensi pembelajaran yang telah mendapat tempat dalam kalangan ilmuwan dalam bidang pendidikan. Berdasarkan kajian

ini, pengkaji mendapati pendekatan gamifikasi jelas mampu menyumbang kepada dapatan yang positif dalam proses pembelajaran dan sangat relevan untuk dijalankan dalam konteks pembelajaran bahasa Arab. Menurut Furdu (2017) pendekatan ini adalah satu inisiatif ke arah meningkatkan kualiti pembelajaran dalam sistem pendidikan.

Gamifikasi dilihat amat penting dalam menghadapi cabaran bagi memastikan kemahiran bahasa Arab dapat dikuasai sebaiknya. Hal ini juga salah satu usaha dalam melahirkan pelajar yang kreatif dan kritis dalam pengajaran dan pembelajaran (Andrew Stott & Carman Neustaedter, 2013). Oleh itu, diharap dengan kajian ini, tahap pengetahuan dan keberkesanan gamifikasi terhadap guru pelatih dapat dikenal pasti dan langkah penambahbaikan dapat dilaksanakan bagi meningkatkan lagi mutu pendidikan dan kemahiran guru pelatih di dalam bilik darjah. Bahkan ia juga diharap dapat membina keyakinan para guru pelatih untuk mengamalkan pendekatan gamifikasi dalam menjana pendidikan abad ke-21.

Rujukan

- Abdul Razif Zaini, Muhammad Redzaudin Ghazali, Mohd Rufian Ismail, Noorshamsinar Zakaria, Hasmadi Hamdan & Mohd Rushdan Hj Azizan. (2018). Permasalahan dalam Pengajaran Bahasa Arab di Malaysia .
- Andrew Stott & Carman Neustaedter. (2013). *Analysis of Gamification in Education* . Surrey, BC, Canada : Connections Lab, Simon Fraser University.
- Boyatzis. (1998). *Tranforming Qualitative Information : Thematic Analysis and Code Development*.
- Creswell J.W. (2008). *Educational Research, Planing, Conducting and Evaluating Qualitative and Quantitative*. Thousand Oaks, CA : Sage Publications, Inc.
- Dedek Febrian, Maimun Aqsha Lubis, Irma Martiny Md Yasim & Nur Syamira Abdul Wahab. (January 2017). Teknik Pengajaran Bahasa Arab Interaktif di Pusat Bahasa Arab Negeri Selangor. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, volume (1) 78 - 93.
- Furdu. (2017). Pros & Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8 (2) : 56 - 62.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Falsafah Pendidikan Kebangsaan, Matlamat dan Misi*. Kuala Lumpur : Pusat Pembangunan Kurikulum.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2013). *Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2015 (Pendidikan Prasekolah hingga Lepas Menengah)*. Kuala Lumpur, KPM.
- Muhammad Luqman Ibnul Hakim Mohd Saad, A. Z. (2017). Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Arab : Satu Tinjauan . *Seminar Kebangsaan Bahasa dan Kesusasteraan Arab* , 741-751.
- Mostowfi, Mamaghmi & Khorramar. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in the Age Range of 7-12 (A Case Study : Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environment and Science Education*, 11 (12) : 5453 - 5476.
- Nor Fadilah Nadzri. (2017). *Kualiti Amalan Guru dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu di MRSM*. UPSI: Sarjana Pendidikan Bahasa Melayu.
- Prambayun, A. dan Faroz, M. (2015). " Pola Perancangan Gamifikasi untuk Membangun Engagement Siswa dalam Belajar". *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, (pp. ISSN: 2302-3805). STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Prasetyo, I.A., Destya, S dan Rizky (2016). " Penerapan Konsep Gamifikasi pada Perancangan Aplikasi Pembelajaran Al-Quran". *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Meltimedia*, (pp. ISSN: 2302-3805). STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- Rohaila Mohamed Rosly & Fariza Khalid. (2017). Gamifikasi: Konsep & Implikasi dalam Pendidikan, Pembelajaran Abad ke 21, Trend Integrasi Teknologi . (pp. (pp 144-154)). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Siti Norhaida Abdul Rahman. (2017). *Pendekatan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran terhadap Murid Tingkatan Dua bagi Topik Ungkapan Algebra*. Universiti Tun Hussein Onn, Malaysia: Ijazah Sarjana Pendidikan Reka Bentuk Instruksional & Teknologi.
- Siti Rohani Jasni, Suhaila Zailani & Hakim Zainal. (2018). Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab . *Jurnal Fatwa, Journal of Fatwa Managment and Research , Jurnal Pengurusan dan Penyelidikan Fatwa, UKM*.