

HUBUNGAN PELAKSANAAN GAMIFIKASI DAN PENGLIBATAN MURID DALAM PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PdPc) JAWI SEKOLAH RENDAH

RELATIONSHIP BETWEEN GAMIFICATION IMPLEMENTATION AND STUDENT INVOLVEMENT IN PRIMARY SCHOOL JAWI LEARNING AND FACILITATION (LnF)

MOHD FIKRUDDIN MAT ZIN¹, NAJIHAH ABD WAHID², AHMAD SHIDKI MAT YUSOFF³
& SITI HAJAR MOHAMAD YUSOFF⁴

¹⁻⁴ Fakulti Pengajian Kontemporari Islam, Universiti Sultan Zainal Abidin
Corresponding author: fikruddin89@gmail.com

Received: 03 March 2022

Accepted: 17 March 2022

Published: 30 March 2022

Abstrak: Dalam dunia Pendidikan, gamifikasi merupakan satu pendekatan yang menarik untuk dilaksanakan dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) di sekolah kerana dilihat berpotensi memberikan impak positif terhadap penglibatan murid dalam pembelajaran yang dilaksanakan termasuklah dalam PdPc Jawi. Maka, kajian ini bertujuan untuk melihat hubungan pelaksanaan gamifikasi Jawi dengan penglibatan murid dalam proses PdPc Jawi, di samping meneliti tahap pelaksanaan gamifikasi dan penglibatan murid. Kajian ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan instrumen Pelaksanaan Gamifikasi Jawi dan Penglibatan Murid. Sampel kajian melibatkan 331 orang murid tahun lima dari populasi keseluruhan 2390 orang murid melibatkan tujuh buah sekolah kebangsaan di daerah Kuala Nerus, Terengganu. Data dipersembahkan melalui statistik deskriptif dan inferensi dengan menggunakan aplikasi Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) yang mana melibatkan nilai min dan korelasi pearson. Keputusan kajian menunjukkan tahap pelaksanaan gamifikasi dan penglibatan responden adalah tinggi. Keputusan kajian turut menunjukkan pelaksanaan gamifikasi dan penglibatan murid mempunyai hubungan yang signifikan. Sumbangan kajian ini adalah dalam menambah baik pendekatan PdPc Jawi sedia ada iaitu dengan mengaplikasikan pelaksanaan gamifikasi Jawi bagi menggalakkan penglibatan murid terhadap pembelajaran Jawi.

Kata kunci: Gamifikasi, Jawi, Penglibatan, Murid, PdPc

Abstract: *In the world of Education, gamification is a fascinating approach to be implemented in the process of learning and facilitation (LnF) in schools because it seems to have the potential to cause a positive impact on student involvement in learning implemented, including in Jawi LnF. Thus, the purpose of this study is to observe the relationship between the implementation of Jawi gamification with student involvement in the Jawi LnF process, at the same time examining the level of gamification implementation and student involvement. This study applies a quantitative approach using the Jawi Gamification Implementation and Student Involvement as instruments. The study sample involved 331 fifth-year students from a total population of 2390 students from seven national schools in the Kuala Nerus District,*

Terengganu. Data are presented through descriptive and inferential statistics using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) application which involves mean values and Pearson correlations. Results of the study showed that the level of gamification implementation and involvement of respondents was high. The results also showed that there is a significant relationship between gamification implementation and student involvement. The contribution of this study is to improve the existing Jawi learning and facilitation approach by applying Jawi gamification implementation to encourage student involvement in Jawi learning.

Keywords: *Gamification, Jawi, Involvement, Students, LnF*

Cite this article: Mohd Fikruddin Mat Zin, Najihah Abd Wahid, Ahmad Shidki Mat Yusoff & Siti Hajar Mohamad Yusoff (2022). Hubungan Pelaksanaan Gamifikasi dan Penglibatan Murid dalam Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) Jawi Sekolah Rendah. *Global Journal of Educational Research and Management (GERMANE)*, 2(1), 270-278.

PENGENALAN

Di abad ke-21 ini, sistem Pendidikan Malaysia telah mengalami pelbagai perubahan dan pendekatan baharu dalam lanskap pendidikan bagi meningkatkan kemenjadian murid dari pelbagai aspek selari dengan Program Transformasi Sekolah (TS25) yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM). Antara yang mendapat perhatian ialah pembelajaran berasaskan gamifikasi atau dikenali sebagai Games Based Learning (GBL) yang digunakan dalam proses PdPc di bilik darjah. Dalam pembelajaran abad ke-21 (PAK21), pendekatan gamifikasi dilihat antara inisiatif yang mampu memberi kesan positif terhadap penglibatan murid dalam proses PdPc di sekolah (Qian & Clark, 2016). Hal ini kerana permainan dan teknologi telah sebatu dalam kehidupan murid masa kini (Nurfarhana Shahira Rosly et al., 2016). Maka, pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran dilihat amat sesuai untuk dipraktikkan secara meluas oleh para pendidik bagi memenuhi keperluan asas murid yang lebih tertarik kepada persaingan dan keseronokan dalam sesebuah permainan.

Pengintegrasian gamifikasi dalam proses PdPc mula mendapat perhatian dalam sistem pendidikan kerana merupakan salah satu pendekatan pembelajaran berpusatkan murid yang mana berupaya menggalakkan murid melibatkan diri dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru (Kitikedizah & Maimun, 2022; Figueroa Flores, 2015). Huang dan Soman (2013) berpendapat penglibatan murid menjadi aspek penting dalam pembelajaran yang mana pendekatan gamifikasi dilihat berpotensi dijadikan rangsangan kepada murid dalam proses PdPc di sekolah (Shariful Hafizi, Abd Hakim, & Kamarul Shukri, 2019). Kenyataan ini menyokong pandangan Kapp (2012) yang menjelaskan pelbagai kemahiran murid dapat dirangsang melalui pelaksanaan gamifikasi dalam pendidikan seperti kemahiran menyelesaikan masalah dan kemahiran berfikir aras tinggi dalam PAK21.

Penyataan Masalah

Sejak akhir-akhir ini, isu kualiti pengajaran guru sering diperkatakan dalam masyarakat dan pengkritik (Kamarul Azmi, 2011; Sarimah et al., 2010; Muzirah & Nurhana, 2013). Hal ini berlaku menyebabkan tahap penglibatan dan penguasaan murid dalam sesuatu mata pelajaran merosot dan

pencapaian mereka menjadi kurang memberansangkan. Oleh itu, para guru perlu mempelbagaikan strategi dan pendekatan yang menarik dalam proses PdPc supaya murid dapat menunjukkan minat sekaligus melibatkan diri dalam pembelajaran yang dijalankan. Menurut Muhamad Suhaimi, Mohd Yusof, dan Roslee (2014) keupayaan para guru mempelbagaikan pendekatan dalam proses PdPc yang dilaksanakan mampu memberi kesan positif dalam meningkatkan penguasaan Jawi murid di samping sebagai dorongan kepada perubahan minat dan tingkah laku mereka. Dalam aspek Pendidikan Islam, terdapat kajian lepas menunjukkan pendekatan pengajaran guru Pendidikan Islam perlu ditambah baik kerana menjadi antara faktor yang menyumbang kepada kelemahan murid dalam menguasai mata pelajaran Pendidikan Islam dan Jawi secara tidak langsung (Ab Halim et al., 2012; Nik Rosila, 2007; Mohd Yakub & Saidi, 2008; Suhaimi, 2007). Justeru, pelaksanaan pendekatan gamifikasi dilihat sebagai satu kaedah terbaik masa kini bagi mengelakkan sesetengah murid berasa terpinggir dalam pembelajaran (Alsawaier, 2018). Di mana elemen gamifikasi yang diintegrasikan dalam proses PdPc dapat merangsang dan meningkatkan motivasi murid untuk belajar (Syed Hussain, Wee, & Idris, 2014). Oleh itu, pendekatan gamifikasi yang dilaksanakan dalam pembelajaran dapat menyuntik semangat para murid dalam menyertai proses PdPc yang dijalankan oleh guru sekaligus mewujudkan elemen persaingan dalam diri. Ini secara tidak langsung dapat membantu meningkatkan prestasi dan pencapaian murid.

Namun begitu, kajian lepas berkaitan gamifikasi dalam Pendidikan Islam juga dilihat masih kurang dilaksanakan, khususnya yang menjurus kepada penglibatan murid dalam pembelajaran Jawi. Kebanyakan hasil kajian lepas lebih menfokuskan aspek gamifikasi dalam aspek yang pelbagai (Siti Rohani, Suhaila, & Hakim, 2018) di mana berdasarkan penelitian Seaborn dan Fels (2015) terhadap hasil kajian saintifik yang telah dilaksanakan, literatur gamifikasi dalam pendidikan hanya merangkumi 26% daripadanya, sementara kajian global berkaitan gamifikasi dilihat lebih tertumpu kepada bidang pendidikan tertentu seperti aspek kesihatan (Huang & Soman, 2013), sains kejuruteraan (Reiners et al., 2012), serta teknologi maklumat dan komunikasi (Domínguez et al., 2013), dan meskipun wujud kajian berkaitan gamifikasi dan penglibatan murid dalam aspek pendidikan, namun tinjauan dari sudut pembelajaran Jawi, khususnya hubungan gamifikasi terhadap penglibatan murid masih amat sukar ditemui di Malaysia (Nurhuda & Fariza, 2017; Siti Fadzilah, 2016; Shariful Hafizi et al., 2019; Siti Rohani et al., 2018). Maka bagi menggalakkannya penglibatan murid lebih aktif, seterusnya mahir membaca dan menulis Jawi, kaedah pedagogi guru yang bersesuaian dengan PAK21 (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016) amat relevan untuk diteroka, dan antaranya adalah menerusi pelaksanaan pendekatan gamifikasi oleh GPI.

Objektif Kajian

Kajian ini mempunyai objektif iaitu untuk:

- i. Mengukur tahap pelaksanaan gamifikasi Jawi dan penglibatan murid dalam PdPc Jawi.
- ii. Mengenal pasti hubungan antara pelaksanaan gamifikasi dengan penglibatan murid dalam PdPc Jawi.

Persoalan Kajian

1. Apakah tahap pelaksanaan gamifikasi Jawi dan penglibatan murid dalam PdPc Jawi?
2. Adakah terdapat hubungan yang signifikan antara pelaksanaan gamifikasi Jawi dengan penglibatan murid dalam PdPc Jawi?

KAJIAN LEPAS PELAKSANAAN GAMIFIKASI DENGAN PENGLIBATAN MURID DALAM PdPc

Pelaksanaan gamifikasi dapat difahami menerusi teori Pembelajaran Gamifikasi di mana Seaborn (2015) telah memberi penekanan terhadap lapan aspek penting bagi pembelajaran gamifikasi dalam proses PdPc iaitu Ganjaran, Lencana, Kutipan Mata, Tahap Kesukaran, Papan Pendahulu, Kemajuan, dan Avatar. Bagi meneliti aspek penglibatan murid dalam PdPc pula, teori penglibatan oleh Fredricks et al., (2004) sesuai untuk diteliti yang mana melibatkan tiga aspek penting iaitu tingkah laku, kognitif, dan keterlibatan emosi seseorang murid.

Dalam sistem PAK21, para pendidik amat digalakkan untuk memainkan peranan secara proaktif ke arah menghasilkan murid yang mencapai kecemerlangan dalam akademik. Maka, tidak hairanlah apabila prestasi pencapaian murid dilihat sangat bergantung kepada cara dan pendekatan pengajaran guru kerana terdapat kajian lepas mendapati murid kurang memberikan tumpuan serta menunjukkan minat yang mendalam untuk mengikuti proses PdPc terutamanya yang melibatkan kaedah pengajaran berpusatkan guru semata-mata tanpa berpusatkan murid (Norazura, Juliza Adira, & Siti Hazwani, 2010). Banyak kajian lepas telah membincangkan berkaitan dengan amalan pedagogi guru berpusatkan murid yang berasaskan permainan dalam proses PdPc. Nurhanis Zamshah (2016) mendakwa penguasaan murid sekolah rendah dalam mata pelajaran Sejarah dapat ditingkatkan menerusi pendekatan gamifikasi. Terdapat juga kajian luar yang mendapati pembelajaran berasaskan permainan berupaya menarik perhatian dunia penyelidikan global bagi bidang teknologi pendidikan sehingga ia diiktiraf sebagai subjek penting untuk kajian yang akan menjadi semakin popular dalam beberapa tahun ini (Fujimoto, 2017). Ini membuktikan bahawa kaedah pembelajaran menggunakan permainan telah memberi kesan positif dalam pelbagai aspek kajian sehingga menjadi salah satu fokus kajian di dunia.

Hasil kajian Mshayisa (2020) menunjukkan penggunaan kaedah gamifikasi seperti plickers dapat meningkatkan penglibatan murid dalam kelas. Selain itu, kajian Theodoropoulos et al. (2017) pula menunjukkan permainan berbentuk digital dalam mempelajari pengaturcaraan komputer boleh digunapakai sebagai persekitaran pembelajaran yang berkesan kerana ianya menyediakan pengalaman pembelajaran yang berkualiti tinggi. Kaedah pengajaran dan pembelajaran berasaskan permainan juga telah dipraktikkan oleh pengkaji di Barat seperti kajian Zirawaga (2017) yang menyatakan bahawa kaedah pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi murid, kemahiran visual, interaksi di antara rakan-rakan, dan dapat mengaplikasi nilai-nilai dalam permainan tersebut dalam kehidupan mereka. Permainan Fun Board dalam pembelajaran dilihat telah berjaya membantu meningkatkan penglibatan aktif murid serta dapat menambah baik amalan pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) guru di sekolah (Hong, 2018). Oleh itu, dapat

disimpulkan bahawa pelaksanaan gamifikasi mempunyai hubungan yang baik terhadap tahap penglibatan murid hasil daripada dapatan kajian-kajian lepas.

Penglibatan murid merupakan aspek yang penting bagi memastikan keberkesanan dan penerimaan murid dalam proses PdPc yang dilaksanakan di sekolah. Menurut Julie A. Gray dan Melanie DiLoreto (2016), penglibatan aktif dalam kalangan murid meningkatkan keberkesanan terhadap proses PdPc serta dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran tersebut. Banyak kajian empirikal mencadangkan pendekatan gamifikasi sebagai medium terbaik masa kini bagi meningkatkan penglibatan murid dalam proses PdPc bilik darjah. Penglibatan murid dalam PdPc berkonsepkan gamifikasi membawa kesan positif kepada pencapaian akademik dan tingkah laku. (Cugelman, 2013; Borges et al., 2014). Kenyataan ini disokong oleh Ong, Chan, dan Koh (2013) dengan mengatakan gamifikasi menjadi pendorong dalam menggalakkan penglibatan aktif murid seterusnya menjadikan pencapaian murid lebih cemerlang.

Justeru, proses PdPc akan menjadi lebih menarik jika mendapat kerjasama yang baik antara murid dengan murid dalam melaksanakan sesuatu aktiviti dalam bilik darjah. Godwin Jones (2014) menyatakan interaksi sosial antara murid merupakan antara tujuan pendekatan gamifikasi diperkenalkan dalam sistem pendidikan seterusnya menggalakkan penglibatan mereka dalam proses PdPc. Hal ini kerana wujud persaingan yang baik dalam diri murid untuk menyelesaikan sesuatu aktiviti yang ditugaskan. Dalam PdPc Jawi, pelbagai kaedah telah dilaksanakan oleh guru bagi menarik minat dan pencapaian murid. Namun, tanpa penglibatan murid yang optimum, agak sukar untuk merealisasikan hasrat tersebut. Oleh itu, menurut Erenli (2013) pelaksanaan gamifikasi dapat menarik tumpuan dan penglibatan murid dalam proses PdPc. Perasaan ingin mencuba di dalam diri murid menyebabkan mereka terlibat aktif di dalam proses PdPc tersebut. Oleh itu, pembelajaran berasaskan permainan mampu meningkatkan minat dan penglibatan murid dalam PdPc di sekolah (Aditya Pratomo, 2018; Balakrishnan; & Shanmugam, 2018).

METODOLOGI

Kaedah kuantitatif telah digunakan dalam kajian ini di mana pengumpulan data diperolehi melalui set soal selidik yang diedarkan kepada responden bagi melihat tahap dan hubungan pelaksanaan gamifikasi dengan tahap penglibatan murid dalam PdPc Jawi yang dijalankan di Sekolah Kebangsaan sekitar daerah Kuala Nerus, Terengganu. Kaedah ini dipilih kerana bersesuaian digunakan bagi melihat pengaruh pelaksanaan gamifikasi terhadap tahap penglibatan responden.

Populasi dan Sampel Kajian

Populasi yang terlibat dalam kajian adalah seramai 2390 orang murid tahun lima daripada 29 buah Sekolah Kebangsaan Harian di daerah Kuala Nerus, Terengganu yang mengambil mata pelajaran Jawi. Saiz sampel seramai 313 orang responden daripada tujuh buah sekolah yang dipilih telah digunakan dalam kajian ini dengan menggunakan teknik persampelan secara rawak sistematik.

Instrumen Kajian

Satu set soal selidik yang mengandungi tiga bahagian telah digunakan bagi mengumpul maklumat berkaitan kedua-dua pemboleh ubah kajian iaitu pelaksanaan gamifikasi dan penglibatan murid. Ini bertepatan dengan pendapat Mc Millan dan Schumacher (1993) yang mana penggunaan set soal selidik dapat membantu bagi mendapatkan maklumat yang dikehendaki oleh pengkaji. Justeru, set soal selidik dalam kajian ini digunakan berdasarkan instrumen yang telah dibentuk dan diterima pakai di Malaysia dan luar negara. Secara umumnya, tiga bahagian telah dibina dalam soal selidik ini sebagaimana berikut:

Bahagian A: Demografi sampel

Bahagian B: Pelaksanaan gamifikasi

Bahagian C: Penglibatan murid

Bahagian A menyentuh berkaitan demografi sampel (jantina, kemudahan media elektronik, dan bentuk permainan jawi). Bahagian B pula mengandungi instrumen berkaitan pelaksanaan gamifikasi yang dibangunkan oleh Nurathirah (2019) di mana ia digunakan bagi mengukur tahap pelaksanaan gamifikasi berdasarkan lapan elemen yang dikemukakan oleh Katie Seaborn (2015) dan telah diadaptasi oleh pengkaji bersesuaian dengan kajian. Bahagian C pula adalah item soal selidik berkaitan tahap penglibatan murid yang terdiri daripada tiga konstruk iaitu emosi, kognitif, dan tingkah laku. Sebanyak 27 item telah dikenal pasti terlibat dalam mengenal pasti aspek penglibatan murid. Perisian SPSS versi 26 digunakan dalam menganalisis data yang telah dikumpul dalam kajian ini.

KEPUTUSAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Responden kajian ini terdiri daripada murid-murid tahun lima di sekolah kebangsaan sekitar daerah Kuala Nerus, Terengganu. Seramai 313 orang sampel telah dipilih secara rawak sistematik. Set soal selidik dalam kajian ini diedarkan melalui Google Form di mana murid-murid diberi penerangan oleh guru kelas terlebih dahulu sebelum menjawab. Langkah ini bagi menangani kekeliruan dan masalah soal selidik rosak. Nilai tahap statistik pemboleh ubah dan konstruk kajian adalah berdasarkan skor min 1 hingga 5 (Pallant, 2014) sebagaimana ditunjukkan dalam jadual 1.

Jadual 1: Nilai dan Tahap Statistik Pemboleh Ubah dan Konstruk (Pallant, 2014)

Skor Min	Tahap
1.00 hingga 2.33	Rendah
2.34 hingga 3.66	Sederhana
3.67 hingga 5.00	Tinggi

Tahap Pelaksanaan Gamifikasi Jawi

Jadual 2: Tahap Pelaksanaan Gamifikasi Jawi

No. Item	Pemboleh ubah	Min	SP	Interpretasi
B1-B21	Pelaksanaan Gamifikasi	4.12	5.85	Tinggi

Jadual 2 memaparkan hasil analisis deskriptif bagi melihat tahap pelaksanaan gamifikasi dalam kajian ini. Secara keseluruhannya, pelaksanaan gamifikasi menunjukkan pada tahap yang tinggi dalam PdPc Jawi di daerah Kuala Nerus dengan nilai ($M= 4.12$, $SP= 5.85$). Pemboleh ubah pelaksanaan gamifikasi ini terdiri daripada 21 item dan dilabelkan sebagai B1 hingga B21. Ini dapat difahami bahawa pelaksanaan pendekatan gamifikasi berada pada tahap yang baik dan tinggi dalam PdPc Jawi di daerah Kuala Nerus.

Tahap Penglibatan Murid

Jadual 3: Tahap Penglibatan Murid Dalam PdPc Jawi Menggunakan Pendekatan Gamifikasi

Konstruk Penglibatan Murid	No. Item	Min	SP	Tahap
Emosi	D1-D8	4.41	0.59	Tinggi
Kognitif	D9-D20	3.99	0.66	Tinggi
Tingkah laku	D20-27	4.36	0.59	Tinggi
Keseluruhan	D1-D27	4.21	0.53	Tinggi

Seterusnya Jadual 3 menunjukkan hasil analisis deskriptif berkaitan tahap pemboleh ubah penglibatan murid yang terdiri daripada tiga konstruk dan mengandungi 27 item keseluruhannya. Keputusan analisis deskriptif menunjukkan kesemua konstruk penglibatan pada tahap yang tinggi iaitu konstruk emosi dengan nilai ($M= 4.41$, $SP= 0.59$), kognitif ($M= 3.99$, $SP= 0.66$), dan tingkah laku ($M= 4.36$, $SP= 0.59$). Justeru, tahap yang tinggi juga ditunjukkan oleh pemboleh ubah penglibatan secara keseluruhannya iaitu dengan nilai ($M= 4.21$, $SP= 0.53$). Dengan ini saya dapat rumuskan bahawa tahap penglibatan murid dalam PdPc Jawi dengan menggunakan kaedah gamifikasi berada pada tahap yang tinggi.

Hubungan Antara Pelaksanaan Gamifikasi Dengan Penglibatan Murid

Bahagian ini membincangkan hubungan antara tahap pelaksanaan gamifikasi dengan penglibatan murid dalam PdPc Jawi dengan menggunakan kaedah gamifikasi. Bagi mengenal pasti adakah terdapat hubungan yang signifikan antara pelaksanaan dengan penglibatan murid dalam PdPc Jawi, analisis korelasi Pearson telah digunakan oleh pengkaji.

Jadual 4: Korelasi antara Pelaksanaan Gamifikasi dengan Penglibatan

		PELAKSANAAN	PENGLIBATAN	Emosi	Kognitif	TingkahLaku
PELAKSANAAN	Pearson	1	.655**	.582**	.626**	.405**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
PENGLIBATAN	Pearson	.655**	1	.846**	.930**	.718**
	Correlation					
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000

** Korelasi signifikan pada tahap 0.01 (2-tailed).

Keputusan analisis korelasi dalam Jadual 4 secara umumnya memaparkan bahawa wujud hubungan positif yang tinggi dan kuat antara pemboleh ubah pelaksanaan gamifikasi dengan tahap penglibatan serta tiga demensinya iaitu emosi, kognitif, dan tingkah laku. Analisis mendapati pemboleh ubah tahap penglibatan mempunyai hubungan positif yang tinggi dan signifikan dengan pemboleh ubah pelaksanaan gamifikasi ($r = .655$, $p < .01$). Maka, secara keseluruhannya, dapatan analisis menerangkan bahawa terdapat hubungan yang positif yang tinggi terhadap kedua-dua pemboleh ubah. Ini menunjukkan bahawa kaedah gamifikasi membantu meningkatkan tahap penglibatan murid dalam PdPc Jawi sekolah rendah. Ini disokong oleh hasil dapatan Zamzami et al. (2020) dan Hamari et al. (2014) dengan menyatakan bahawa pelaksanaan pendekatan gamifikasi memberi hasil positif terhadap tahap penglibatan murid dalam PdPc serta pengalaman yang menyeronokkan dalam pembelajaran. Kesimpulannya, kita dapat menyifatkan bahawa tahap penglibatan murid semasa mengikuti proses PdPc Jawi berasaskan kaedah gamifikasi meningkat dan memberi kesan yang positif.

KESIMPULAN

Pengaplikasian pendekatan gamifikasi dalam pedagogi pendidikan dilihat banyak membantu para pendidik berinovasi dalam proses PdPc seiring dengan perkembangan pendidikan abad ke-21. Guru Pendidikan Islam juga termasuk dalam hal ini, di mana GPI perlu lebih proaktif dalam merancang aktiviti dan pendekatan yang bersesuaian serta menyeronokkan agar proses PdPc yang dijalankan tidak membosankan murid. Oleh itu, pendekatan gamifikasi Jawi dilihat antara pendekatan yang boleh diaplikasikan oleh GPI bagi memastikan keberkesanan pembelajaran. Sehubungan dengan itu, pengkaji berpendapat bahawa pendekatan gamifikasi perlu diperluaskan penggunaannya dalam mata pelajaran Jawi seperti Kahoot, Quizziz, dan lain-lain permainan yang bersesuaian untuk dilaksanakan dalam mata pelajaran Jawi dengan mengambil kira tahap penerimaan murid. Hal ini kerana gamifikasi dilihat mampu meningkatkan kefahaman, menarik minat, memupuk kemahiran berfikir, serta meningkatkan tahap penglibatan murid. Hasil analisis ini memperlihatkan bahawa semakin meningkat aspek pelaksanaan gamifikasi, semakin tinggi tahap penglibatan murid yang ditunjukkan dalam proses PdPc. Dapatan ini dilihat selari dengan kebanyakan hasil kajian sebelumnya yang menunjukkan wujud hubungan positif antara pelaksanaan gamifikasi dengan penglibatan murid secara keseluruhannya.

RUJUKAN

- Borges, Durelli, Reis, Helena & Isotani (2014). A Systematic Mapping on Gamification Applied to Education. *Proceedings of the ACM Symposium on Applied Computing*.
- Cugelman, B. (2013). Gamification: what it is and why it matters to digital health behavior change developers. *JMIR Serious Games*, 1(1), e3.
- Erenli, K. (2013). *The Impact of Gamification*. Austria: University of Applied Sciences bfi Vienna, Vienna, Austria.
- Figuroa, J. F. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review*, 27, 32-54.

- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1): 59-109
- Gray, J.A., & Melanie, D. (2015). Student satisfaction and perceived learning in online learning environments: The mediating effect of student engagement.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. Paper presented at the 47th Hawaii International Conference Science. doi: 10.1109/HICSS.2014.377
- Herzberg, F. (1966). *Work and The Nature of Man*. Cleveland: World Publishing Company.
- Kitikedizah & Maimun (2022). Kepentingan Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pemudahcaraan (Pdpc) Pendidikan Islam, *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J) Volume 5 (1)*, 58-64.
- Nurathirah (2019). Pengaruh Elemen Gamifikasi Terhadap Motivasi Pelajar Menggunakan Aplikasi Quizizz. Tesis Sarjana Pendidikan Teknikal dan Vokasional. Fakulti Pendidikan Teknikal dan Vokasional Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Mshayisa, V. V. (2020). Students' perceptions of Plickers and crossword puzzles in undergraduate studies. *Journal of Food Science Education*, 19(2), 49-58.
- Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 144- 154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Saat Salinatul Saadiah. (2016). Keberkesanan kad permainan untuk mengenalpasti radas makmal dalam kalangan murid tingkatan satu. Tesis: Upsi
- Sarimah Mokhtar, Ab Halim Tamuri, Mohd Aderi et al. (2010). Amalan pengajaran Pendidikan Islam: Aplikasi teori menurut perspektif al-Ghazali dan Dunkin Biddle. *1st International Conference on Islamic Education 2010*.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of human-computer studies*, 74, 14-31.
- Shariful Hafizi, Abd Hakim, & Kamarul Shukri. (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: satu kajian literatur. *Asian People Journal*, 2 (2), 31-41.
- Theodoropoulos, A., Antoniou, A. & Lepouras, G (2017). How do different cognitive styles affect learning programming? Insights from a game-based approach in Greek schools. *ACM Transactions on Computing Education (TOCE)* 17, 3.
- 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.
- Zamzami, Shujahat, Haruna, & Chu (2020). The Role of Gamified Quizzes on Student Learning and Engagement: An Interactive Gamification Solution for a Formative Assessment System. *Computers & Education*, 145, 103.