

**PERLAKSANAAN PENGAJARAN & PEMBELAJARAN MENERUSI
FAN-Q BOARD GAME: KAJIAN RINTIS DI SK SURA, TERENGGANU**

**Nik Fazlin Hiriyati Nik Jaafar¹, Azarudin Awang², Norlaila Ibrahim¹, Nur Raihana
Mohd Sallem³ & Wan Ahmad Khusairi Wan Chek⁴**

E-JITU

Acceptance date:
15 December 2020

Valuation date:
15 February 2021

Publication date:
30 April 2021

ABSTRAK

Realitinya, pengajaran dan pembelajaran (PnP) kontemporari mendambakan inovasi dan kreativiti dalam sistem pendidikannya. Kaedah PnP secara bermain banyak dilaksanakan dengan reka bentuk permainan yang pelbagai bertujuan untuk meningkatkan lagi pengalaman pembelajaran dalam kalangan pelajar. Kajian ini bertujuan untuk melihat keberkesanan pendekatan belajar dengan kaedah bermain iaitu menerusi *Fan-Q Board Game* dalam pembelajaran pendidikan Islam. Selanjutnya, kajian ini ingin mengenal pasti aspek-aspek yang memerlukan penambahbaikan bagi memastikan aktiviti yang dijalankan berjalan dengan lancar. Kajian ini menggunakan kaedah temu bual ke atas lapan (8) orang murid dan dua (2) orang guru. Selain itu, kaedah observasi juga turut dilakukan sepanjang aktiviti dijalankan. Hasil dapatan menunjukkan pelaksanaan PnP bagi mata pelajaran pendidikan Islam melalui aktiviti "*Fan-Q Board Game*" dapat membantu murid-murid dalam mengingati fakta sejarah Islam, kisah binatang berdasarkan ayat al-Quran, asas ajaran agama dan sebutan zikir dengan lebih cepat. Selain itu, pelaksanaan aktiviti "*Fan-Q Board Game*" juga mampu memupuk sikap positif seperti bekerjasama, bersabar dan jujur dalam kalangan kanak-kanak. Kajian juga mendapati antara aspek yang perlu diberi perhatian bagi menambah keseronokan semasa beraktiviti ialah berkenaan dengan tahap kesukaran soalan, tempoh masa yang tidak terlalu panjang dan denda dalam bentuk tertentu seperti berundur dari kotak terkini

-
- ¹ Pensyarah Kanan Fakulti Pengurusan & Perniagaan, UiTM Cawangan Terengganu, Kampus Dungun Terengganu
 - ² Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari, UiTM Cawangan Terengganu, Kampus Dungun, Terengganu.
 - ³ Pensyarah Kanan, Fakulti Perakaunan UiTM Cawangan Terengganu, Kampus Dungun, Terengganu.
 - ⁴ Pensyarah, Fakulti Kejuruteraan Elektrik UiTM Cawangan Terengganu, Kampus Dungun, Terengganu.

sebagai hukuman. Walaupun begitu, reka bentuk pembelajaran berasaskan permainan “*Fan-Q Board Game*” ini mempunyai prospektif dan potensi tinggi untuk diaplikasikan dalam konteks pendidikan Islam pada semua peringkat umur.

Kata kunci: Eksperimen, PnP, *Fan-Q Board*, Kanak-kanak, Pembelajaran aktif, Pendidikan Islam

PENDAHULUAN

Penggunaan kaedah pengajaran dan pembelajaran (PnP) dalam pendidikan Islam secara berkesan akan menampakkan hasil apabila pelajar dapat menerima pengajaran yang disampaikan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperolehi dengan baik. Permasalahan tentang keberkesanan proses PnP dalam pendidikan Islam pernah diutarakan oleh Ibnu Khaldun dengan menyatakan “ramai guru yang merumitkan keadaan semasa proses pengajaran berlaku yang menyebabkan pelajar rasa sangat terbeban dan akhirnya pelajar tidak dapat menerima ilmu yang diajarkan dengan baik” (Amariah & Sofiah 2010). Lantaran itu, Siti Rohani et al. (2018) melihat pengajaran yang tertumpu kepada kaedah tradisional dan bersifat sehalu adakalanya membosankan. Malah, tanpa disedari proses PnP sebegini akan meminggirkan pelajar-pelajar yang bermasalah untuk memahami isi kandungan pengajaran yang disampaikan. Justeru, penggunaan kaedah PnP yang sesuai di dalam kelas menjadi salah satu faktor keberkesanan penerimaan pelajar terhadap ilmu pengetahuan yang disampaikan.

SIGNIFIKAN KAEDAH PNP PENDIDIKAN ISLAM SECARA BERMAIN

Kurikulum Standard Prasekolah Kebangsaan 2010 (KSPK) bagi mata pelajaran Pendidikan Islam bertujuan untuk memperkembangkan potensi kanak-kanak empat hingga enam tahun secara menyeluruh dan bersepadu dalam aspek jasmani, emosi, rohani, intelek dan sosial melalui persekitaran pembelajaran yang selamat dan menyuburkan (Kementerian Pelajaran Malaysia 2010). Berkait dengan ini, Mohd Maliki et al. (2018) menyatakan bahawa tiga bidang pembelajaran diperkenalkan bagi mencapai matlamat tersebut iaitu tilawah al-Quran dan hadis, ilmu berkaitan dengan ulum syariah dan pembelajaran adab berteraskan akhlak Islamiah. Namun, dalam konteks pendidikan Islam hari ini, pelajar berhadapan dengan kesukaran untuk menghafaz fakta-fakta, atau mengingati bacaan seperti doa dan bacaan dalam solat.

Maimun Aqsha et al. (2013) mendapati guru Pendidikan Islam sering berhadapan dengan pelbagai situasi yang mencabar yang menuntut mereka agar lebih kreatif dalam pengajaran di dalam kelas. Justeru, kajian-kajian lepas menunjukkan bahawa pelaksanaan pengajaran yang merangsang pemikiran kritis memerlukan kepada pembelajaran secara aktif (Nursafra et al. 2018, Nur Hanis Binti Mohd Hatta 2012, Zakiah Binti Mohamad Ashari, 2014). Proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan pelbagai teknik dapat memberi rangsangan positif terhadap perkembangan minda pelajar. Manakala pembelajaran aktif yang diperkenalkan melalui *Games Based Learning* (GBL) lazimnya dilaksanakan dalam pembelajaran dan bertujuan untuk memberi latihan kepada para pelajar. Pendekatan atau teknik permainan yang diperkenalkan adalah satu usaha untuk meningkatkan kualiti pendidikan dan transformasi pelajar dalam perspektif pembelajaran (Siti Rohani et al. 2018). Mostowfi et al. (2016) menyatakan bahawa konsep bermain sambil belajar boleh diaplikasikan di dalam atau di luar kelas. Bahkan, pendekatan bermain, secara tidak langsung dapat memberi pendedahan kepada pelajar bahawa pembelajaran tidak hanya tertumpu kepada penyampaian guru di dalam kelas sahaja tetapi dapat dipelajari sendiri dalam bentuk yang lebih menyeronokkan dan memberi lebih manfaat. Biar pun begitu, permainan yang direka untuk PnP mestilah bersesuaian dan mempunyai matlamat yang khusus.

Apa yang pasti, pengajaran berkualiti menghasilkan pembelajaran yang efektif. Proses pengajaran dan pembelajaran (PnP) yang berkesan bergantung kepada guru, suasana di dalam bilik darjah dan kaedah penyampaian (Sofiyah & Kamarul, 2018). Ini amatlah penting kerana paradigma Pendidikan Islam bertujuan untuk melahirkan Muslim yang berilmu, menghayati dan mengamalkan ilmu tersebut (Kamarul Azmi Jasmi et al. 2011).

REKA BENTUK *FAN-Q BOARD GAME*.

Fun with Animal and Al Quran (Fan-Q Board Game) merupakan adaptasi dari permainan dam ular yang cukup popular dimainkan dalam kalangan masyarakat tanpa mengira peringkat umur. Permainan ini mengetengahkan penglibatan aktif pelajar dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Ia melibatkan komunikasi dua hala di antara fasilitator dan pelajar. Dengan adanya proses pembelajaran aktif dan komunikasi dua hala sebegini, ia dapat membantu menambahkan lagi pemahaman pelajar tentang topik tersebut (Azarudin et al. 2018). Bahkan ianya dapat mewujudkan suasana seronok dalam pembelajaran. Set permainan *Fan-Q Board Game* ini terdiri dari:

- Satu (1) papan dam
- Satu (1) dadu
- Empat (4) buah penanda
- Satu (1) set soalan kuiz dan jawapan
- Satu (1) set soalan denda
- Satu (1) set kisah binatang yang diambil dari al-Quran
- Satu (1) set tatacara permainan

Permainan ini melibatkan seorang (1) fasilitator dan empat (4) orang pelajar. Fasilitator disarankan terdiri daripada mereka yang mempunyai pengetahuan tentang topik yang dibincangkan. Antara mereka yang bersesuaian untuk bertindak selaku fasilitator adalah guru dan ibubapa. Pelajar dan fasilitator mempunyai peranan dan tanggungjawab yang tersendiri. Ini amat penting bagi memastikan proses permainan ini dapat dilaksanakan dengan lancar dan berjaya mencapai objektif yang digariskan. Tatacara permainan ini dapat difahami dan dilaksanakan dengan mudah kerana ia direka sehingga dapat membantu fasilitator dan pemain memahami perjalanan permainan dengan mudah. Perjalanan dan tatacara *Fun with Animal and Al Quran (Fan-Q Board Game)* adalah sebagaimana berikut:

i) Permulaan permainan:

Bagi menghasilkan kesan efektif dalam proses PnP ini, perancangan yang teliti hendaklah difikirkan dan bahan pengajaran dan pembelajaran hendaklah disediakan pada peringkat awal. Untuk itu, pada permulaan permainan, fasilitator dan pelajar mengambil tempat. Para pelajar berada di setiap penjuru papan dam manakala fasilitator berada di samping para pelajar. Sebelum permainan bermula, fasilitator akan memberikan taklimat ringkas kepada pelajar tentang:

- a. Tajuk permainan iaitu *Fun with Animal and Al Quran (Fan-Q Board Game)*
- b. Tatacara permainan
- c. Aktiviti pula adalah mengikut apa yang tertera di papan dam (contoh aktiviti: akhlak, kisah binatang, rukun iman, niat solat, zikir).

Persediaan awal dapat membantu fasilitator melaksanakan aktiviti pembelajaran lebih sistematik dan terkawal. Oleh itu, tidak hairanlah pengurusan dan strategi

yang baik dalam pembelajaran sambil bermain sangat penting untuk membina suasana pembelajaran yang aktif di samping mengekalkan perhatian dan maklum balas daripada pelajar (Furdu et al. 2017).

ii. Permainan bermula

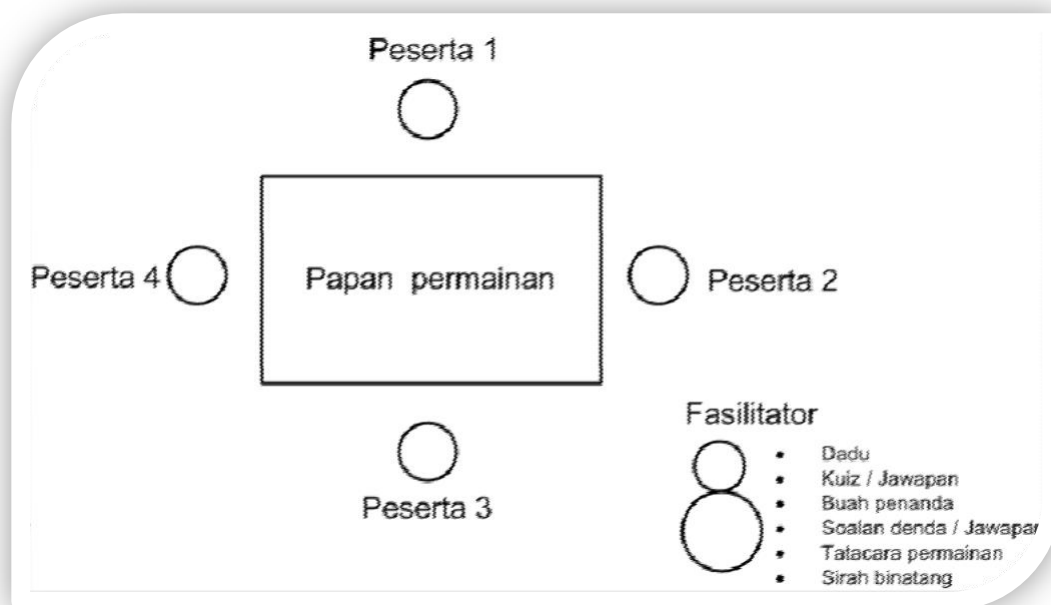
Permainan bermula dengan menentukan giliran pemain. Untuk itu, pelajar diberikan soalan kuiz di mana pelajar yang memberi jawapan yang cepat dan betul dikira sebagai pemain pertama. Soalan-soalan yang digubal pula adalah mengikut kesesuaian tahap umur pelajar. Antara contoh soalan yang diberikan kepada pelajar yang berumur 8 tahun ialah:

- a. Sebutkan salah satu bulan yang terdapat dalam kalendar Islam
- b. Sebutkan salah satu surah yang terdapat di dalam Al-Quran
- c. Sebutkan dua hari raya di dalam Islam
- d. Sebutkan warna kesukaan Rasulullah

Pemain kedua pula adalah pemain yang berada di sebelah kanan pemain pertama, pemain ketiga di sebelah kanan pemain kedua manakala pemain keempat berada di sebelah pemain ketiga. Pemain pertama akan memulakan permainan dengan membaling dadu dan menggerakkan buah penanda mengikut bilangan nombor pada dadu dan akan berhenti di kotak tertentu. Arah gerakan adalah dengan merujuk anak panah pada papan dam. Pada setiap kotak, para pelajar adalah diminta untuk melakukan aktiviti pembelajaran yang tertera. Antaranya, pelajar diminta untuk menyebut akhlak-akhlak mahmudah, nama-nama binatang di dalam al-Quran dan peranannya, menyebut rukun iman, niat dalam solat fardu dan berzikir. Justeru, dalam pelaksanaan aktiviti ini fasilitator perlulah memainkan peranan dengan baik untuk membimbing pelajar melaksanakan aktiviti sebagaimana yang tertera di dalam kotak papan dam.

Terdapat juga kotak soalan kuiz. Sekiranya pelajar tidak dapat menjawab soalan kuiz dengan betul, pelajar tersebut akan didenda dan dalam masa yang sama akan hilang giliran satu pusingan. Denda yang dimaksudkan ialah di mana pelajar tersebut perlu menjawab soalan kuiz yang akan ditanya oleh fasilitator. Peraturan yang sama akan dilaksanakan untuk pemain- pemain yang berikutnya. Pemain yang sampai terlebih dahulu di kotak TAMAT dikira sebagai PEMENANG manakala pemain lain akan meneruskan permainan sehingga mereka sampai ke kotak TAMAT. Ini bagi memastikan proses pembelajaran diteruskan pada sepanjang permainan dijalankan. Untuk itu, adalah penting bagi fasilitator dalam memastikan keempat-empat peserta terlibat dalam aktiviti

biarpun rakan peserta berada dalam keadaan “hilang giliran”. Tujuannya ialah agar setiap pelajar dapat memaksimumkan hasil pembelajaran yang ada pada permainan ini. Apa yang pasti, melalui aktiviti dan denda yang diberikan, pelajar dapat merasai pengalaman belajar secara intensif dan mampu mempraktikkannya dalam dunia sebenar. Justeru, Khaleel et al. (2016) menyatakan bahawa situasi sebegini sekaligus dapat meningkatkan kemahiran psikomotor pelajar.



Jadual 1: Reka Bentuk Permainan

Berdasarkan eksperimen permainan *Fun with Animal and Al-Quran (Fan-Q Board Game)* yang dijalankan ini, dapatlah dinyatakan di bawah tips yang perlu dititikberatkan oleh fasilitator bagi memperolehi kesan pembelajaran yang maksimum.

1. Fasilitator memainkan peranan yang sangat penting dalam memastikan objektif permainan ini tercapai
2. Bimbingan daripada fasilitator membantu keberkesanan permainan
3. Fasilitator digalakkan untuk menambah fakta- fakta yang bersesuaian dengan aktiviti yang ada di dalam permainan ini
4. Fasilitator juga diharap dapat mengawal pergerakan pelajar agar sentiasa fokus dalam permainan
5. Dalam masa yang sama, fasilitator perlu memberi pujian dan kata semangat

untuk pelajar meneruskan permainan.

Matlamat sebenar permainan ini ialah untuk membantu proses pembelajaran topik terpilih bagi matapelajaran Pendidikan Islam, meningkatkan kefahaman pelajar tentang topik tersebut serta menerapkan akhlak mulia dalam kalangan pelajar. Matlamat ini bukan hanya boleh dicapai melalui keserasian dan kerjasama antara murid dan fasilitator sahaja bahkan juga melalui interaksi sesama pelajar ketika mereka bermain. Inilah yang ditegaskan oleh Siti Rohani et al (2018) dengan menyatakan proses PnP bukan hanya tertumpu kepada penglibatan guru dengan pelajar sahaja tetapi memerlukan penyertaan dan kerjasama antara pelajar dengan pelajar yang lain. Hal ini bertepatan dengan elemen permainan yang diterapkan dalam konteks pembelajaran kerana ianya mampu mewujudkan interaksi sosial dalam kalangan pelajar. Justeru, interaksi sosial ini akan tercetus apabila wujud persaingan sihat yang kompetitif hasil dari reaksi dan tindakan para peserta aktiviti.

OBJEKTIF KAJIAN

Kajian ini dijalankan bertujuan:

- i. Melihat keberkesanan pendekatan belajar dengan kaedah bermain iaitu menerusi *Fan-Q Board Game* dalam pembelajaran Pendidikan Islam dalam kalangan kanak-kanak.
- ii. Mengenal pasti aspek-aspek yang perlu ditambahbaik dalam permainan *Fan-Q Board Game*

METODOLOGI KAJIAN

Kajian deskriptif tinjauan ini menggunakan kaedah pensampelan bertujuan (*purposive sampling*) iaitu merujuk kepada satu kumpulan yang mempunyai ciri-ciri sampel yang dikehendaki oleh penyelidik. Menurut Mohd Majid (2009), kajian sebegini adalah kajian yang menerangkan tentang sesuatu fenomena yang sedang berlaku. Justeru, kajian deskriptif amat sesuai dijalankan untuk mengetahui respons orang ramai terhadap baik buruknya sesuatu cadangan (Mokhtar, 2011). Pengkaji telah menyediakan satu set soalan temu bual untuk memperolehi maklumat tentang keberkesanan kaedah PnP "*Fan-Q Board Game*" dalam subjek Pendidikan Islam di sekolah rendah. Kaedah temu bual digunakan untuk mendapatkan maklumat berkenaan fakta-fakta, perasaan,

kehendak dan sebagainya. Temu bual adalah lebih praktikal dan berkesan untuk digunakan bagi populasi yang kecil. Temu bual dengan soalan berangka dilakukan ke atas 8 orang murid dan 2 orang guru yang terlibat dalam aktiviti PnP “*Fan-Q Board Game*”. Biarpun bilangan responden hanya 8 orang pelajar, pengumpulan maklumat dihentikan apabila data yang diperolehi telah mencapai tahap tepu (*saturation*) (Creswell, J., (2005). Temubual dibahagikan kepada 3 bahagian iaitu tahap pengetahuan murid, sikap murid terhadap aktiviti dan respons guru terhadap permainan yang dijalankan. Selanjutnya, jawapan-jawapan yang diperolehi ditulis oleh pengkaji dipindahkan ke dalam bentuk jumlah bilangan responden yang dapat memberi jawapan pada sebelum dan selepas aktiviti dijalankan.

Menurut Ahmad Sunawari (2001), dalam keadaan tertentu pengkaji perlu memainkan peranan sebagai pemerhati dan kadangkala bertindak sebagai peserta dengan mereka yang diperhatikan. Kaedah ini memberi peluang yang secukupnya kepada penyelidik untuk mengkaji responden yang terlibat dan menimbulkan rasa natural dalam kalangan mereka yang diperhatikan. Justeru itu, pengkaji melakukan observasi terhadap pelajar, suasana dan reaksi guru sepanjang aktiviti dijalankan. Kaedah pengamatan sebegini penting bagi memahami pengalaman sebenar yang berlaku dalam aktiviti yang dijalankan.

EKSPERIMEN PELAKSANAAN *FAN-Q BOARD GAME* DI DALAM KELAS.

i. Demografi Responden

Responden terdiri daripada 8 orang murid tahun 2 Sekolah Rendah Sura, Dungun Terengganu. Mereka terdiri daripada 2 orang lelaki dan 6 orang perempuan dan kesemuanya dipilih oleh guru berdasarkan kemampuan mereka membaca dengan baik. Manakala 2 orang guru yang pakar dalam Pendidikan Islam di sekolah tersebut dilantik untuk bertindak sebagai fasilitator. Justifikasi akan hal ini adalah kerana guru tersebut mempunyai pengetahuan tentang konsep-konsep asas agama Islam seperti ibadat asas, sirah dan akidah. Manakala pemilihan yang dibuat kepada kelompok kanak-kanak yang berumur 8 tahun tersebut adalah berdasarkan justifikasi bahawa mereka merupakan kelompok yang masih berada dalam fasa aktif bermain namun pada masa yang sama, mereka sudah mampu untuk membaca dan seterusnya memahami arahan yang diberikan.

ii. Tahap Pengetahuan Murid-Murid

Kajian bermula dengan kaedah temubual yang dilaksanakan oleh 2 orang fasilitator bagi mengetahui tahap pengetahuan peserta / pelajar tentang “*Fan-Q Board Game*”. Kaedah temubual yang sama dilaksanakan sekali lagi setelah selesai permainan. **Keberkesanan eksperimen ini diukur dengan melihat tahap pengetahuan murid, sikap murid terhadap aktiviti dan respons guru (Mohd Suhaimi et al. 2019). Oleh kerana peserta kajian terdiri daripada pelajar tahun 2, soalan yang diketengahkan dalam permainan ini merujuk kepada Dokumen Standard Sekolah Rendah Pendidikan Islam Tahun 2 (2018). Kandungan KSSR Pendidikan Islam darjah 2 yang memberi fokus utama kepada tujuh elemen yang menyentuh tentang al-Quran, Hadis, Akidah, Ibadah, Sirah, Adab, dan Jawi. Antara soalan yang diketengahkan adalah sebagaimana berikut:**

Bil	Sebelum Aktiviti		Selepas Aktiviti	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saya tahu ucapkan kalimah syahadah dengan betul			
	6	2	8	0
2	Saya tahu contoh binatang yang ada di dalam Al-Quran			
	7	1	8	0
3	Saya tahu apa itu Rukun Iman			
	7	1	6	2
4	Saya tahu lafazkan niat solat fardhu			
	8	0	7	1
5	Zikir Asas			
	3	5	6	2
6	Saya tahu kisah binatang yang ada di dalam Al Quran			
	1	7	5	3
7	Saya tahu Rukun solat			
	0	8	0	8
8	Saya tahu nama anak- anak Rasulullah			

	4	4	5	3
9	Saya tahu nama- nama Rasul			
	7	1	7	1
10	Saya tahu nama malaikat dan tugas mereka			
	3	5	5	3
Jumlah	56	34	64	24

Jadual 2: Jawapan Sebelum & Selepas oleh Responden

Berdasarkan jadual 2 di atas, hasil dapatan menunjukkan sebelum aktiviti ini dijalankan, jumlah murid yang memberikan jawapan “ya” ialah sebanyak 56 manakala setelah “*Fan-Q Board Game*” dilaksanakan, wujud peningkatan jawapan yang diberikan iaitu kepada 64 soalan yang betul. Manakala analisa pada jawapan “tidak” pula menunjukkan penurunan iaitu dari 34 kepada hanya 24 jawapan selepas permainan tamat. Berdasarkan analisa seperti jadual 2 di atas, jelas sekali permainan “*Fan-Q Board Game*” di dalam kelas mampu mempertingkatkan lagi pengetahuan pelajar tentang asas-asas agama Islam. Menariknya, hasil dapatan yang positif ini terus diperolehi walaupun mereka hanya diuji sekali sahaja menerusi permainan ini. Ini jelas menunjukkan bahawa, semakin kerap pelajar bermain “*Fan-Q Board Game*” semakin bertambah ilmu dan pengajaran yang mereka boleh perolehi. Dalam perihal ini Siti Rohani et al. (2018) menyatakan proses pembelajaran yang melibatkan aktiviti pengulangan yang dilakukan secara kerap dan dapat memudahkan perolehan maklumat apalagi ia dipraktikkan semasa sesi pembelajaran. Justeru, pengulangan dapat membantu proses pembelajaran melalui pemerhatian, pengujian hipotesis dan melakukan sintesis. Tambahan kepada hal ini ialah dengan merujuk kepada peranan aktif dan wibawa seseorang fasilitator dalam mengendalikan permainan ini. Dalam masa yang sama, persaingan sihat di antara pelajar ketika permainan ini berlangsung jelas membuktikan kesan positif kepada mereka.

iii. Sikap Murid-Murid Terhadap Permainan Yang Dijalankan

Melalui observasi penyelidik terhadap murid-murid yang terlibat dalam permainan tersebut, hasil dapatan menunjukkan mereka begitu berminat untuk melakukan aktiviti “*Fan-Q Board Game*”. Bahkan, kelihatan murid-murid

sentiasa aktif dan gembira sepanjang permainan dijalankan. Setelah selesai melakukan balingan, murid-murid tidak sabar menunggu gilirannya kembali semula. Ini membuktikan persaingan sihat dan matlamat untuk terus mara ke hadapan. Selain itu, mereka juga nampak ceria apabila mampu menjawab soalan kuiz yang diberikan oleh fasilitator. Malahan murid lain juga memberikan pujian untuk jawapan rakan pemain yang betul. Sekiranya, murid-murid memberi jawapan yang salah, mereka nampak kecewa namun begitu ingin mengetahui jawapan kuiz yang sebenarnya. Turut kelihatan, murid-murid sungguh berminat mendengar sirah yang disampaikan oleh fasilitator. Bahkan juga, terdapat murid yang menambahkan beberapa fakta berkaitan berdasarkan pengetahuan mereka. Walaubagaimanapun, terdapat segelintir murid yang meluahkan rasa untuk tidak bermain kerana seringkali hilang giliran dan jika tidak dapat menjawab soalan kuiz dengan betul. Ketika ini, peranan fasilitator amat penting untuk memujuk mereka supaya kembali aktif ketika bermain. Fasilitator juga perlu memastikan permainan dikendalikan dengan lebih berfokus dan terkawal. Ternyata, penglibatan pelajar dalam PnP sambil bermain mampu meningkatkan daya ingatan dan kefahaman untuk jangka masa yang lebih panjang. Dari sudut yang lain, permainan “*Fan-Q Board Game*” mampu menggalakkan pelajar yang pemalu untuk cuba berkomunikasi, mengurangkan kerisauan, meningkatkan kemahiran interpersonal serta kemahiran sosial.

Bermain merupakan sebahagian fasa kehidupan dunia kanak-kanak. Keberkesanan PnP akan memberi impak yang lebih signifikan seandainya kurikulum disepadukan berasaskan aktiviti bermain. Syarifah Nor Puteh dan Aliza Ali (2016) menyatakan melalui aktiviti belajar sambil bermain, kanak-kanak mampu memahami, menyerap dan menghadam kandungan silibus dalam keadaan yang mengembirakan dan memberi makna kepada diri mereka. Tuntasnya, hasil dapatan menunjukkan pelaksanaan PnP bercorak permainan di dalam kelas mampu merangsang sikap positif pelajar. Ini dibuktikan apabila majoriti pelajar merasa teruja dan berminat terhadap aktiviti yang dilakukan. Mereka cukup bersabar menunggu giliran dan senantiasa memberikan kerjasama dan ruang kepada rakan pemain yang lain untuk meneruskan giliran mereka. Ada ketika mereka juga secara spontan membantu rakan pemain yang lain dalam memastikan perjalanan permainan lancar. Pemain juga bersikap jujur jika benar mereka tidak mengetahui jawapan kuiz atau aktiviti yang ada. Dengan demikian, kaedah pemindahan maklumat yang berlaku di dalam kelas menjadi salah satu

faktor kepada keberkesanan proses PnP. Malah melalui kaedah sebegini, jarak sosial yang terbentuk antara sesama murid dan guru dapat dirapatkan supaya lahirnya sikap saling menghormati dan menyayangi.

iv. Persepsi Guru Terhadap Permainan Yang Dijalankan

Bil	Respon Guru
1	Permainan ini mudah untuk dikendalikan
2	Soalan Kuiz dan denda sesuai dengan tahap pemahaman pelajar
3	Aktiviti sepanjang permainan sesuai dengan tahap pemahaman pelajar
4	Soalan Kuiz dan denda membantu tahap pemahaman pelajar
5	Aktiviti sepanjang permainan membantu tahap pemahaman pelajar
6	Pelajar boleh fokus dan mudah difahamkan dengan perjalanan permainan ini

Jadual 3: Persepsi Guru Terhadap Aktiviti “*Fan-Q Board Game*”.

Menurut Furdu et al. (2017), bagi membina dan mengekalkan suasana pembelajaran aktif, maklum balas daripada pihak yang terlibat adalah perlu. Ini bertujuan agar pendekatan yang teratur, terancang dan kondusif serta persekitaran pembelajaran lebih berkesan dapat diwujudkan. Justeru, setelah selesai aktiviti dijalankan, guru yang bertindak sebagai fasilitator ditemubual dengan beberapa soalan. Berdasarkan jadual 3, hasil dapatan temu bual dari guru menunjukkan perjalanan permainan ini mudah difahami seterusnya mampu dilaksanakan dengan berkesan. Manakala soalan kuiz dan denda yang dikenakan kepada murid adalah bersesuaian dengan tahap umur mereka. Aktiviti yang dijalankan juga mampu mempertingkatkan tahap pengetahuan murid terhadap mata pelajaran agama Islam. Ini dibuktikan apabila guru menyatakan samada soalan, denda atau aktiviti, pelajar menunjukkan tahap pemahaman yang lebih baik. Tambahan pula, ketika pemain dikenakan denda seperti melaungkan kalimah azan, ia secara tidak langsung memberi ruang kepada rakan-rakan yang lain untuk sama- sama belajar dan seterusnya mengingatkan kalimah tersebut. Justeru, berdasarkan pengamatan pengkaji, soalan yang diberi secara berulang-ulang membolehkan murid lebih cepat mengingat sesesuatu ilmu pelajaran. Dalam perihal ini, Noor Hidayah Ismail & Fadzilah Abd. Rahman (2013)

menyatakan interaksi aktif sesama rakan sebaya dapat memberi peluang kepada murid-murid lain untuk mengenali sesuatu konsep secara kolektif.

Namun begitu, guru berpendapat permainan ini perlu dikemaskini agar tidak mengambil masa yang begitu lama. Guru berpandangan, sekiranya aktiviti ini mengambil masa yang lama, ia akan menyebabkan sebahagian murid merasa cepat bosan dan seterusnya menjadikan fokus mereka tidak terarah dan agak sukar untuk dikawal. Dapatan tambahan daripada guru berkenaan tahap kesukaran soalan perlulah disesuaikan mengikut umur murid. Guru juga menyarankan agar gerakan pemain pada papan dam mempunyai fungsi turun dan naik supaya murid lebih teruja dan seronok.

KESIMPULAN

Melalui eksperimen pelaksanaan "*Fan-Q Board Game*" di dalam kelas bagi murid-murid darjah 2, dapat dinyatakan bahawa majoriti daripada mereka berasa seronok terhadap permainan yang dijalankan. Hasil dapatan juga menunjukkan berlaku peningkatan pemahaman dan pengetahuan dalam kalangan murid melalui analisa sebelum dan selepas aktiviti yang dijalankan. Ini menunjukkan proses PnP melalui kaedah bermain di dalam kelas mampu memberi nilai tambah terhadap keupayaan pelajar dalam menguasai maklumat.

Namun, bagi memperolehi kesan yang lebih besar, konsep permainan haruslah dirancang dengan sebaik mungkin dan bersedia sebelum sesi pembelajaran bermula. Manakala, reka bentuk permainan perlu diseimbangkan mengikut tahap kesukaran cabaran dan tahap umur pelajar agar impak positif permainan ini dapat disalurkan semaksima mungkin.

Penguasaan Pendidikan Islam bukanlah suatu yang mudah, latihan berterusan perlu dilaksanakan agar informasi yang diberikan dapat dikuasai dengan sebaiknya. Pelaksanaan "*Fan-Q Board Game*" dilihat berpotensi dalam menyampaikan Pendidikan Islam kerana ia mampu meningkatkan kemahiran pelajar untuk menguasai kemahiran bercakap, menghafal, mengingat dan mengaplikasikannya. Sesungguhnya kaedah pembelajaran sambil bermain seperti ini merupakan satu inisiatif murni bagi meningkatkan kualiti pembelajaran Pendidikan Islam secara berterusan.

RUJUKAN

- Abdul Halim Mohamad, Harun Baharudin, Ahmad Farhan Jusoh, Mohd Zulkifli Muda. (2017). Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam Melalui Kaedah Nasyid. Dalam *The International Seminar On Islamic Jurisprudence in Contemporary Society* (Islac 4-5 Mac 2017).
- Ahmad Sunawari Long. 2009. *Pengenalan Penyelidikan Pengajian Islam*. Bangi: UKM.
- Akmariah Mamat dan Sofiah Ismail. (2013). Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Guru Pemulihan Jawi Di Malaysia. *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia*, 8-10 November 2010. 321-329.
- Azarudin Bin Awang, Norlaila Binti Ibrahim, Nik Fazlin Hiriyati Binti Nik Jaafar, Nur Raihana Binti Mohd Sallem, Wan Ahmad Khusairi Bin Wan Chek. (2018). Active Learning in Islamic Education Among Children. *Journal of Fundamental and Applied Sciences* 10, no. 4S : 725-733.
- Creswell, J., (2005). *Educational Research - Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative (2nd Ed)*. University of Nebraska - Lincoln: Pearson Education International. 34.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. (2017). Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2): 56-62. Retrieved from <https://www.edusoft/brain/index/article/view>.
- Kamarul Azmi Jasmi, Ab Halim Tamuri, & Mohd Izham Mohd Hamzah. (2011). Penerapan Matlamat Pendidikan Islam oleh Guru Cemerlang Pendidikan Islam: Satu Kajian Kes di beberapa buah Sekolah Menengah di Malaysia. *Sains Humanika*, 55(1). Retrieved from <http://www.sainshumanika.utm.my/index.php/sainshumanika/article/view/236/234>
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2010). *Dokumen Standard Kurikulum Prasekolah*. (Bahagian Pembangunan Kurikulum, Ed.). Kuala Lumpur.
- Kementerian Pelajaran Malaysia. (2018). *Kurikulum Standard Sekolah Rendah Pendidikan Islam. Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran Tahun 2*. (Bahagian Pembangunan Kurikulum, Ed.). Kuala Lumpur.
- 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. doi:10.18517/ijaseit.6.6.1379
- Maimun Aqsha Abdin Lubis, Sabariah Sulaiman dan Mohd Sham Kamis. (2013). Peranan guru Pendidikan Islam dalam inovasi pengajaran: Cabaran pasca-modern. Seminar “*Pemeriksaan Pengajaran Agama Islam di Malaysia*”

- Menilai Cabaran Semasa Guru Pendidikan Islam*". Dewan Besar Institut Kefahaman Islam Malaysia, Kuala Lumpur. 24-25 September.
- Mohd Maliki Ali, Maimun Aqsha Lubis dan Mohd Aderi Che Noh. (2018). Keberkesanan Pengajaran Kurikulum Akidah Dalam Pendidikan Islam Berasaskan Kemahiran Berfikir. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)* Volume 2(1) January 2018, 15-34.
- Mohd Majid Konting. (2009). *Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Mohd Suhaimi bin Md Yasin, Miswan Surip, Mohd Hatta Md Hani, Ida Aryanie Bahrudin, Mariam Abdul Hamid, Muhamad Hanif Jofri, Abdul Halim Omar, Mohd Faizal Mohamed Nor, Rosfuzah Roslan, Nordiana Kassim, Hannes Masandig, Juliana Mohamed, Lokman Abd Samad. (2019). Multimedia Grafik Interaktif Meningkatkan Daya Kefahaman Pembelajaran Dalam Kalangan Kanak-Kanak Pra Sekolah: Fun Learning with Technology. *Jurnal Dunia Pendidikan*. Vol. 1, No. 1, 35-44.
- Mokhtar Ismail. (2011). *Kaedah Penyelidikan Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K. & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in The Age Range of 7- 12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11 (12): 5453–5476.
- Noor Hidayah Ismail & Fadzilah Abd. Rahman. (2013). Perkembangan Literasi Melalui Teknik Dan Pendekatan Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Melayu Dalam Kalangan Murid Di Tadika Khalifah Didik, Ampang. Dalam *Seminar Pasca Siswazah Dalam Pendidikan (GREDEC 2013)* 157-165.
- Nur Hanis Binti Mohd Hatta. (2012). Keberkesanan Penggunaan Kaedah Bermain Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Asuhan Tilawah Al-Quran Tahun 4. *Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012*. 34-44.
- Nursafra Mohd Zhaffar, Wan Ali Akbar bin Wan Abdullah, Mohd Isa Hamzah, Khadijah Abdul Razak dan Maimun Aqsha Lubis. Strategi Penyoalan Guru Pendidikan Islam Dalam Pengajaran Berfikir Kritis. *Asean Comparative Education Research Journal On Islam and Civilization (ACER-J)*. eISSN2600-769X 2, no. 1 (2018): 72-87.
- Siti Rohani binti Jasnii, Suhaila binti Zailaniii & Hakim bin Zainal. (2018). Pendekatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pengurusan & Penyelidikan Fatwa*. Special Edition. 358-367.
- Syarifah Nor Puteh dan Aliza Ali. (2016). Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa dan Literasi bagi Pendidikan Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu* 1 (2) 1-16.



Zakiah Binti Mohamad Ashari. (2017). Aplikasi Modul Belajar Melalui Bermain Dalam Kefahaman Awal Matematik Dan Motivasi Kanak-Kanak Prasekolah (Tesis PhD Fakulti Pendidikan UTM)