

Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Students' Perception of the Use of Gamification in Arabic Language Learning

Hazrati Binti Yahaya^{1*}, Hanis Najwa Shahrudin², Fudzla Suraiyya Abdul Raup³,
Nor Zahidah Ahmad⁴, Muhammad Hatta Shafri⁵

^{1, 2, 3, 4 & 5}Akademi Pengajian Bahasa, UiTM Shah Alam

¹ hazrati87@uitm.edu.my

² hanisnajwa@uitm.edu.my

³ fudzlasuraiyya@uitm.edu.my

⁴ zahidahahmad@uitm.edu.my

⁵ muhammadhatta@uitm.edu.my

*corresponding author

Article history:

Received: 6 August 2021

Accepted: 22 May 2022

Published: 31 May 2022

Abstrak

Gamifikasi adalah penerapan elemen berasaskan permainan dan teknik reka bentuk permainan dalam konteks bukan permainan. Ia boleh digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran pada masa kini. Maka secara tidak langsung ia menyokong pengajaran dan pembelajaran yang mengaplikasikan teknologi. Namun begitu, penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan elemen gamifikasi masih kurang diamalkan secara meluas dalam pembelajaran bahasa Arab di Malaysia. Justeru, tujuan kajian ini dilakukan adalah untuk mengenal pasti persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab dengan menggunakan media gamilab sebagai aplikasi pembelajaran. Kajian ini merupakan kajian kuantitatif yang menggunakan soal selidik bagi tujuan pengumpulan data. Kajian ini melibatkan 149 orang responden yang mengikuti kursus bahasa Arab sebagai bahasa ketiga di UiTM Shah Alam. Data-data yang diperolehi daripada responden kajian akan dianalisis dengan menggunakan perisian Statistic Package for the Social Science (SPSS) versi 26.0 bagi mendapatkan data deskriptif. Dapatan kajian menunjukkan bahawa persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab berada pada tahap yang tinggi dengan nilai min = 4.31. Justeru, kajian ini diharap dapat memberi manfaat kepada para pendidik terutamanya pendidik yang mengajar bahasa Arab dalam mempelbagaikan penggunaan medium dalam pengajaran bahasa Arab.

Kata kunci: Bahasa Arab, Gamifikasi, Persepsi, Pembelajaran

Abstract

Gamification is the application of game policies and game design techniques in a non-game context. It can be used in teaching and learning nowadays. So indirectly it supports teaching and learning that applies technology. However, the use of learning media that integrate game elements is still widely practiced in Arabic language learning in Malaysia. Thus, the purpose of the study was to identify students' perceptions of the use of gamification in learning Arabic by using gamilab media as a learning application. This study is a quantitative study that uses questionnaires for the purpose of data collection. This study showed 149 respondents who took Arabic as a third language course at UiTM Shah Alam. The data obtained by the study respondents will be analyzed using Statistical Package for the Social Science (SPSS) version 26.0 to obtain descriptive data. The findings show that students' perceptions of the use of gamification in learning Arabic are at a high level with a mean value = 4.31. Thus, this study is expected to benefit the content educators who teach Arabic in diversifying the use of media in learning Arabic. The findings also illustrated that some respondents are embarrassed or afraid to make mistakes. The researcher is in the opinion that this could be a potential area of research.

Keywords: Arabic, Gamification, Perception, Learning

Pengenalan

Penggunaan media pembelajaran disifatkan sebagai platform yang efektif dalam membentuk proses pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang terkini seiring dengan ledakan globalisasi yang menjurus kepada integrasi teknologi dalam dunia pendidikan. Inovasi dan pembaharuan dapat dilihat dalam pelaksanaan PdP yang bercirikan Pendidikan Abad ke-21 (PAK21). Integrasi pengkomputeran dalam pendidikan seharusnya dimanfaatkan sepenuhnya oleh para pendidik bagi menarik minat dan motivasi pelajar. Pemanfaatan teknologi dalam proses PdP menghasilkan pendidik yang kreatif dan inovatif dalam mengendalikan sesi PdP. Pelbagai platform dapat digunakan oleh warga pendidik bagi memudahcara aktiviti pembelajaran pelajar. Gamifikasi atau 'gamification' merupakan satu contoh pendekatan PdP era revolusi teknologi yang semakin mendapat perhatian para pendidik pada setiap peringkat. Menurut Dewan Bahasa dan Pustaka (2004), gamifikasi bermaksud proses menjadikan sesuatu aktiviti yang asalnya bukan permainan sebagai aktiviti bermain. Ciri-ciri gamifikasi yang menarik, interaktif, dan mengasyikkan dilihat mampu menjadikan proses PdP lebih 'hidup' dan dinamik di samping merangsang minat pelajar untuk mengikuti proses pembelajaran dari dimensi yang berbeza. Menurut Normahdiah (2016) kaedah pembelajaran yang berinovasi ini dapat memberikan kesan positif kepada pelajar serta membantu mereka untuk menyelesaikan permasalahan yang sukar. Penggunaan permainan digital (digital games) dalam bidang pendidikan bahasa sebagai contoh telah digunakan secara meluas melihat kepada impak positif dalam penyertaan pelajar dalam lanskap pembelajaran mereka (Masrop et.al, 2019). Penerapan elemen gamifikasi ini secara umumnya dapat membantu pelajar dalam tiga aspek utama iaitu kognitif, emosional dan sosial (Norhana, 2018).

Peranan seorang pendidik juga tidak hanya terbatas kepada aspek penyediaan bahan pembelajaran semata-mata tanpa memanfaatkan media pembelajaran bagi menghasilkan pembelajaran yang efektif. Kreativiti seorang pendidik itulah dapat mencerminkan kemampuan dirinya untuk menyampaikan maklumat kepada pelajar secara baik dan terancang (Perdana, 2020). Elemen visual dan fungsi yang menarik yang terkandung dalam sesebuah media pembelajaran mampu mendorong minat dan konsentrasi pelajar terhadap isi kandungan pelajaran (Affrida, 2017). Elemen suara dan gambar turut terbukti meningkatkan motivasi pelajar, Selain dapat menarik perhatian pelajar untuk turut serta dalam aktiviti pembelajaran. Dorongan dan galakan kepada pelajar untuk mempelajari bahasa Arab dapat disuntik melalui strategi pembelajaran yang menarik berkonsepkan mandiri 'independent' dan pembelajaran aktif melalui penggunaan material elektronik (Noor, Yusoff, Yasim & Kamarudin, 2016).

Gamifikasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran

Gamifikasi atau 'gamification' merupakan penggunaan elemen permainan di dalam konteks bukan permainan (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011). Penggunaan elemen gamifikasi masih dianggap baru dalam dunia pendidikan kerana penggunaannya secara meluas hanyalah dalam bidang perniagaan (J. Figueroa, 2015). Selain itu, elemen ini telah dibuktikan mampu meningkatkan proses pembelajaran untuk semua peringkat antaranya ialah mampu memberikan pengalaman kepada pelajar dalam mengatasi cabaran pendidikan (Ong, Chan & Koh, 2013). Menurut Pramana (2016) elemen permainan dalam pembelajaran ini juga turut melibatkan kepelbagaian emosi pelajar, selain mendorong pelajar untuk sentiasa mencari ilmu untuk kepuasan diri sendiri serta memenuhi rasa ingin tahu mereka (Smith- Robbins, 2010).

Kedah pembelajaran yang menggunakan elemen gamifikasi dapat membangunkan kemahiran kognitif dan motor pelajar. Hal ini dapat dilihat kemampuannya dalam memberikan pengalaman kepada pelajar melalui proses penguasaan dan melibatkan situasi sukar (Kiili, 2014). Menurut Wilson, Colonge dan Henderson (2016) turut menyokong bahawa kaedah ini mampu menyediakan beberapa alternatif untuk proses penyelesaian. Oleh yang demikian, hal ini dapat mendorong pelajar untuk menghayati dan menyedari potensi mereka. Di samping itu, gamifikasi dapat meningkatkan motivasi pelajar serta melibatkan mereka dalam persaingan sihat dalam kalangan pelajar (Papastergiou, 2009). Matlamat utama gamifikasi bukanlah semata-mata persaingan, namun ia lebih menjurus kepada membina kemahiran melalui setiap peringkat permainan (Prabayun, Suyanto & Sunyoto, 2016). Gamifikasi juga dianggap sebagai medium pengajaran dan pembelajaran kontemporari serta seiring dengan revolusi pendidikan masa kini. Justeru, pengkaji ingin melihat kepentingan gamifikasi dalam proses pembelajaran bahasa arab dalam menghasilkan impak positif dalam pelan pengajian dari sudut pandang persepsi pelajar.

Ini kerana, pengintegrasian gamifikasi dalam pengajaran terbukti mampu meningkatkan keberkesanan serta meningkatkan kualiti proses pengajaran dan pembelajaran (PdP), di samping turut meningkatkan prestasi dan produktiviti pelajar (Yapıcı & Karakoyun, 2017). Selain itu, ia dilihat praktikal dalam meningkatkan minat pelajar (Norfarizah & Mohd Zazril, 2017). Di samping itu, penerapan gamifikasi dalam pendidikan juga dapat menggalakkan aktiviti persaingan dan cabaran bagi mencapai sesuatu matlamat (Mohamed Masrop, 2014). Hal ini kerana menerusi pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran, pelajar akan lebih bermotivasi tinggi untuk sentiasa berusaha untuk memperoleh markah yang tinggi dan saling bersaing antara pelajar untuk mendapat kedudukan yang paling atas di dalam carta saingan. Maka secara tidak langsung ia akan dan mendorong kepada sebuah persaingan yang sihat dalam pembelajaran.

Pernyataan Masalah

Pendidik adalah antara individu penting dalam memastikan pengajaran itu berkesan terhadap pelajar. Keberkesanan saling berkaitan dengan kemampuan pendidik dalam menentukan pendekatan pengajaran yang perlu diaplikasikan dalam sesi pengajaran sama ada di dalam kelas atau di dalam talian. Pendekatan yang dipilih haruslah selari dengan objektif pembelajaran yang telah ditetapkan supaya ia dapat memberikan impak yang positif. Proses penyampaian pengajaran terutamanya pengajaran bahasa Arab hendaklah menarik dan bersesuaian dengan kehendak pelajar. Dengan itu, ia memudahkan lagi pelajar untuk memahami kandungan pembelajaran yang disampaikan. Di samping dapat membantu para pelajar menguasai bahasa Arab dengan lebih berkesan (Nur Aflaha et. al, 2015) dan malah pengajaran yang berkualiti dapat dihasilkan daripada para pendidik yang berupaya menerapkan ilmu pedagogi iaitu ilmu mengajar secara saintifik dalam pendidikan formal (Mohammad Abdillah, Miss Asma & Zamri Arifin, 2014). Justeru, aspek kaedah pengajaran pendidik bahasa Arab perlu disesuaikan dengan keperluan pelajar dalam kemahiran berbahasa. Namun kajian Che Suriani & Siti Aishah (2018) mendapati bahawa amalan pengajaran pendidik bahasa Arab yang kurang berkesan menjadi salah satu faktor yang menyumbang kepada berlakunya masalah dalam pembelajaran bahasa Arab.

Dalam penyampaian sesuatu pengajaran, terutamanya pengajaran bahasa kedua atau bahasa asing, penggunaan bahan yang sesuai dan menarik adalah penting. Bahan bantu mengajar bukan hanya tertumpu kepada penggunaan buku sahaja. Ini kerana kajian Muhammad Haron et.al (2018) mendapati bahawa peratusan penggunaan bahan mengajar yang berteraskan teknologi adalah tidak memberangsangkan. Keadaan ini menyebabkan suasana pembelajaran menjadi hambar dan pelajar-pelajar akan menjadi kurang berminat untuk mempelajari bahasa asing terutamanya bahasa Arab. Oleh itu, pendidik hendaklah menggunakan pelbagai bahan bantu mengajar bagi menghasilkan pengajaran dan pembelajaran (PdP) yang lebih efektif. Antara bahan bantu mengajar yang boleh digunakan adalah bahan bantu mengajar yang berorientasikan gamifikasi. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan untuk meninjau persepsi pelajar terhadap penggunaan media pembelajaran yang berteraskan elemen gamifikasi dalam PdP bagi menguasai bahasa Arab sebagai bahasa ketiga di UiTM.

Metodologi Kajian

Kajian persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab ini menggunakan reka bentuk kajian kuantitatif. Satu instrumen soal selidik telah diedarkan kepada sampel untuk tujuan pengumpulan data menggunakan teknik pensampelan secara rawak. Soal selidik ini diadaptasi daripada kajian Boon, Q. W. & Aziz, A. (2021). Tajuk kajiannya ialah “Tonton dan Belajar”: Integrasi Edpuzzle dalam Subjek

Kaunter Hadapan. Ia juga diadaptasi daripada kajian Mohamad, S., Hamzah, M.A. & Osman, F. (2020) dengan tajuk kajian “Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat Dan Keinginan Menggunakan Snake & Ladder Digital Game Board Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan”. Untuk kesahan dan kebolehpercayaan soal selidik, satu kajian rintis dijalankan dan mendapati nilai *alpha cronbach* bagi keseluruhan item soal selidik ialah 0.82. Seramai 149 orang pelajar menjadi responden bagi kajian sebenar. Mereka merupakan pelajar UiTM Shah Alam yang mengikuti Kursus Bahasa Arab peringkat permulaan sebagai Bahasa ketiga. Setelah data dikumpul oleh pengkaji, satu ujian deskriptif dijalankan untuk memperolehi keputusan min persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. *Statistic Package for the Social Science (SPSS)* versi 26.0 telah digunakan oleh pengkaji bagi menganalisis keputusan. Hasil interpretasi data akan dibahagikan kepada tiga tahap min iaitu seperti dalam Jadual 1 berikut:

Jadual 1 Skala Interpretasi Skor Min

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

Sumber: Rudzi (2003)

Dapatan Kajian

Soal selidik yang digunakan bagi tujuan kajian ini terbahagi kepada dua bahagian iaitu bahagian pertama adalah profil demografi kajian dan bahagian kedua pula adalah tahap persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil dapatan yang diperoleh dapat menjawab objektif atau tujuan kajian yang dilakukan iaitu menentukan tahap persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab. Dapatan kajian dianalisis dengan menggunakan bantuan perisian SPSS 26.0. Analisis deskriptif dijalankan dengan melibatkan kekerapan, min dan sisihan piawai.

Profil Demografi Kajian

Jadual 2 memaparkan demografi responden kajian seperti jantina, umur dan tempoh mempelajari Bahasa Arab.

Jadual 2 Demografi Responden

Demografi	Kategori	Sample (N=149)	Peratus (%)
Jantina	Lelaki	39	26.2
	Perempuan	110	73.8
Umur	18-20 Tahun	7	4.7
	21-23 Tahun	140	94.0
	24-26 Tahun	1	0.7
	Lain-lain	1	0.7
Tempoh mempelajari Bahasa Arab	0-5 Tahun	96	64.4
	6-10 Tahun	37	24.8
	11-15 Tahun	12	8.1
	16-20 Tahun	1	0.7
	21-26 Tahun	1	0.7
	Lain-lain	2	1.3

Jadual 2 menunjukkan demografi responden bagi kajian ini, berdasarkan jantina seramai 39 orang (26.2%) responden lelaki dan seramai 110 (73.8%) orang responden perempuan. Manakala dari segi umur, seramai 7 orang (4.7%) berumur 18 – 20 tahun, seramai 140 orang (94.0%) berumur 21-23 tahun, seramai 1 orang (0.7%) bagi yang berumur 24-26 tahun dan seramai 1 orang (0.7%) bagi umur selain yang disebut. Bagi tempoh mempelajari Bahasa Arab, seramai 96 orang (64.4%) sudah mempelajari selama 0-5 tahun, seramai 37 orang (24.8%) sudah mempelajari bahasa Arab selama 6-10 tahun, seramai 12 orang (8.1%) sudah mempelajari Bahasa Arab selama 11-15 tahun, seramai 1 orang (0.7%) sudah mempelajari bahasa Arab selama 16-20 tahun, seramai 1 orang (0.7%) sudah mempelajari bahasa Arab selama 21-26 tahun dan seramai 2 orang (1.3%) belum pernah mempelajari bahasa Arab.

Tahap Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Bagi tujuan untuk mengenalpasti tahap persepsi pelajar terhadap pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Arab, maka analisis deskriptif telah digunakan untuk mentafsir data yang telah dikumpulkan dalam kalangan responden. Hasil analisis deskriptif ini dipersembahkan dalam bentuk jadual

yang mengandungi nilai min dan sisihan piawai. Jumlah min daripada setiap konstruk akan dikategorikan kepada tiga skor seperti jadual di bawah.

Jadual 3 Skala Interpretasi Skor Min

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

Sumber: Rudzi (2003)

Jadual 4 Taburan Tahap Persepsi Pelajar Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Arab

No	Item	Min	SP	Interpretasi
B1.	Pembelajaran Bahasa Arab lebih mudah difahami dengan aplikasi Gamilab.	4.21	0.690	Tinggi
B2.	Pembelajaran menggunakan aplikasi Gamilab menjimatkan masa.	4.19	0.759	Tinggi
B3.	Saya mudah mengakses aplikasi Gamilab tanpa kekangan masa.	4.33	0.682	Tinggi
B4.	Saya mudah mengakses aplikasi Gamilab tanpa kekangan tempat.	4.34	0.624	Tinggi
B5.	Saya boleh memperoleh keputusan dengan cepat melalui aplikasi Gamilab.	4.33	0.692	Tinggi
B6.	Aplikasi Gamilab boleh meningkatkan prestasi pembelajaran saya.	4.24	0.741	Tinggi
B7.	Saya berpendapat aplikasi Gamilab adalah pembelajaran interaktif yang berkesan.	4.26	0.699	Tinggi
B8.	Saya suka mempelajari Bahasa Arab dengan menggunakan aplikasi Gamilab.	4.30	0.714	Tinggi
B9.	Saya berminat menggunakan aplikasi Gamilab sewaktu sesi pembelajaran.	4.35	0.687	Tinggi
B10.	Saya seronok menggunakan aplikasi Gamilab sewaktu sesi pembelajaran.	4.45	0.662	Tinggi

B11.	Gamilab meningkatkan motivasi dan minat saya untuk mengulangkaji pelajaran.	4.34	0.694	Tinggi
B12.	Gamilab mampu membantu mengurangkan penggunaan kertas dan pembelian buku Latihan.	4.44	0.681	Tinggi
	Min Keseluruhan	4.31	0.564	Tinggi

Jadual 4 menunjukkan hasil dapatan kesemua item mendapat nilai min pada skala yang tinggi. Item yang mendapat nilai min yang paling tinggi iaitu pada item B10 (Saya seronok menggunakan aplikasi Gamilab sewaktu sesi pembelajaran) dengan nilai min = 4.45 dan sisihan piawai = 0.662. Item kedua yang tertinggi iaitu pada item B12 (Gamilab mampu membantu mengurangkan penggunaan kertas dan pembelian buku Latihan) dengan nilai min = 4.44 dan sisihan piawai = 0.681. Dan item ketiga yang tertinggi iaitu pada item B9 (Saya berminat menggunakan aplikasi Gamilab sewaktu sesi pembelajaran) dengan nilai min = 4.35 dan sisihan piawai = 0.687.

Terdapat beberapa item yang mempunyai nilai min terendah di antara nilai-nilai min item yang lain, antaranya item B1 (Pembelajaran Bahasa Arab lebih mudah difahami dengan aplikasi Gamilab) dengan nilai min 4.21 dan sisihan piawai = 0.690. Dan juga pada item B2 (Pembelajaran menggunakan aplikasi Gamilab menjimatkan masa) dengan nilai min = 4.19 dan sisihan piawai = 0.759. Walaupun begitu, kajian ini mendapati bahawa nilai min keseluruhan berada pada skala yang tinggi iaitu dengan nilai min = 4.31 dengan sisihan piawai = 0.564.

Perbincangan Kajian

Penggunaan gamifikasi merupakan satu wadah terkini sebagai bahan bantu mengajar yang mula mendapat tempat dalam sistem pengajaran dan pembelajaran (PdP) di Malaysia. Penggunaan bahan pembelajaran yang berteraskan gamifikasi dilihat sebagai salah satu jalan alternatif bagi penggunaan bahan pengajaran yang berkesan lagi menarik (Rohaila dan Fariza, 2017). Gamifikasi juga merupakan satu kaedah pembelajaran dan pengajaran yang aktif (Nurfatin dan Zarima, 2020). Hasil kajian menunjukkan penggunaan Gamilab sebagai salah satu aplikasi gamifikasi sewaktu sesi pembelajaran mencetuskan rasa seronok dalam kalangan pelajar. Ia merupakan item yang mendapat nilai min tertinggi berbanding item-item lain. Pembelajaran yang menyeronok mempunyai hubung kait dengan penggunaan bahan bantu mengajar. Penggunaan bahan bantu mengajar yang menarik akan memberikan suasana pembelajaran yang menggembirakan (Abdul Rasid dan

Asmah, 2013). Selain itu, (Abdul Rasid dan Asmah, 2013) turut menyatakan bahawa perasaan seronok dapat membuatkan pembelajaran menjadi positif dan pelajar akan sentiasa tertanti-nanti untuk melalui sesi seterusnya.

Rasa seronok juga dikaitkan dengan motivasi pelajar dalam menuntut ilmu. Menurut Noels (2002), salah satu kategori pembentukan motivasi pelajar ialah orientasi dalaman (*intrinsic orientations*). Ia merujuk kepada rasa puan dan seronok disebabkan oleh pengembangan ilmu pengetahuan, pencapaian diri atau memperoleh pengalaman yang menggembirakan. Ellis (1985) pula menegaskan bahawa bahan pengajaran adalah salah satu perkara yang boleh mempengaruhi motivasi pelajar terhadap pembelajaran bahasa kedua. Siti Sukainah et. al. (2014) dalam kajiannya telah merumuskan bahawa sikap positif, motivasi dan usaha untuk menguasai bahasa sasaran merupakan antara unsur-unsur penting yang dapat menentukan kejayaan pelajar bahasa. Kajian yang dijalankan oleh Abdul Hakim et. al. (2015) jelas menunjukkan bahawa ketinggian tahap motivasi pelajar adalah salah satu sebab yang terbesar terhadap kemajuan pencapaian pelajar dalam mempelajari bahasa Arab. Dalam pada itu, banyak kajian yang menunjukkan gamifikasi mempunyai impak dan kesan terhadap motivasi pelajar (Ong et. al, 2013; Hong dan Masood, 2014). Hal ini sekali gus membuktikan aplikasi Gamilab adalah bahan bantu mengajar yang menarik untuk digunakan dalam PdP kerana ia mencetuskan rasa seronok dalam kalangan pelajar serta dapat meningkatkan motivasi pelajar untuk mempelajari bahasa Arab. Di samping itu, penggunaan gamifikasi dapat membantu mengurangkan penggunaan kertas dan buku latihan. Ia merupakan item yang mendapat nilai min yang kedua tertinggi. Penggunaan bahan bantu mengajar memberikan lebih banyak dampak yang positif terhadap proses pengajaran dan pembelajaran (Hassan, 1993). Namun, kekurangan sumber untuk mempelbagaikan bahan bantu mengajar boleh mempengaruhi proses pembelajaran (Libau dan Ling, 2020).

Kesukaran untuk memperolehi bahan bantu mengajar adalah disebabkan ia perlu dihasilkan sendiri atau secara pembelian. Hal ini secara tidak langsung memerlukan sumber kewangan dan modal yang besar (Tang dan Abdul Ghani, 2006) kerana kebanyakan guru lebih gemar menggunakan kertas edaran dan modul sebagai bahan bantu mengajar (Kamarul et. al, 2011). Oleh itu, penggunaan gamifikasi akan membawa kepada penjimatan kos bukan sahaja dalam kalangan guru bahkan dalam kalangan pelajar juga. Selain itu, penjimatan masa pembelajaran turut berlaku kerana guru tidak perlu memperuntukkan masa yang banyak untuk menyediakan bahan bantu mengajar (Siti Aminah dan Fazlinda, 2018). Para pelajar juga dapat menjimatkan masa kerana tidak perlu menulis atau menyalin (Norliza, 2013).

Walaupun item B1 (Pembelajaran Bahasa Arab lebih mudah difahami dengan aplikasi Gamilab mempunyai nilai min terendah di antara nilai-nilai min item yang lain, namun secara keseluruhannya kajian ini mendapati

bahawa nilai min keseluruhan berada pada skala yang tinggi. Hal ini disokong dengan kajian yang dilakukan oleh Reiners et al., (2012) yang menunjukkan gamifikasi dalam pendidikan sememangnya mampu mempengaruhi perkembangan kemahiran dan pembelajaran pelajar. Walaupun begitu, konsep gamifikasi perlu dirancang dengan sebaik mungkin dan disediakan sebelum sesi pembelajaran dimulakan agar kesan yang optimum boleh dicapai (Siti Rohani et al., 2019). Tambahan pula, reka bentuk permainan perlu disesuaikan mengikut tahap kesusahan cabaran dan tahap kemahiran pelajar agar mereka tidak bosan dengan soalan yang senang dan gelisah terhadap soalan yang terlalu sukar. Pemilihan permainan juga haruslah bertepatan dengan kesesuaian dan silibus pembelajaran (Siti Rohani et al., 2019).

Kesimpulan

Dapatan kajian ini telah menunjukkan bahawa pengintegrasian gamifikasi di dalam pembelajaran mempunyai kesan yang positif terhadap emosi pelajar. Ia bukan sahaja mencetuskan rasa seronok dalam diri pelajar, namun ia juga berjaya mewujudkan persaingan yang sihat ketika proses pembelajaran. Tambahan lagi, ia juga dapat mengurangkan penggunaan kertas dan buku latihan kerana pelaksanaannya yang menggunakan platform atas talian sahaja. Oleh itu, pelajar dapat mengakses permainan mengikut masa dan tempat yang sesuai dengan keperluan diri masing-masing, tidak terhad semasa proses PdP semata-mata. Justeru, para pengajar digalakkan untuk mengaplikasikan permainan semasa proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) agar dapat mewujudkan suasana positif ketika belajar seterusnya meningkatkan kualiti dan pencapaian akademik pelajar.

Rujukan

- Abdul Hakim Abdullah, Ab. Aziz Sulaiman & Wan Ismail Wan Abdullah. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi terhadap Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Islam dan Masyarakat Kontemporari*. ISSN 1985-7667, e-ISSN: 2289-6325. <https://doi.org/10.37231/jimk.2020.10.1.112>
- Abdul Rasid Jamian Dan Hasmah Ismail (2013). Pelaksanaan pembelajaran menyeronokkan dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa melayu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu – JPBM*, ISSN: 2180-4842. JPBM, Vol. 3, Bil. 2 (Nov. 2013): 49-63.
- Affrida, E. N. (2017). Pola Asuh Anak Usia Pra Sekolah bagi Ibu dengan Peran Ganda, *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3a), 72-77.
- Boon, Q. W. & Aziz, A. (2021). Tajuk kajiannya ialah “Tonton dan Belajar”: Integrasi Edpuzzle dalam Subjek Kaunter Hadapan. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*. Vol 8, Issue 1: 1-9.
- Charles Muling Libau dan Ying-Leh Ling. 2020. Peranan Bahan Bantu Mengajar dan Persekitaran Maklum Balas dalam Meningkatkan Kualiti Pembelajaran Pelajar. Conference: National Research Innovation Conference (NRICon 2020).

- Che Suriani & Siti Aishah. (2018). Pelaksanaan dan Masalah dalam Pengajaran dan Pembelajaran bahasa Arab di Institusi Pengajian Tinggi. E-JOURNAL OF EDUCATION, 7TH EDITION 2018. (e-ISSN 2289-6880). 12-13 November 2018, Imperial Heritage Hotel, Melaka, Malaysia.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011. From Game Design Elements to Gamefulness : Defining “ Gamification.
- Ellis, R. 1985. Understanding Second Language Acquisition. Oxford: Oxford Universiti Press.
- J.Figueroa, Francisco Flores. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. Digital Education Review, 27, June 2015.
- Hoe, T. W. (2015). Gamifikasi dalam pendidikan: Pembelajaran berasaskan permainan. Tanjong Malim: Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Hong, G. Y., & Masood, M. (2014). Effects of Gamification on Lower Secondary School Students' Motivation and Engagement. World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering, 8 (12), 3733-3740.
- Kamarul Azmi Jasmi, Mohd Faez Ilias, Ab. Halim Tamuri dan Mohd Izham Mohd Hamzah. 2011. Amalan Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Malaysia. Journal of Islamic and Arabic education 3(1) 59-74.
- Kiili, K., Ketamo, H., & Kickmeier-rust, M. D. (2014). Eye tracking in game-based learning research and game design. International Journal of Serious Games. Volume, 1. Issue number, 2. DOIs. 10.17083/ijsg.v1i2.15.
- 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. In: World Academy of Researchers, Educators, and Scholars in Business, Social Sciences, Humanities and Education Conference, 22 - 25 July 2013, Cape Town, South Africa.
- Masrop, N., Ishak, H., Zainuddin, G. , Ramlan, S. , Sahrir, M. and Hashim, H. (2019) Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. *Creative Education*, 10, 3213-3222. doi: [10.4236/ce.2019.1012245](https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245))
- Mohamad, S., Hamzah, M.A. & Osman, F. (2020). Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat Dan Keinginan Menggunakan Snake & Ladder Digital Game Board Dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan. *Jurnal Dunia Pendidikan*. 2(3) : 126-134.
- Mohammad Abdillah Samsuiman, Miss Asma Benjaman & Zamri Arifin (2014). Hubungan antara kualiti guru bahasa Arab dan kecenderungan minat pelajar dalam bahasa Arab. *Jurnal Kemanusiaan Bil. 22*. Universiti Teknologi Malaysia

- Muhammad Haron Husaini, Diyak Ulahman Mat Saad Mohd Izzuddin Mohd Pisol & Ahmad Shafiq Mat Razali (2018). Tahap Penggunaan Bahan Bantu Mengajar dalam Kalangan Guru bahasa Arab. *Jurnal AL-ANWAR*, Persatuan Bekas Mahasiswa Islam Timur (PBMITT) 6 (2) : 71- 83.
- Noels, K. A. 2002. *New Orientations in Language Learning Motivation: Towards a Model of Intrinsic, Extrinsic and Integrative Orientations and Motivation*. Dlm. *Motivation and Second Language Acquisition*, disunting oleh Domyei, Z.& Richards, S. Honolulu: Universiti of Hawaii Press.
- Noor, Z. A. M., Yusoff, N. M. R. N., Yasim, I. M. M., & Kamarudin, M. Y. (2016). *Foreign Language Vocabulary Learning Strategies in Malaysia*. *Creative Education*, 7, 428-434.
<https://doi.org/10.4236/ce.2016.73042>
- Norfaridah & Mohd Zazril. (2017). Penggunaan Bahan Bantu Mengajar Berasaskan Papan Pelbagai Sentuh untuk Pembelajaran Sains Tahun Tiga. *Malaysian Journal of Creative Media, Design and Technology*. Vol.1(6),
- Norhana Bakhary (2018). [Gamifikasi Pembelajaran Rancakkan PdP dalam Bilik Darjah](https://www.pendidik.com.my), *Majalah Pendidik*.
<https://www.pendidik.com.my>
- Norliza Binti A.Rahim. 2013. Penggunaan Mobile Learning (M-Learning) untuk Tujuan Pembelajaran dalam Kalangan Pelajar Kejuruteraan Uthm. Tesis Ijazah Sarjana.
- Nur Aflaha binti Abd Aziz, Maimun Aqsha Lubis, Siti Najidah Binti Nawawi @ Saad, Nor Atikah Binti Adnan (2015). pendekatan pengajaran bahasa arab di peringkat pengajian tinggi di Malaysia. *The Eight International Workshop and Conference of ASEAN Studies in Islamic and Arabic Education and World Civilization POLMED – UKM – STAI (AL- HIKMAH) Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi*.
- Nurfatin Hayati Azmi dan Zarima Mohd Zakaria. (2020). Gamifikasi dalam Kalangan Guru Pelatih Upsi semasa Menjalani Latihan Mengajar di Sekolah. *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, Volume 2 Issue 4 (March 2020) PP. 56-67. DOI: 10.35631/IJMOE.24005
- 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 atertiary education system in Malaysia.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Pramana, D. (2016). Perancangan Aplikasi Knowledge Sharing Dengan Konsep Gamification. *Jurnal Sistem dan Informatika*, 10(1).
- Prambayun, A., Suyanto, M. S. M., & Sunyoto, A. (2016). Model Gamifikasi Untuk Sistem Manajemen Pembelajaran. *Semnasteknomedia Online*, 4(1), 2-6.

- 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.
- Rudzi Munap. 2003. Penilaian Program Diploma Kesetiausahaan Eksekutif di Universiti Teknologi MARA. Unpublished Tesis Ph.D., Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi.
- Siti Sukainah Che Mat & Melor Md. Yunus. 2014. Attitudes and Motivation Towards Learning English Among FELDA School Students. Australian Journal of Basic and Applied Sciences. 8 (5). 1-8.
- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," Jurnal Komunikasi Pendidikan. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113
- Universiti Putra Malaysia, P. S. K. d. K. (2016). *Gamifikasi pendekatan baharu dalam pengajaran mampu tingkat pemahaman pelajar*. Pejabat Strategi Korporat dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. <http://psasir.upm.edu.my/43405/>
- Wood, L. C., & Reiners, T. (2012). Gamification in Logistics and Supply Chain Education: Extending Active Learning. IADIS Internet Technologies and Society.
- Yapıcı, İ. Ü. dan Karakoyun, F. (2017). "Gamification in Biology Teaching: A Sample of Kahoot Application," Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry. Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry, 8(4), hal. 396–414. Doi:10.17569/tojqi.335956