

KEPENTINGAN MENGGUNAKAN TEKNOLOGI (*GAME-BASED LEARNING*) BAGI MENINGKATKAN NILAI-NILAI ISLAM DALAM KALANGAN PELAJAR UNIVERSITI

Zahid Izzuddeen Bin Mohd Hata

Fakulti Pengajian Quran Dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia,

Tel: +6019-4195549 E-mail: zahid.izzuddeen@raudah.usim.edu.my

Akmal Izzat Bin Anuar

Fakulti Pengajian Quran Dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia,

Tel: +6011-14609078 E-mail: akmalizzat@raudah.usim.edu.my

Muhammad Firdaus Bin Abdul Halim

Fakulti Pengajian Quran Dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia,

Tel: +6011-20910904 E-mail: firdaus_halim@raudah.usim.edu.my

Nadiah binti Ramlan

Fakulti Pengajian Qur`an dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia

Tel: +6017-6163707 E-mail: nadiahramlan@usim.edu.my

ABSTRAK

Pendidikan agama Islam memainkan peranan penting dalam membentuk pelajar sebagai individu yang berakhlak mulia dan bertanggungjawab. Walaubagaimanapun, pendekatan pengajaran secara konvensional pada masa kini sering dianggap kurang efektif dalam menarik minat pelajar bagi menerapkan nilai-nilai Islam dengan berkesan. Oleh itu, sebagai satu pendekatan yang inovatif, penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) dianggap sebagai alternatif yang berpotensi tinggi untuk menarik minat pelajar. Di samping itu, ianya dapat memperkukuhkan pemahaman dan mengaplikasikan nilai-nilai Islam dengan cara yang lebih interaktif dan menyeronokkan. Tujuan kajian ini dijalankan untuk mengenalpasti kepentingan dan keberkesanan penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan untuk meningkatkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, kesopanan dan kesabaran dalam kalangan pelajar universiti. Kajian ini melibatkan pelajar-pelajar tahun 3 daripada Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia. Reka bentuk kajian yang dijalankan adalah menggunakan soal selidik yang melibatkan 60 orang pelajar. Hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan memainkan peranan penting dalam menarik minat pelajar dan membantu mereka untuk menerapkan nilai-nilai agama Islam dalam diri mereka secara lebih interaktif dan menyeluruh.

Kata kunci: Pembelajaran berasaskan permainan, nilai-nilai Islam, teknologi

1. Pengenalan

Sektor pendidikan di negara ini telah berubah mengikut aliran teknologi yang semakin maju secara dinamis dan mengalami banyak perubahan dari masa ke masa serta pembaharuan pada abad ke-21. Matlamat utama perubahan ini adalah untuk menjadikan Malaysia sebagai pusat kecenderungan akademik (*Centre for Academic Excellent*) di rantau Asia dan juga di peringkat antarabangsa pada abad ke-21. Dengan itu, pendidikan di Malaysia perlu melakukan suatu perubahan dalam meningkatkan kecemerlangan imej dan kualiti pendidikan ke taraf dunia bagi memperolehi status World Class Education. Menurut Rohaila Mohamed Rosly dan Fariza Khalid (2017). Selain itu, dalam konteks pembelajaran berasaskan permainan penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin ketara. Hal ini dikatakan demikian kerana, hal yang demikian cara ini adalah untuk membantu memberikan kaedah yang baharu dalam meningkatkan kaedah pembelajaran pada masa kini. Strategi ini secara khusus dapat membantu dalam meningkatkan prinsip Islam seperti kejujuran, kesopanan dan kesabaran. Maka pelajar berkebolehan untuk berfikir secara kritis dalam pendidikan Islam. Sebagai contoh, penggunaan platform seperti Quizizz dan Kahoot sebagai medium baharu untuk menjawab soalan yang diberi oleh guru di dalam pembelajaran. Revolusi Perindustrian 4.0 mengukuhkan penggabungan teknologi dalam pengajaran dan sebagai pemudahcara. Gamifikasi meningkatkan kejayaan pelajar, dan memberi inspirasi serta motivasi kepada pelajar dan menjadikan pembelajaran suatu perkara yang menyeronokkan. Salah satu pendekatan yang bersesuaian dengan

ciri pembelajaran pada abad ke 21 adalah melalui gamifikasi iaitu pembelajaran berasaskan permainan (Deterding et al., 2011).

Proses pengajaran dan pembelajaran semasa terus menggunakan pendekatan yang hanya bertumpu kepada pensyarah sahaja. Pelajar di belakang kelas mungkin sedang melakukan sesuatu yang lain dan tidak menghiraukan pensyarah yang berada di hadapan bilik memberikan maklumat. Dalam pada itu, pelajar pelajar masih menganggap mereka mampu mengatasi ketidakfahaman mereka dengan cara membaca semula nota yang telah diberikan oleh pensyarah di luar waktu kelas. Salah satu kaedah yang lama digunakan ialah kaedah penyampaian satu hala. Kaedah ini agak membosankan kerana para pelajar hanya mendengar setiap maklumat yang diberi. Oleh sebab itu, pelajar akan merasa cepat bosan dan mengantuk Menurut Ea Ah Ming (1990). Pengajaran tradisional yang bertunjangkan kepada kaedah kuliah dalam bentuk penyampaian maklumat, dan penerangan idea yang menggunakan prinsip secara lisan dan abstrak atau lebih dikenali sebagai “chalk and talk” oleh pensyarah kepada pelajar melalui komunikasi satu hala dan peranan pelajar sebagai penerima adalah pasif.

Dalam meniti arus kemodenan ini, pembelajaran berasaskan permainan (*gamed-based learning*) dan gamifikasi sering digunakan dalam proses pembelajaran pada abad ke-21. Kedua-duanya mempunyai ciri-ciri yang sama dalam menerapkan budaya inovasi dalam pengajaran yang mampu menjadikan proses pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, dapat meningkatkan kualiti pendidikan negara. Dalam pada itu, proses pengajaran dan pembelajaran seharusnya bergerak seiringan mengikuti perkembangan teknologi pada masa kini. Gamifikasi juga boleh digunakan sebagai pilihan atau pelengkap kepada kaedah pengajaran untuk mencapai matlamat pengajaran atau pendidikan (Cankaya dan Karamate, 2009). Pengajaran merupakan suatu proses yang merangkumi pelbagai aspek, Sebagai contoh aktiviti, perancangan, pelaksanaan, penilaian dan maklum balas. Cara ini adalah bertujuan menyebarkan ilmu pengetahuan dan kemahiran tertentu yang melibatkan beberapa teknik dan strategi yang perlu diaplikasikan oleh setiap pensyarah.

2. Metodologi kajian

Kajian ini bertujuan untuk mengenalpasti kepentingan dan keberkesanan penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan (*game-based learning*) dalam meningkatkan nilai-nilai Islam di kalangan pelajar universiti. Bagi mencapai tujuan tersebut, metodologi kajian yang terperinci telah dirancang dan dilaksanakan. Berikut adalah langkah-langkah yang diambil dalam menjalankan kajian ini:

2.1 Reka Bentuk Kajian

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kuantitatif, di mana data dikumpulkan melalui soal selidik untuk mendapatkan pandangan dan persepsi pelajar mengenai penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan dalam konteks penerapan dan pengajaran nilai-nilai Islam. Proses pengedaran dilakukan secara online bagi memudahkan pengumpulan data. Bahagian pertama adalah maklumat demografi, yang mengandungi soalan berkaitan latar belakang responden seperti nama, jantina, dan kursus yang diambil di Fakulti Pengajian Quran Dan Sunnah. Bahagian kedua berkaitan dengan penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan, yang mengandungi soalan berkaitan sejauh mana pandangan mereka terhadap penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan membantu bagi menerapkan nilai-nilai Islam dalam kalangan pelajar universiti pada masa kini.

2.2 Pemilihan sampel kajian

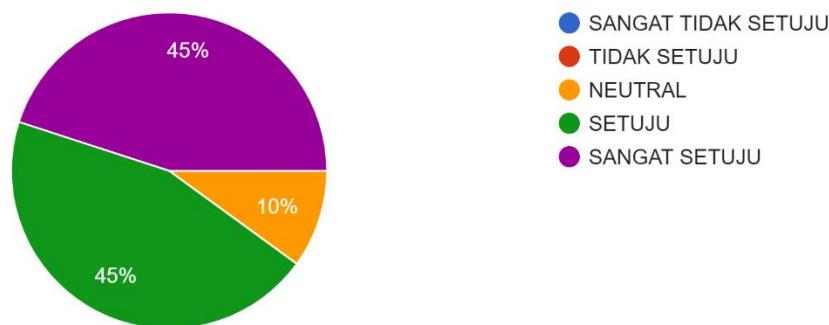
Populasi kajian terdiri daripada pelajar-pelajar Tahun 3 daripada Fakulti Pengajian Quran dan Sunnah, Universiti Sains Islam Malaysia. Sampel kajian pula dipilih secara rawak melibatkan 60 orang pelajar yang terdiri daripada empat kursus yang berbeza di bawah fakulti tersebut. Pemilihan secara rawak berstrata digunakan bagi memastikan bahawa sampel yang dipilih adalah representatif dan dapat memberikan gambaran yang tepat mengenai populasi dalam kajian ini.

3. Dapatan kajian

3.1 Tahap kesedaran tentang keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan

1. Saya sedar tentang keberkesanan pembelajaran berasaskan permainan (game-based learning).

60 responses



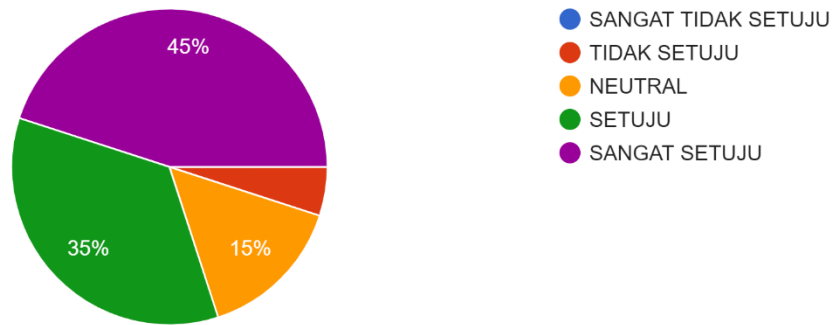
Rajah 1

Rajah 1 menunjukkan pada soalan yang pertama sebanyak 40% responden telah menyatakan sangat setuju manakala 40% lagi adalah setuju dan 10% menyatakan neutral. Bagi 10% yang menyatakan neutral kerana mereka tidak tahu keberkesanan menggunakan kaedah pembelajaran ini disebabkan pembelajaran berasaskan permainan adalah perkara baru yang diciptakan dan masih ragu-ragu dengan kesahihannya.

3.2 Pembelajaran Berasaskan Permainan Membantu Memahami Dan Mengamalkan Nilai-Nilai Islam Dalam Kehidupan

2. Pembelajaran berasaskan permainan membantu saya memahami dan mengamalkan nilai-nilai Islam seperti kejujuran, kesopanan, dan kesabaran dalam kehidupan seharian.

60 responses



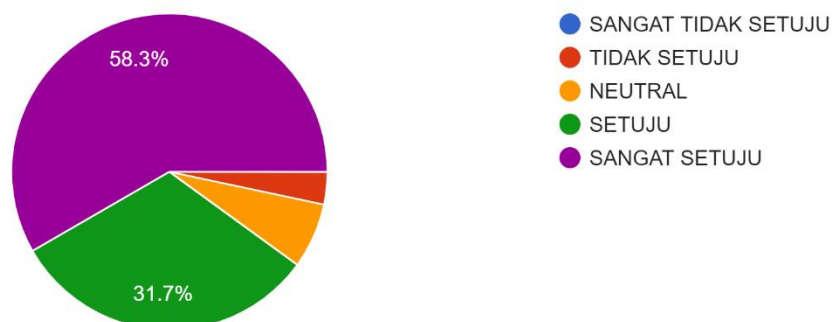
Rajah 2

Rajah 2 menunjukkan pada soalan yang pertama sebanyak 45% responden telah menyatakan sangat setuju manakala 35% lagi adalah setuju 15% menyatakan neutral dan 5% menyatakan tidak setuju. Bagi 5% yang menyatakan tidak setuju kerana mereka menganggapkan bahawa nilai-nilai Islam ini perlu dipupuk didalam diri masing-masing dengan cara mengamalkannya secara harian. Hal ini dikatakan demikikian kerana segelintir pelajar mereka beranggapan bahawa pembelajaran berasaskan permainan hanya teori semata-mata. Sebagai contoh, dalam aspek kesabaran kita perlu menjalani perkara tersebut secara nyata bukan didalam permainan.

3.3 Teknologi Boleh Digunakan Untuk Mempromosikan Nilai-Nilai Islam

3. Teknologi boleh digunakan untuk mempromosikan nilai-nilai Islam.

60 responses



Rajah 3

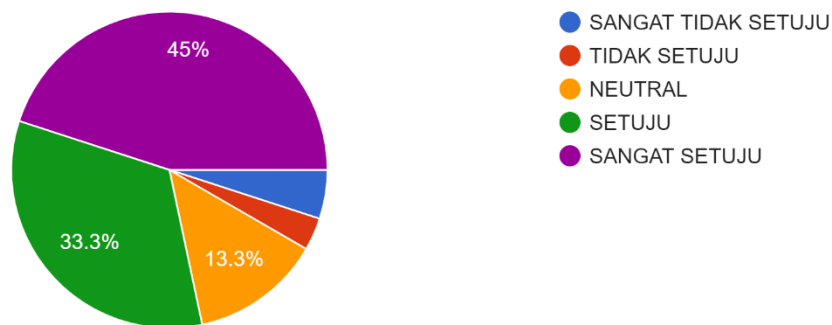
Rajah 3 menunjukkan pada soalan yang pertama sebanyak 58.3% responden telah menyatakan sangat setuju manakala 31.7% lagi adalah setuju 6.7% menyatakan neutral dan 3.3% menyatakan tidak setuju. Bagi 3.3% yang menyatakan tidak setuju adalah disebabkan mereka merasakan bahawa teknologi ini tidak mempunyai suatu kebolehan untuk mempertingkatkan nilai-nilai Islam

itu sendiri sebagai contoh pada zaman nabi nilai-nilai Islam itu sendiri tersebar melalui jalan dakwah secara lansung dan bersemuka.

3.4 Pembelajaran Berasaskan Permainan Boleh Membantu Dalam Menghayati Dan Mengamalkan Nilai-Nilai Islam

4. Pembelajaran berasaskan permainan boleh membantu dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam.

60 responses



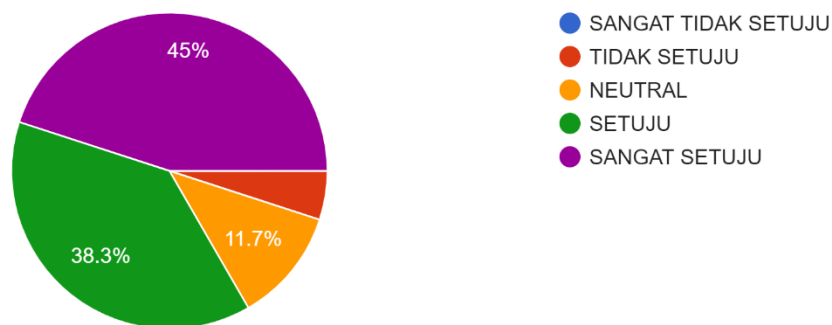
Rajah 4

Rajah 4 menunjukkan menunjukkan pada soalan yang pertama sebanyak 45% responden telah menyatakan sangat setuju manakala 33.3% lagi adalah setuju 13.3% menyatakan neutral, 3.4% menyatakan tidak setuju dan 5% menyatakan sangat tidak setuju. Bagi 5% yang menyatakan sangat tidak setuju, dari sini dapat dilihat bahawa untuk menghayati sesuatu perkara perlulah memberi focus yang sebaiknyanya untuk menghayati sesuatu perkara. Hal ini dapat dibuktikan kerana permainan telah dirancang untuk menghiburkan serta memberikan gangguan dari segi mental pelajar.

3.5 Permainan Yang Mengandungi Elemen Islamik Boleh Membina Akhlak Yang Baik

5. Saya merasakan bahawa permainan yang mengandungi elemen Islamik boleh membina akhlak yang baik.

60 responses



Rajah 5

Rajah 5 menunjukkan bahawa pada soalan pertama, 45% responden telah menyatakan persetujuan yang kuat manakala 38.3% lagi bersetuju, 11.7% berkecuali dan 5% tidak setuju. Bagi 5% yang menyatakan tidak setuju, kerana ia mengandungi unsur-unsur Islam menyebabkan mereka tidak dapat membina nilai-nilai Islam dalam diri mereka kerana permainan pada dasarnya hanya untuk hiburan semata-mata, oleh sebab permainan dan pembelajaran mempunyai visi yang berlainan.

3.1 Perbincangan

Dapat disimpulkan bahawa pembelajaran berasaskan permainan secara purata telah diambil sebagai satu inisiatif pembelajaran yang baharu, hal ini demikian kerana responden daripada pelajar universiti, mereka bersetuju bahawa pembelajaran berasaskan permainan mampu memberikan kesan positif untuk meningkatkan nilai-nilai Islam dalam diri mereka. Sebagai contoh, pelajar-pelajar menggemari untuk melakukan aktiviti di dalam kelas menggunakan aplikasi sebagai contoh Quizizz dan Quizlet. Kelebihan menggunakan cara ini, pelajar lebih tertarik untuk mempelajari ilmu-ilmu agama dan mampu meningkat nilai-nilai Islam dalam pembelajaran.

Selain itu, pelajar dapat mempelajari sesuatu topik secara optimum melalui permainan digital tanpa pengehadan masa. Para guru yang biasanya menggunakan kaedah pengajaran tradisional iaitu "chalk and talk" dalam pengajaran menyebabkan pelajar berasa bosan dan hilang minat dalam pembelajaran matematik. Pengaplikasian kaedah pembelajaran berasaskan permainan digital mampu menarik perhatian pelajar dan menggalakkan pelajar untuk melibatkan diri secara aktif terhadap pembelajaran serta dapat meningkatkan tahap motivasi dan pencapaian pelajar (Tangkui dan Keong, 2020)

Tambahan pula, pembelajaran berasaskan permainan dapat membantu menaikkan prestasi pelajar secara tidak langsung dapat membantu mereka dalam memupuk nilai-nilai Islam di dalam diri mereka. Kaedah ini haruslah digunakan oleh setiap pensyarah untuk membantu minat pelajar dalam sesi pembelajaran. Rulyansah et al. (2023) pula menjelaskan bahawa guru percaya terhadap potensi permainan kerana bernilai tinggi dalam pendidikan. Mereka memuji permainan digital yang menggalakkan murid untuk bertanya, membina kosa kata dan memberikan perhatian walaupun sedang bermain.

Hasil kajian mencadangkan bahawa institusi pengajian tinggi perlu mempertimbangkan penggunaan teknologi game-based learning sebagai alat untuk meningkatkan pendidikan nilai-nilai Islam. Penerimaan positif dari pelajar menunjukkan potensi besar kaedah ini dalam menerapkan nilai-nilai Islam dikalangan pelajar universiti.

4. Kesimpulan

Penggunaan teknologi pembelajaran berasaskan permainan ke dalam pendidikan pelajar universiti mampu meningkatkan lagi nilai-nilai Islam. Dengan bantuan platform digital yang mudah difahami oleh semua orang terutama sekali dalam kalangan pelajar universiti, kaedah kontemporari ini menjadikan pengalaman pembelajaran menjadi lebih menyeronokkan dan dapat menjalinkan lagi hubungan ukhwa yang harmoni dan suasana yang ceria di dalam dewan kuliah antara para pelajar dan pensyarah. Dengan penggunaan medium permainan di dalam kelas seperti ini seperti mengadakan kuiz, bukan sahaja memberikan kefahaman malah interaksi dua hala juga akan berlaku semasa sesi kuliah.

Bukan sahaja pada pembelajaran yang lain malah pada pembelajaran konsep Islam juga turut terkecuali, membantu pelajar memahami dan mengingati prinsip Islam ataupun yang berkonsepkan Islam dapat difahami dengan menggunakan konsep pembelajaran berasaskan permainan dan meningkatkan lagi nilai-nilai Islam di kalangan pelajar-pelajar universiti.

Tambahan pula, penggunaan teknologi ini mampu menampung bukan sahaja yang kepada pelajar universiti malah boleh juga digunakan konsep ini untuk mengajar kepada orang yang baru memeluk Islam dan orang yang kurang mahir dengan konsep teknologi ini. Pendidikan Islam dan Teknik pembelajaran moden ini boleh diselaraskan dengan teknik-teknik pengajaran yang betul.

Oleh itu, pembelajaran berasaskan permainan adalah satu kaedah yang berkesan untuk meningkatkan penghayatan para pelajar universiti dalam meningkatkan nilai-nilai Islam. Ia merupakan satu kaedah yang dinamik dan cekap yang mengikut perkembangan terkini dalam teknologi dan sesuai dengan para pelajar. Diharapkan agar penggunaan kaedah seperti ini diperluaskan ke semua institusi pengajian sehingga ke sekolah-sekolah menengah dan rendah.

5. Rujukan

- Cankaya, S. &. (2009). The effect of educational computer games on students attitudes towards mathematics and educational computer games. *Procedia-Sosial and Behavioral Sciences*, 145-149.
- Deterding, S. S. (2011). Gamification: using game design elements in non-gaming contexts. *Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2425-2428.
- Khalid, R. M. (2017). Gamifikasi: konsep dan implikasi dalam pendidikan . *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Pendidikan*, 144-154.
- Masnan, A. Z. (2023). The Use of Interactive Games in Children's Teaching and Learning Processes: An Innovation. *Southeast Asia Early Childhood Journal (SAECJ)* , 128-134.
- Ming, E. A. (1990). *Pedagogi satu pengenalan*. Kuala Lumpur: Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Mohamed Ali Haniffa, M. R. (2019). Problem Based Learning Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Kursus Kenegaraan Malaysia Di Universiti Utara Malaysia. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 351-366.
- Norliza Hamzah, H. A. (2021, 06 25). *Pendidikan Nilai-nilai Islam Dalam Pembentukan Kepribadian Murid*. Retrieved from Jurnal Peradaban Melayu: <https://ejournal.upsi.edu.my/index.php/JPM/article/view/5235>
- Rulyansah, A. H. (2023). Digital Play for Enhancing Language Learning in Early Grades. *Pegem Journal of Education*, 182-190.
- Sa'adiah Mohamad, M. A. (2020). Persepsi Pelajar Terhadap Manfaat dan Keinginan Menggunakan Snake & Ladder Digital Game Board dalam Pembelajaran Berasaskan Permainan. *Jurnal Dunia Pendidikan*.
- Syahirah Rosli, S. F. (2022). Mengintegrasikan Falsafah Pendidikan Kebangsaan (FPK) Dalam Membangunkan Modal Insan Bersepadu. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 86-103.

- Tangkui, R. B. (2020). Kesan Pembelajaran Berasaskan Permainan Minecraft Terhadap Pencapaian Murid Tahun Lima dalam Pecahan. *Malaysian of Sosial Science and Humanities*, 98-113.
- Wahid, R. (2020). Keberkesanan Pembelajaran Berasaskan Permainan Dalam Kalangan Pelajar Institusi Pengajian Tinggi. *Journal of Education and sosial Sciences*.