

KAJIAN TAHAP MINAT DAN PENERIMAAN PELAJAR POLITEKNIK MUKAH TERHADAP GAMIFIKASI DALAM KURSUS MPU23052 SAINS, TEKNOLOGI DAN KEJURUTERAAN DALAM ISLAM

EXPLORING MUKAH POLYTECHNIC STUDENT'S INTEREST AND ACCEPTANCE FOR GAMIFICATION IN MPU23052 SCIENCE, TECHNOLOGY AND ENGINEERING IN ISLAM

Shakinah Mustapha¹

Fayzatol Jamiyaah Abdull Rahim²

Dayangku Farah Azeila Awg Mohammat³

¹Jabatan Pengajian Am, Politeknik Mukah, Malaysia, (E-mail: shakinahm@pmu.edu.my)

²Jabatan Pengajian Am, Politeknik Mukah, Malaysia, (Email: fayzatol@pmu.edu.my)

³Jabatan Pengajian Am, Politeknik Mukah, Malaysia, (E-mail: farahazeila@pmu.edu.my)

Article history

Received date : 15-3-2023

Revised date : 20-3-2023

Accepted date : 1-7-2023

Published date : 20-7-2023

To cite this document:

Mustapha, S., Abdul Rahim, F. J., & Awg Mohammat, D. F. A. (2023). Kajian Tahap Minat Dan Penerimaan Pelajar Politeknik Mukah Terhadap Gamifikasi Dalam Kursus Mpu23052 Sains, Teknologi Dan Kejuruteraan Dalam Islam. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 8 (54), 389 - 400.

Abstrak: Kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam merupakan kursus wajib yang perlu diambil oleh pelajar muslim Politeknik Mukah yang terdiri dari kalangan pelajar dari Jabatan Kejuruteraan Awam, Jabatan Kejuruteraan Mekanikal dan Jabatan Kejuruteraan Elektrik. Salah satu kaedah menarik minat pelajar yang mengambil kursus ini serta meningkatkan motivasi dalam pembelajaran adalah menggunakan kaedah gamifikasi. Pelbagai kaedah gamifikasi percuma di internet seperti Socrative, Kahoot!, Quizizz, dan Plickers yang boleh dimanfaatkan dan digunapakai untuk menarik minat para pelajar. Oleh itu, kajian ini dijalankan bertujuan mengenal pasti tahap minat dan tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap pelaksanaan gamifikasi dalam kursus MPU23052. Selain itu, kajian ini juga dilaksanakan untuk mengenal pasti hubungan di antara tahap minat dengan tahap penerimaan pelajar terhadap gamifikasi. Kajian secara kuantitatif ini dilaksanakan dengan mengedarkan soalan kepada pelajar muslim yang mengikuti Kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam pada Sesi I: 2022/2023 untuk mendapatkan maklum balas soal selidik. Nilai Cronbach's Alpha kajian rintis adalah 0.97. Data kajian ini diukur dengan menggunakan skala likert 1 hingga 5 serta dianalisis bagi data deskriptif menggunakan Statistical Package for Social Science (SPSS) v.27 untuk mendapatkan nilai min, kekerapan dan peratusan. Manakala data inferensi dianalisis menggunakan korelasi "Pearson" untuk mengetahui hubungan antara tahap minat dengan tahap penerimaan pelajar terhadap gamifikasi. Dapatan kajian mendapati tahap minat dan penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi dalam Kursus MPU23052 berada pada tahap yang tinggi iaitu nilai min 4.50. Dapatan kajian ini juga menunjukkan terdapat hubungan signifikan

yang sangat kuat antara pemboleh ubah tahap minat dengan tahap penerimaan pelajar terhadap gamifikasi iaitu $r=0.79$. Justeru, kaedah gamifikasi sesuai dilaksanakan bagi kursus MPU23052 ini kerana gamifikasi dapat menarik minat pelajar serta penerimaan pelajar terhadap gamifikasi adalah sangat baik.

Kata Kunci: Minat, Penerimaan pelajar, Politeknik Mukah, Gamifikasi, Kursus MPU23052

Abstract: MPU23052 Science, Technology and Engineering in Islam is a compulsory curriculum component for Muslim students enrolled at Mukah Polytechnic. This requirement extends to students from various academic: Civil Engineering, Mechanical Engineering and Eletical Engineering. Implementing gamification techniques is one intriguing approach to actively involve students and bolster their motivation in the learning process. There are several gamification tools accessible online, including Socrative, Kahoot!, Quizizz, and Plickers, which can be employed to engage students effectively. Hence, the primary objective of this research is to ascertain the extent of interest and receptiveness among students at Mukah Polytechnic regarding the integration of gamification in the MPU23052 course. Furthermore, this study aims to ascertain the correlation between students' level of interest and their level of acceptance towards gamification. The present research employed a quantitative approach to collect survey data from Muslim students enrolled in the course during session I: 2022/2023. Questionnaires were utilised as the primary instrument for data collection. The Cronbach's Alpha coefficient for the pilot study yielded a value of 0.97. The data obtained in this research were assessed utilising a Likert scale ranging from 1 to 5. Descriptive analysis was conducted using Statistical Package for Social Science (SPSS) version 27 to derive mean, frequency, and percentage values. Additionally, inferential data were examined through Pearson correlation analysis to ascertain the correlation between students' level of interest and their level of acceptance towards gamification. The study's results revealed a high level of interest and acceptance among students at Mukah Polytechnic towards implementing gamification in the MPU23052 course, as evidenced by a mean value of 4.50. The study also unveiled a substantial and robust correlation ($r=0.79$) between interest and acceptance levels towards gamification. Hence, using the gamification approach appears appropriate for the MPU23052 course, given its potential to effectively captivate student interest. Furthermore, it is worth noting that students exhibit a notably positive inclination toward incorporating gamification elements.

Kata Kunci: Interest, Student's acceptance, Mukah Polytechnic, Gamification, MPU23052 Course

Pengenalan

Pada era kini, kemajuan ilmu teknologi dan maklumat (ICT) serta hasil ciptaan inovasi yang dapat membantu dan memberi kemudahan kepada manusia dalam melaksanakan aktiviti harian dan juga tidak ketinggalan sistem pendidikan. Kemudahan dalam sistem pendidikan seperti kaedah pengajaran dan pembelajaran menggunakan aplikasi pintar bagi penyampaian sesuatu maklumat dan pengetahuan. Medium aplikasi pintar ini telah dibangunkan dengan pelbagai bentuk gamifikasi supaya pembelajaran maya itu lebih interaktif serta tidak membosankan. Kaedah gamifikasi merupakan kaedah pembelajaran yang menyeronokkan diperkenalkan di dalam sistem pendidikan masa kini. Menurut Azman Ab Rahman et. al (2017), gamifikasi ialah unsur permainan yang diterapkan dalam sesuatu perkara yang dipelajari bertujuan menjadikan penyampaian ilmu lebih menarik serta mewujudkan perasaan gembira dan menarik minat para

pelajar yang terlibat. Gamifikasi dalam bidang pendidikan ini bukannya sesuatu yang baru tetapi ianya semakin berkembang seiring dengan kemajuan ilmu teknologi yang dimanfaatkan. Kaedah gamifikasi ini menghubungkan antara silibus pembelajaran dengan unsur mekanik permainan yang menguji kefahaman pelajar di dalam sesuatu kursus. Kaedah ini banyak digunakan oleh pendidik semasa sesi pembelajaran dan pengajaran dalam talian mahupun di dalam kelas dengan meneroka dan menggunakan aplikasi yang terdapat di internet seperti *Socrative*, *Kahoot!*, *Quizizz*, *Plickers* dan sebagainya (Fathi Abdullah et al., 2021). Pendekatan yang digunapakai melalui aplikasi percuma tersebut memberi peluang kepada pendidik meneroka sesuatu ilmu baru dan terkini serta mengamalkan kaedah-kaedah pengajaran yang bersesuaian dengan generasi kini. Aplikasi percuma yang tersedia ada di internet bagi proses pembelajaran dan pengajaran boleh dirangka supaya lebih menyeronokkan seperti memasukkan video, gambar, soalan berunsurkan permainan untuk menguji kefahaman. Melalui aplikasi tersebut pelajar dapat mengakses secara langsung menggunakan telefon bimbit, laptop, *IPads* atau apa-apa pelayar web yang boleh mengakses internet (Adi syahid, 2022). Hal ini memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran secara inovatif dan fleksibel.

Berdasarkan pengamatan pengkaji, para pensyarah yang berkhidmat di Jabatan Pengajian Am, Politeknik Mukah menggunakan platform gamifikasi ini sebagai salah satu kaedah pendekatan pengajaran dalam kebanyakan kursus yang ditawarkan bagi membantu proses pembelajaran dan pengajaran semasa pelaksanaan kursus Pengajian Umum. Antara kursus yang ditawarkan di Jabatan Pengajian Am Politeknik Mukah adalah Sains, Teknologi dan Kejuruteraan Dalam Islam, Pengajian Islam, Nilai Masyarakat, Moral, Etika dan Peradaban di Malaysia. Kursus yang ditawarkan ini diwajibkan kepada pelajar Politeknik Mukah sebagai syarat untuk bergraduasi (Jabatan Pendidikan Tinggi, 2016).

Fokus pengkaji adalah kursus MPU23052 iaitu Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam. Kursus ini melibatkan penyampaian fakta dalam kandungan kursus. Oleh demikian, kaedah pengajaran yang digunakan sebelum tercetusnya pandemik hanya cenderung kepada kaedah tradisional. Kaedah tradisional ini hanya berpusatkan guru mengakibatkan pelajar berasa bosan dan mengantuk terhadap pembelajaran (Norfarahi et al., 2020). Sehubungan itu, pengkaji melihat kepada kesesuaian kaedah gamifikasi perlu diterapkan di dalam pengajaran kursus ini yang mana di dukung oleh Ahmad Fkrudin et al. (2019), menyatakan pensyarah disarankan untuk memperbanyakkan kaedah pengajaran sebagai inisiatif untuk memberi galakan kepada pelajar supaya dapat memahami serta menarik minat maklumat yang disampaikan kepada mereka. Hal ini disebabkan, pelajar menunjukkan penerimaan yang baik terhadap silibus, sesi pengajaran dan penilaian kursus Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam. Walaupun terdapat beberapa kajian lepas terhadap gamifikasi ini telah dijalankan mendapati kebaikan gamifikasi dalam PdP, namun pengkaji ingin mengkaji tahap minat dan tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap kaedah gamifikasi yang dilaksanakan dalam kursus MPU23052 serta hubungan di antara tahap minat dengan tahap penerimaan terhadap gamifikasi dalam Kursus MPU23052 ini.

Objektif Kajian

Objektif kajian ini mempunyai 3 aspek perbincangan iaitu:

1. Mengenal pasti tahap minat pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi dalam Kursus MPU23052 Sains, teknologi dan kejuruteraan dalam Islam.
2. Mengenal pasti tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi yang diterapkan dalam Kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam.

3. Mengetahui hubungan di antara tahap minat dengan tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi.

Tinjauan Literatur

Bahagian ini membincangkan dan mengulas literatur yang berkaitan dengan kajian gamifikasi yang dilaksanakan samada di peringkat sekolah rendah, sekolah menengah, Politeknik dan IPT serta kesesuaian kaedah gamifikasi yang dilaksanakan pendidikan abad ke-21 ini.

Minat

Kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan rela hati dan gembira adalah dengan minat. Minat adalah asas motivasi seseorang yang mendorong mereka untuk melakukan sesuatu mengikut kemahuan mereka (Norapia & Nor Syahilia, 2021). Minat tidak akan wujud secara spontan atau tiba-tiba, melainkan seseorang itu terlibat secara langsung dalam sesuatu program ataupun pengalaman. Menurut Norapia & Nor Syahilia (2021), Minat belajar juga ditafsirkan sebagai kegembiraan, semangat atau kesenangan dalam mempelajari sesuatu yang baru. Justeru, penggunaan teknologi maklumat dalam PdP amat penting kerana ianya sesuatu yang baru mengikut keadaan semasa yang dapat mewujudkan minat dan sikap positif pelajar untuk belajar dengan mudah (Nor Hadibah et al., 2022).

Menurut Jessica Beidelman (2015), minat mempunyai pengaruh yang kuat terhadap motivasi dan juga memainkan peranan penting dalam mempertingkatkan fungsi kognitif. Fungsi Kognitif dapat menafsirkan aras pemikiran dan penyelesaian masalah bagi seseorang pelajar terhadap sesuatu pembelajaran. Sekiranya pelajar kurang berminat untuk mengikuti sesuatu kursus, maka pelajar akan sukar untuk memahami justeru akan menyumbang kearah kegagalan untuk mendapat keputusan yang cemerlang (Norapia & Nor Syahilia, 2021). Manakala menurut Zaenol Fajri et al. (2020), faktor perkembangan pembelajaran dan kejayaan pelajar adalah dengan minat. Minat mempunyai pengaruh besar dan sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

Penerimaan terhadap Gamifikasi

Perubahan ke arah IR 4.0 di dalam pendidikan telah diterokai dan diaplikasikan oleh pendidik dalam pembelajaran dan pengajaran. Hal ini kerana, generasi kini lebih mudah untuk menerima perubahan ataupun sesuatu yang baru berbanding generasi terdahulu (Nor Hadibah et al., 2022). Penggunaan bahan PdP berasaskan gamifikasi amat digalakkan disebabkan banyak kesan positif terhadap pelajar. Kini, Gamifikasi semakin diterima sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berkesan serta sangat menarik melalui bukti dari penyelidikan yang terkini, iaitu kejayaan permainan digital dalam pendidikan. Kejayaan permainan digital ini, disahkan dengan kesan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, penyertaan dan kesan sosial (Angela, 2021). Menurut Angela (2021), gamifikasi yang diterapkan dalam pendidikan dapat meningkatkan hubungan antara pelajar dengan pendidik serta meningkatkan kreativiti dalam diri mereka. Hal ini disebabkan, gamifikasi dalam pengajaran dianggap kaedah bijaksana dan mempercepatkan pembelajaran serta berfikir kritis dalam menyelesaikan masalah.

Gamifikasi

Pendidik berusaha untuk memberikan dan menyampaikan ilmu dengan cara yang terbaik supaya pelajar mudah memahami apa yang disampaikan. Antara kaedah yang bersesuaian ialah gamifikasi yang boleh menjadikan PdP menarik dan interaktif. Menurut Muhammad Aizuddin & Nurul Nadiyah (2019), aktiviti interaktif yang dijalankan secara *fun learning* sangat digalakkan dalam pembelajaran dan pengajaran bagi meningkatkan motivasi belajar dalam

kalangan pelajar. Teknik trend terkini iaitu gamifikasi yang menggunakan penerapan interaksi antara manusia dengan bahan digital, psikologi dan pembangunan permainan digital untuk menggalakkan penglibatan dan motivasi seseorang (Md Hanafiah et al., 2019). Menurut Fathi & Khadijah (2021), Gamifikasi ini adalah satu kaedah pembelajaran abad ke-21 yang dapat membantu meningkatkan fungsi kognitif. Kaedah gamifikasi ini telah digunapakai oleh pendidik secara tidak langsung dalam sesi pembelajaran dan pengajaran di dalam talian mahupun di dalam kelas. Kebanyakan kajian-kajian yang lain (Siti Rohani et al., 2019; Nurul Ain et al., 2018; Muhammad Aizuddin et al., 2019) merumuskan hasil kajian mereka, penggunaan gamifikasi ini dapat meningkatkan minat dan pencapaian pelajar di dalam kelas.

Menurut Muhamad Azhar et al. (2017), menyatakan gamifikasi ini boleh dijadikan kaedah komunikasi positif dan efektif disebabkan audio, video, teks serta animasi yang pelbagai bentuk dan warna dapat dipaparkan pada skrin yang menjadikan lebih menarik dan mampu menjadi tarikan kepada pelajar. Selain itu, unsur-unsur rekaan permainan mekanik melibatkan elemen yang bercirikan sistem mata (*points*), lencana pencapaian (*badge*), tahap kesukaran (*level*), cabaran (*challenges*), *leaderBoards* dan pencarian (*quests*) dan permainan berbentuk dinamik melibatkan elemen seperti ganjaran (*reward*), status, pencapaian (*achievement*), ekspresi diri (*self-expression*) dan pertandingan (*competition*) dijadikan bahan untuk menguji kefahaman pelajar (Rohaila & Fariza, 2017). Oleh itu, gamifikasi yang berbentuk kuiz adalah salah satu cara untuk menguji kefahaman pelajar. Menurut Mohamad (2020), kuiz merupakan bentuk penilaian yang popular. Hal ini disebabkan elemen permainan diterapkan di dalam kuiz tersebut bagi menggantikan aktiviti penilaian dalam bentuk penilaian konvensional (Jamaludin et al., 2022).

Metodologi Kajian

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam kajian ini. Penyelidikan kuantitatif ini melibatkan responden yang tidak kurang daripada 10 sampel dalam menentukan pembolehubah bagi sesuatu penyelidikan tersebut (Krejcie & Morgan, 1970). Menurut Mohd Syahidan Zainal et al. (2021), tujuan teknik tinjauan ini dipilih dengan menggunakan pendekatan kuantitatif bagi mendapatkan maklumat asas tentang kajian sedia ada yang telah dijalankan untuk dianalisis.

Populasi dan Kaedah Persampelan

Populasi kajian yang terlibat adalah pelajar Politeknik Mukah. Seramai 50 orang pelajar yang mengikuti kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam pada sesi I:2022/2023. Sampel yang diambil adalah daripada keseluruhan populasi. Seramai 50 orang pelajar yang dijadikan persampelan ini terdiri dalam kalangan Jabatan Kejuruteraan Awam, Jabatan Kejuruteraan Mekanikal dan Jabatan Kejuruteraan Elektrik di Politeknik Mukah. Persampelan ini sesuai untuk kajian ini kerana saiz populasi kajian yang kecil dan hanya memfokuskan kriteria kursus iaitu pelajar-pelajar yang mengambil kursus ini pada sesi I: 2022/2023.

Instrumen Kajian

Instrumen kajian dibina berdasarkan objektif utama kajian ini. Instrumen yang digunakan oleh responden menerusi soal selidik yang dibangunkan menggunakan *google form*. Terdapat 3 bahagian dalam soal selidik ini iaitu bahagian A, B dan C. Soalan dalam bahagian A adalah berkenaan maklumat latar belakang responden seperti jantina, jabatan dan pendidikan. Manakala bahagian B adalah berkenaan tahap minat pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi dan bahagian C pula berkenaan tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi. Bahagian B dan C menggunakan skala pemeringkatan (Skala Likert) lima tahap

iaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Kurang Setuju (3), Setuju (4) dan Sangat Setuju (5). Soalan-soalan kajian ini diadaptasi dari soal selidik kajian lepas iaitu oleh (Fathi & Khadijah, 2021) dan (Nur Intan Syazwani et al., 2022) sebagaimana yang disokong oleh Lukman Hakim (2014), set soal selidik boleh dibina berdasarkan kajian yang telah dilaksanakan oleh pengkaji lain.

Kajian Rintis

Responden untuk kajian rintis adalah dipilih secara rawak. Seramai 22 orang pelajar Politeknik Mukah yang pernah mengambil kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam pada Sesi II:2021/2022 bagi menjawab soal selidik ini. Sampel yang dipilih dalam kajian rintis berdasarkan pelajar yang pernah melaksanakan gamifikasi di dalam kelas dan sesuai untuk menjawab soalan sebenar. Nilai *Alpha Cronbach* adalah 0.97. Ini menunjukkan kebolehpercayaan item-item pada soal selidik ini adalah tinggi dan diterima.

Analisis Data

Analisis data adalah secara deskriptif dan inferensi. Bagi mengukur tahap minat dan penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi ini, soal selidik menggunakan penginterpretasian seperti Jadual 1 (Zulkifli Awang, 2021). Oleh itu, hasil analisis dalam bahagian B dan C berdasarkan kepada nilai skor min yang berada pada tiga tahap iaitu;

Jadual 1: Nilai Skor Min

Nilai Skor Min	Interpretasi(Tahap)
1.00 – 2.49	Rendah
2.50 – 3.79	Sederhana
3.80 – 5.00	Tinggi

Jadual 1 adalah nilai skor min yang dikelaskan kepada 3 tahap iaitu tahap rendah nilai min 1.00-2.49, tahap sederhana nilai min 2.50-3.79 dan tahap nilai min 3.80-5.00. Manakala analisis inferensi pula, pengkaji menggunakan kaedah *Pearson Coefficient Of Correlation*. Analisis korelasi dihasilkan adalah untuk mengetahui samada pemboleh ubah mempunyai hubungan antara keduanya atau terdapat perbezaan dalam pemboleh ubah (Mohamad Najib Abdul Ghafar, 1999). Tahap kekuatan korelasi seperti di Jadual 2 dengan merujuk cadangan Davis (1971).

Jadual 2: Klasifikasi kekuatan korelasi

Julat (+ atau -)	Kekuatan
0.01 hingga 0.09	Diabaikan
0.10 hingga 0.29	Rendah
0.30 hingga 0.49	Sederhana kuat
0.50 hingga 0.69	Kuat
0.70 atau lebih	Sangat kuat

Jadual 2 adalah klasifikasi kekuatan korelasi mengikut tahap kekuatan. Julat 0.01-0.09 tahap kekuatan diabaikan, 0.10-0.29 tahap rendah, 0.30-0.49 tahap sederhana kuat, 0.50-0.69 tahap kuat dan 0.70 atau lebih tahap sangat kuat.

Dapatan Kajian Dan Perbincangan

Latar belakang Responden

Jadual 3: Jantina

	Kekerapan	Peratus
Lelaki	36	72.0
Perempuan	14	28.0
Total	50	100.0

N=50

Jadual 3 di atas menunjukkan jumlah jantina responden. Jumlah responden terlibat adalah seramai 50 orang yang terdiri daripada 36 orang pelajar lelaki (72%) dan 14 orang (28%) pelajar perempuan. Berdasarkan data ini, jumlah responden lelaki lebih ramai daripada perempuan disebabkan tidak ramai pelajar perempuan muslim yang mengambil bidang kejuruteraan di Politeknik Mukah.

Jadual 4: Jabatan

	Kekerapan	Peratus
Kejuruteraan Awam	20	40.0
Kejuruteraan Elektrik	16	32.0
Kejuruteraan Mekanikal	14	28.0
Total	50	100.0

N=50

Jadual 4 menunjukkan kalangan responden terdiri daripada 3 jabatan induk di Politeknik Mukah yang menjawab soal selidik ini. Seramai 20 orang (40%) dari Jabatan Kejuruteraan Awam, 16 orang (32%) dari Jabatan Kejuruteraan Elektrik dan 14 orang (28%) dari Jabatan Kejuruteraan Mekanikal. Tiga jabatan induk daripada Politeknik Mukah ini sahaja yang mengambil kursus MPU23052 pada sesi 1: 2022/2023.

Jadual 5: Latar belakang pendidikan

	Kekerapan	Peratus
Sastera	34	68.0
Sains Tulen	11	22.0
Agama	5	10.0
Total	50	100.0

N=50

Jadual 5 menunjukkan latar belakang pendidikan responden semasa sekolah menengah. Seramai 34 orang responden (68%) dari bidang sastera. Manakala dari bidang sains tulen pula seramai 11 orang (22%) dan dari bidang agama seramai 5 orang (10%). Hal sedemikian menunjukkan pelajar terdiri daripada pelbagai latar belakang pendidikan di Politeknik Mukah.

Tahap Minat Pelajar Politeknik Mukah Terhadap Gamifikasi

Jadual 6: Tahap minat pelajar politeknik mukah terhadap gamifikasi dalam kursus MPU23052

Statistik Deskriptif		
	Min	Sisihan Piawai
B1. Saya akan mengulangi latihan gamifikasi ini apabila diberikan oleh pensyarah	4.24	.744
B2. Minat saya semakin meningkat terhadap kursus ini	4.54	.542
B3. Saya tidak jemu membuat latihan gamifikasi dalam kursus ini	4.38	.635
B4. Aktiviti gamifikasi sesuai untuk mengenal pasti tahap pengetahuan/pemahaman saya	4.56	.577
B5. Saya berasa teruja untuk menunggu aktiviti yang akan diperkenalkan seterusnya	4.54	.613
B6. Saya mempelajari banyak elemen permainan yang dapat memberi motivasi belajar kepada saya	4.48	.614
B7. Aktiviti berunsurkan permainan ini menarik minat saya terhadap kursus ini	4.60	.495
B8. Saya lebih fokus terhadap aktiviti gamifikasi yang dijalankan	4.48	.646
B9. Saya berasa lebih mudah untuk memahami pelajaran yang dipelajari.	4.60	.571
B10. Pengajaran pensyarah tidak bosan dan tidak mengantuk	4.64	.598

Nilai interpretasi min secara keseluruhan tahap minat pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi dalam Kursus MPU23052 ini adalah 4.50, sisihan piawai = 0.44 berada pada tahap tinggi. Jadual 6 diatas, adalah bagi menjawab objektif pertama bagi kajian ini iaitu mengenal pasti tahap minat pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi dalam Kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam. Item B10 iaitu “Pengajaran pensyarah tidak bosan dan tidak mengantuk” adalah skor tertinggi pada bahagian ini. Skor min B10 adalah min = 4.64, sisihan piawai = 0.59 berada pada tahap tinggi. Dapatan ini disokong dengan kenyataan Nurul Ain et al. (2018), yang menyatakan penggunaan aplikasi *kahoot* dalam sesi pembelajaran mempunyai daya tarikan kepada pelajar dan pelajar lebih memberi tumpuan terhadap sesi pembelajaran. Antara faktor menyumbang ke arah pencapaian yang baik di dalam sesuatu kursus adalah dengan minat. Nilai min kedua tertinggi adalah skor min 4.60. Antaranya item B7 iaitu “Aktiviti berunsurkan permainan ini menarik minat saya terhadap kursus ini” dan item B9 iaitu “Saya berasa lebih mudah untuk memahami pelajaran yang dipelajari”. Menurut Fathi & Khadijah (2021), pelajar seharusnya mempunyai sikap dan minat yang mendalam terhadap sesi pengajaran guru. Hal ini kerana mudah untuk pelajar menerima apa yang disampaikan oleh para pensyarah diperingkat Politeknik Mukah.

Tahap Penerimaan Pelajar Politeknik Mukah Terhadap Gamifikasi

Jadual 7: Tahap penerimaan pelajar politeknik mukah terhadap gamifikasi dalam kursus MPU23052

Statistik Deskriptif		
	Min	Sisihan Piawai
C1. Saya sangat menyukai aktiviti menyeronokkan ini.	4.64	.563
C2. Saya rasa bersemangat semasa melakukan aktiviti ini.	4.64	.563
C3. Aktiviti ini membantu saya memahami isi kandungan kursus	4.56	.577
C4. Saya dapat berkomunikasi dan belajar dari rakan sekumpulan	4.56	.541
C5. Saya merasa mampu melaksanakan aktiviti yang diberikan	4.52	.580
C6. Saya berasa selesa dan bermakna dengan aktiviti ini.	4.60	.606
C7. Saya memilih kaedah gamifikasi sebagai salah satu cara saya belajar	4.56	.611
C8. Saya bersetuju kaedah gamifikasi digunakan di dalam proses pembelajaran Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam.	4.66	.557

Interpretasi min secara keseluruhan ialah 4.59, sisihan piawai = 0.48, pada tahap yang tinggi bagi tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi di dalam kursus ini. Hal ini menunjukkan para pelajar bersedia untuk mempelajari kaedah pembelajaran yang terkini mengikut trend semasa iaitu kaedah gamifikasi. Data ini menjawab objektif kedua di dalam kajian ini. Berdasarkan item C8 iaitu min yang tertinggi dalam jadual di atas “Saya bersetuju kaedah gamifikasi digunakan di dalam proses pembelajaran Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam” pada kadar min = 4.66, sisihan piawai = 0.55 berada pada tahap tinggi. Dapatan ini selari dengan kenyataan Fathi & Khadijah (2021), pelajar merasakan seronok, gembira dan bersetuju menggunakan gamifikasi dalam sesi pembelajaran. Hal ini kerana, generasi kini lebih mudah menerima sesuatu yang baru berbanding generasi terdahulu (Nor Hadibah et al., 2022). Menurut Ahmad Fkrudin et al. (2019), para pensyarah perlu mengambil inisiatif dan alternatif lain untuk memberi ransangan kepada pelajar memahami kandungan kursus MPU23052 ini. Selain itu, pensyarah perlu mempunyai kaedah pengajaran yang pelbagai supaya pelajar tidak bosan dan mengantuk. Melalui gamifikasi ini, ianya mampu membina tanggapan yang baru dalam minda dan diri pelajar bahawa kursus ini serta latihan yang diberikan lebih mudah diselesaikan berbanding kaedah soalan dan ujian biasa yang diberikan di dalam kelas (Azman et al., 2017).

Sehubungan itu, pelajar bersetuju kaedah gamifikasi di dalam proses pembelajaran kerana kursus ini memerlukan kemahiran kepimpinan, kerja berkumpulan, komunikasi dan menyelesaikan masalah yang mana bersesuaian kaedah ini. Hal ini disokong oleh Nurhuda & Fariza (2017), mendapati kesan positif dalam aktiviti berbentuk permainan di dalam kelas dapat meningkatkan eksperimental pelajar terhadap eksplorasi sistem imunisasi manusia secara sendiri dalam menggalakkan elemen sokongan, kerja secara berpasukan, berkomunikasi dan interaksi secara normal.

Hubungan Antara Tahap Minat dengan Tahap Penerimaan Pelajar Politeknik Mukah Terhadap Gamifikasi dalam Kursus MPU23052.

Jadual 8: Hubungan antara tahap minat dengan tahap penerimaan pelajar politeknik mukah terhadap gamifikasi

Korelasi		Minat	Penerimaan
MINAT	Korelasi Pearson	1	.798**
	Sig. (1-tailed)		.000
	N	50	50

** Signifikan pada aras 0.01 (1-tailed).

Dapatan analisis dalam jadual 8 di atas, menunjukkan bahawa pekali Korelasi *Pearson* antara tahap minat dan tahap penerimaan adalah $r=0.79^{**}$, $P = 0.00$ ($p<0.05$). Hal ini menunjukkan kedua pemboleh ubah berhubung secara positif dengan kekuatan perhubungan yang sangat kuat. Persepsi pelajar terhadap gamifikasi itu mudah untuk dilaksanakan disebabkan tahap penerimaan pelajar terhadap gamifikasi adalah sangat baik. Dapatan kajian ini adalah selari dengan kajian oleh Nur Intan Syazwani et al. (2022), penglibatan yang tinggi hasil daripada minat dan penerimaan pelajar akan menyumbang kepada kefahaman yang baik sekaligus menunjukkan prestasi yang memberangsangkan. Pendapat ini juga disokong oleh Fathi & Khadijah (2021), kesan minat dan penerimaan yang sangat baik terhadap gamifikasi ini menghasilkan pelajar yang lebih memberi tumpuan dan meningkatkan penghayatan pemahaman dalam sesi pembelajaran.

Kesimpulan

Dapatan kajian ini menunjukkan bahawa terdapat hubungan signifikan yang sangat kuat antara tahap minat dengan tahap penerimaan pelajar Politeknik Mukah terhadap gamifikasi dalam kursus MPU23052 Sains, Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam. Hasil dapatan kajian ini juga telah menunjukkan pelajar Politeknik Mukah amat berminat terhadap gamifikasi yang dilaksanakan dalam kursus MPU23052 ini. Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran telah menarik minat pelajar dan tidak bosan semasa sesi PdP. Secara umumnya, dapatan menunjukkan pelajar telah bersedia untuk menerima gamifikasi sebagai proses pembelajaran dan pengajaran. Gamifikasi ini tidak hanya menjurus kursus MPU23052 sahaja, malah kursus yang lain amat digalakkan menerapkan elemen permainan dalam pengajaran dan pembelajaran agar dapat memberi nilai tambah kepada pelajar memahami dan menguasai sesuatu pembelajaran. Diharap kajian ini bermanfaat sebagai rujukan kepada pendidik khususnya untuk bersedia dengan kemahiran dalam penggunaan digital secara interaktif dalam sesi pembelajaran dan pengajaran.

Rujukan

- Adi Syahid M.A. (2022). Tahap minat dan penerimaan pelajar kenegaraan dan pembangunan mutakhir UTHM terhadap penggunaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran atas talian. *Human Sustainability Procedia Vol. 2 No. 1* (2022) 10-15. e-ISSN: 2710-5962 <http://publisher.uthm.edu.my/periodicals/index.php/hsp>.
- Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff, Natrah Yaacob, & Musleha Mokter. (2019). Penerimaan pelajar terhadap pelaksanaan kursus Sains Teknologi dan Kejuruteraan dalam Islam di Politeknik. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*, 3(1), 37-48.
- Angle Pao Mei, Shahlan Surat. (2021). Tinjauan sistematik: persepsi guru terhadap penggunaan gamifikasi. *Malaysian Journal of Sosial Sciences and Huminities (MJSSH)*, Volume 6, Issue 12, (page 125-136), 2021. e-ISSN: 2504-8562. <http://doi.org/10.474405/mjssh.v6i12.1208>.
- Azman Ab Rahman, Ibrahim Hussin Ibrahim, Tengku Zainal, Ahmad Anis Muhd Fauzi. (2017). Gamifikasi dalam pendidikan islam berasaskan global zakat, game: bijak zakat versi 1.0 (GZG). *International Journal of Islamic Studies*. eISSN: 2289-9944. Vo;.6. No. 1(2017). <http://muyjms.mohe.gov.my/index.php/alqanatir>.
- Fathi Abdullah, Khadijah Abdul Razak. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang sirah. *Journal of Quran Sunnah Education and Special Needs*. Vol. 5 June 2021. No. e-ISSN 2590-3799.
- Jamaludin, N.I.S., Mohamad Deris, H.M., Yaafar, N. S., & Zain, F.M. (2022). Gamifikasi dalam PdPR: integrasi teknologi menggunakan quizziz. *Practitioner Research*, 4, July, 151-171. <https://doi.org/10.32890/pr2022.4.8>.
- Krejcie, R.V. & Morgan, D.W (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*. 30, 607-610.
- Lukman Hakim Ahmad. (2014). Persepsi pelajar terhadap kurikulum pendidikan islam politeknik dalam pembentukan sahsiah muslim. Selangor: *Jurnal Pendidikan Malaysia*.
- Maitsa Amila Shaliha, Moch Raka Fakhzikril. (2022). Pengembangan konsep belajar dengan gamifikasi. *Inovasi Kurikulum*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JIK>.
- Md. Hanafiah, S. H., Majid, A., & Mat The, K. S. (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: satu kajian literatur. *Asian People Journal (APJ)*, 2(2), 31-41. <https://journal.unisza.edu.my/apk/index.php/apj/article/view/25>.
- Mohd Hadafi, s., Ahmad Kamil, A.k, Mohd Amir, M. S., Muhammad Syahir, A. W., & Rahaiza, M.R. (2017). Gamification in accounting education: a literature review. In *International Conference on Accounting Studies (ICAS) 2017*.
- Mohd Syahidan Zainal Abidin, Norbiha Buang, Norashuha Tajuddin. (2021). Keberkesanan program kepimpinan johor student leader council (jslc) tahun 2018-2020. *jurnal penyelidikan pendidikan*. jilid 22/2021, issn 1211-6530.
- Muhammad Aizuddin Ismail & Nurul Nadiyah Mohd Kmal. 2019. Pendekatan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pembelajaran Manhaj Qiraat Terhadap Murid Tingkatan Empat. *International Conference on Global Education VII "Humanising Technology For IR 4.0"* Padang Panjang, 1-2 Juli 2019.
- Norapiah binti Abd Rahman, Nor Syahilia binti Aris. (2021). Minat, Motivasi dan Penerimaan Pelajar-Pelajar Politeknik Terhadap Pembelajaran dan Pengajaran Secara dalam Talian (Pdpt) yang Dilaksanakan Sepanjang Pandemik Covid-19. *Journal on Technical and Vocational Education (JTVE)*, Vol 6 No 3 (2021). <http://upikpolimas.edu.my/ojs/>.
- Norfarahi Zulkifli, Mohd Isa Hamzah, Khadijah Abdul Razak. (2020). Isu dan cabaran penggunaan MOOC dalam proses pengajaran dan pembelajaran. *Journal of Research, Policy & Practise of Teachers and Teacher Education*, 10(1), 78-95. <https://doi.org?10.37134/jrpptte.vol10.1.6.2020>.

- Nur Intan Syazwani Jamaludin, Hosni Mubarak Mohamad Deris, Noor Syuhada Yaafar, Farah Mohamad Zain. (2022). Gamifikasi dalam PdPR: integrasi teknologi menggunakan quiziz. *Practitioner Research*, 4 July, 151-171. <https://doi.org/10.32890/pr2022.4.8>.
- Nurhuda Ahmad, Fariza Khalid (2017). Kesan gamifikasi dalam pendidikan mempengaruhi tahap motivasi dan penglibatan pelajar. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (pp 157-163). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Nurul Ain Azmi, Razzatul Iza Zurtita Rasalli & Norasila Aniah. (2018). Penggunaan aplikasi kahoot dalam pembelajaran modul teori di kolej komuniti ledang johor. *International Conference On Education, Islamic Studies & Social Science Research (ICEISR)*.
- Rohaila, M.R., Fariza, K. (2017). Gamifikasi : Konsep dan implikasi dalam pendidikan. In M.R. Rohaila, R. Nabila Atika, & J. Nur Atikah (Ed.), *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi* (Pp. 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Zulkifli Awang. (2012). Strategi pengajaran mata pelajaran pendidikan jasmani yang berkesan. Tesis Sarjana, Universiti Malaya, Kuala Lumpur.