

TRANSFORMASI KAEDAH PEMBELAJARAN PENGAJIAN ISLAM: KAJIAN PERSEPSI PELAJAR TERHADAP PEMBELAJARAN BERASASKAN AKTIVITI

TRANSFORMATION OF ISLAMIC STUDIES LEARNING METHODS: A STUDY OF STUDENT PERCEPTIONS TOWARDS ACTIVITY-BASED LEARNING

Izatul Akmar Ismail ^{1*}

Sakinatul Raadiyah Abdullah ²

Ahmad Afiq Irshad Omar ³

Muhammad Saiful Islami Mohd Taher ⁴

Ahmad Yumni Abu Bakar ⁵

¹ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Kedah, Kampus Sungai Petani, 08400, Kedah, Malaysia (E-mail: izatulakmar@uitm.edu.my)

² Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Kedah, Kampus Sungai Petani, 08400, Kedah, Malaysia (E-mail: sakinatulraadiyah@uitm.edu.my)

³ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Kedah, Kampus Sungai Petani, 08400, Kedah, Malaysia (E-mail: afiqirshad@uitm.edu.my)

⁴ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Kedah, Kampus Sungai Petani, 08400, Kedah, Malaysia (E-mail: msaiful0860@uitm.edu.my)

⁵ Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Cawangan Kedah, Kampus Sungai Petani, 08400, Kedah, Malaysia (E-mail: yumni705@uitm.edu.my)

*Corresponding author: izatulakmar@uitm.edu.my

Article history

Received date : 18-3-2025

Revised date : 19-3-2025

Accepted date : 6-4-2025

Published date : 25-4-2025

To cite this document:

Ismail, I. A., Abdullah, S. R., Omar, A. A. I., Mohd Taher, M. S. I., & Abu Bakar, A. Y. (2025). Transformasi kaedah pembelajaran pengajian Islam: Kajian persepsi pelajar terhadap pembelajaran berasaskan aktiviti. *Journal of Islamic, Social, Economics and Development (JISED)*, 10 (72), 177-196.

Abstrak: Pembelajaran dalam bidang pengajian Islam memerlukan pendekatan yang lebih dinamik dan interaktif untuk meningkatkan kefahaman serta keterlibatan pelajar. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pelajar Universiti Teknologi MARA (UiTM) Kedah terhadap keberkesanan pembelajaran berasaskan aktiviti yang terdapat dalam buku rujukan CTU101. Secara khusus, kajian ini berfokus pada mengenal pasti jenis aktiviti pembelajaran terkini dalam subjek pengajian Islam, menilai kesannya terhadap kefahaman pelajar, serta menganalisis aspek penambahbaikan yang diperlukan bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran berasaskan aktiviti. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan mengedarkan soal selidik secara talian melalui Google Form kepada 945 pelajar yang mengambil kursus ini. Daripada jumlah tersebut, 298 pelajar telah memberikan maklum balas. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan memberi tumpuan kepada impak pembelajaran berasaskan aktiviti terhadap pelajar. Hasil kajian menunjukkan bahawa pelbagai aktiviti pembelajaran yang diterapkan dalam buku CTU101, seperti latihan pengukuhan, soalan

Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT), perbincangan kumpulan, debat akademik, dan penggunaan QR Code, berjaya meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Majoriti pelajar bersetuju bahawa elemen digital seperti QR Bacaan Yassin, QR Latihan Yassin, serta QR Perbincangan Situasi Sebenar memainkan peranan penting dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Walaupun keberkesanan buku ini telah terbukti, pelajar mencadangkan penambahan lebih banyak latihan, penyediaan skema jawapan, serta integrasi kaedah pembelajaran digital yang lebih meluas bagi meningkatkan lagi keberkesanannya. Secara keseluruhannya, kajian ini mengesahkan bahawa transformasi pembelajaran pengajian Islam di era digital melalui pendekatan berasaskan aktiviti dan teknologi interaktif mampu meningkatkan pemahaman dan pengalaman pembelajaran pelajar. Oleh itu, pendekatan ini wajar diperluaskan dalam bahan pembelajaran Islam bagi memastikan keberkesanan pendidikan yang lebih holistik dan berkesan.

Kata Kunci: Transformasi Pembelajaran, Pengajian Islam, Era Digital, Pembelajaran Berasaskan Aktiviti, Pembelajaran Interaktif

Abstract: *Islamic studies education requires a more dynamic and interactive approach to enhance students' understanding and engagement. This study aims to examine the perceptions of UiTM Kedah students regarding the effectiveness of activity-based learning integrated into the CTU101 reference book. Specifically, it seeks to identify contemporary learning activities applied in Islamic Studies, assess their impact on students' comprehension, and explore areas for improvement to optimize the effectiveness of activity-based learning. A quantitative approach was adopted, with an online survey distributed via Google Forms to 945 students enrolled in the course. Of these, 298 students responded. Data were analyzed using descriptive analysis, focusing on the impact of activity-based learning on students' learning experiences. The findings reveal that various learning activities embedded in the CTU101 book such as reinforcement exercises, Higher-Order Thinking Skills (HOTS) questions, group discussions, academic debates, and QR Code applications significantly enhance students' comprehension, motivation, and participation in the learning process. The majority of students acknowledged the importance of digital elements such as the QR for Yassin Recitation, QR for Yassin Exercises, and QR for Real-World Discussion in making the learning process more engaging and effective. Although the book has proven to be beneficial, students recommended the inclusion of additional exercises, provision of answer schemes, and greater integration of digital learning methods to further enhance its impact. In conclusion, this study confirms that the transformation of Islamic Studies education in the digital era, through activity-based learning and interactive technology, can significantly improve students' understanding and overall learning experience. Therefore, it is recommended that such approaches be further incorporated into Islamic learning materials to ensure a more comprehensive and effective educational framework.*

Keywords: Learning Innovation, Islamic Studies, Digital Learning, Activity-Based Learning, Interactive Education

Pengenalan

Pengajian Islam merupakan disiplin ilmu yang memainkan peranan penting dalam membentuk kefahaman mendalam terhadap asas keimanan, hukum-hakam, dan akhlak yang menjadi panduan kehidupan seorang Muslim. Pendidikan dalam bidang ini bukan sahaja bertujuan untuk menyampaikan ilmu secara teori, tetapi juga untuk membimbing pelajar dalam menghayati nilai-nilai Islam serta mengaplikasikannya dalam kehidupan seharian. Oleh itu, kaedah pembelajaran mestilah dipelbagaikan mengikut arus perkembangan. Ini kerana kajian-kajian mendapati kaedah pembelajaran konvensional dalam Pengajian Islam menghadapi cabaran ketara dalam meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar, antaranya dominasi pendekatan berpusatkan guru, kurangnya interaksi aktif pelajar, serta kebergantungan yang tinggi terhadap kaedah hafalan. Pendekatan ini menyebabkan pelajar kurang berminat, menghadapi kesukaran memahami konsep yang diajar, serta mengalami masalah untuk mengingat isi pelajaran (Ismail, 2018; Ismady et al., 2024; Abu Ahmad & Hasman, 2024). Tambahan pula, pendekatan tradisional "*chalk and talk*" juga semakin kurang relevan dan gagal menarik minat serta tumpuan pelajar dalam sesi pembelajaran (Mohd Sharif et al., 2022; Ahmad & Othman, 2020). Oleh itu, transformasi kaedah pengajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berorientasikan pelajar amat diperlukan bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran Pengajian Islam (Ahmad Rashid & Abu, 2017).

Tambahan pula dalam era digital yang berkembang pesat, kaedah penyampaian ilmu perlu mengalami transformasi bagi memastikan pendekatan yang lebih efektif dan relevan. Sejalan dengan aspirasi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025 (PPPM) yang menekankan kepentingan pembelajaran abad ke-21 serta integrasi teknologi dalam pendidikan, kaedah pembelajaran pengajian Islam perlu dikemas kini agar lebih interaktif dan mampu menarik minat pelajar serta meningkatkan kefahaman mereka terhadap konsep yang diajar (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2015). Transformasi ini amat diperlukan kerana buku rujukan dalam bidang pengajian Islam yang sebelum ini berorientasikan teks konvensional tidak lagi mencukupi untuk memenuhi keperluan pembelajaran pelajar. Oleh itu, kaedah pembelajaran berasaskan aktiviti semakin mendapat perhatian sebagai pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan kefahaman dan keterlibatan pelajar. Pembelajaran berasaskan aktiviti melibatkan pelajar secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pelbagai kaedah seperti perbincangan kumpulan, kajian kes, permainan pendidikan (gamifikasi), aktiviti interaktif berasaskan teknologi, serta penggunaan QR Code dan multimedia. Pendekatan ini bukan sahaja membantu pelajar menghubungkan teori dengan aplikasi praktikal, tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam mempelajari subjek pengajian Islam. Selari dengan Pelan Strategik Pendigitan Kementerian Pengajian Tinggi 2021-2025, penggunaan teknologi dalam pendidikan tinggi perlu dipertingkatkan untuk meningkatkan akses, kualiti, dan keberkesanan pembelajaran (Kementerian Pengajian Tinggi, 2022).

Sebagai sebahagian daripada usaha inovatif dalam memperkukuhkan pendekatan pembelajaran berasaskan aktiviti dalam Pengajian Islam, buku rujukan terkini bagi subjek CTU 101 iaitu Prinsip-Prinsip Asas Islam telah mengintegrasikan pendekatan tersebut. Subjek ini merupakan kursus teras universiti dan wajib diambil oleh semua pelajar diploma UiTM pada semester pertama. Subjek ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang kukuh mengenai asas utama Islam, iaitu akidah, syariah, dan akhlak. Akidah merujuk kepada kepercayaan kepada Allah SWT serta rukun iman sebagai asas kepercayaan seseorang Muslim. Syariah pula merangkumi hukum-hukum Islam yang mengatur kehidupan individu dan masyarakat, termasuk ibadah, muamalat, dan jinayah. Sementara itu, akhlak menekankan nilai-nilai murni seperti kejujuran, kesederhanaan, dan tanggungjawab yang menjadi asas kepada pembentukan peribadi Muslim

yang berintegriti (Al-Attas, 2019). Subjek ini memainkan peranan penting dalam membentuk kefahaman pelajar terhadap prinsip-prinsip Islam yang menjadi asas dalam kehidupan seharian mereka. Oleh itu, bagi menilai keberkesanan integrasi pembelajaran berasaskan aktiviti dalam subjek CTU101, kajian ini dijalankan untuk:

1. Mengenalpasti jenis aktiviti pembelajaran terkini yang diterapkan.
2. Mengenalpasti sejauh mana pembelajaran berasaskan aktiviti mempengaruhi kefahaman pelajar.
3. Menganalisis aspek penambahbaikan aktiviti yang perlu dilaksanakan bagi meningkatkan pemahaman pelajar.

Sorotan Literatur

Terdapat kajian-kajian lepas yang telah mengenal pasti cabaran-cabaran utama yang wujud dalam pelaksanaan kaedah pembelajaran konvensional dalam Pengajian Islam dalam memotivasikan pelajar serta meningkatkan kefahaman mereka terhadap isi kandungan pembelajaran. Antara cabaran utama yang dikenal pasti adalah kaedah pengajaran berpusatkan guru (teacher-centered) yang dominan, kurangnya interaksi aktif pelajar, serta penggunaan pendekatan hafalan secara berlebihan (rote memorization). Menurut kajian oleh Ismail (2018), pendekatan pengajaran yang terlalu menumpukan perhatian kepada guru tanpa melibatkan pelajar secara aktif menyebabkan pelajar hilang minat serta menghadapi kesukaran memahami konsep yang diajar. Kajian ini turut mendapati bahawa kekurangan penggunaan bahan bantu mengajar dan aktiviti amali dalam Pengajian Islam secara langsung menjejaskan keberkesanan pengajaran dan pembelajaran.

Selanjutnya, kajian Ismady et al. (2024) juga mengukuhkan lagi dapatan ini dengan menyatakan bahawa kaedah hafalan yang sepenuhnya diamalkan guru menyebabkan murid kurang berjaya dalam memahami topik-topik tertentu. Contohnya, Abu Ahmad dan Hasman (2024) mendapati pelajar menghadapi kesukaran mengingat isi pelajaran mengenai Perjanjian Aqabah kerana pendekatan pengajaran yang terlalu berpusatkan guru telah mengehadkan penglibatan aktif pelajar dalam sesi pembelajaran. Menurut Mohd Sharif et al. (2022) juga pendekatan tradisional yang bersifat "*chalk and talk*" ini semakin kurang relevan dalam konteks keperluan pelajar pada hari ini. Ini sejajar dengan dapatan Ahmad dan Othman (2020), yang menunjukkan bahawa penggunaan kaedah tradisional menjadikan sesi pengajaran kurang menarik serta menyebabkan pelajar sukar memberikan tumpuan sepenuhnya dalam proses pengajaran dan pembelajaran (PdPc).

Justeru, kepelbagaian pendekatan pengajaran jika diterapkan dalam pengajaran dan pembelajaran Pengajian Islam mampu memberikan impak positif kepada pelajar, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka (Ahmad Rashid & Abu, 2017). Oleh itu, transformasi dalam kaedah pengajaran yang lebih aktif, interaktif, dan berorientasikan pelajar amat diperlukan bagi mengatasi cabaran-cabaran ini dan seterusnya meningkatkan kualiti pembelajaran dalam bidang Pengajian Islam.

Transformasi dalam kaedah pembelajaran Pengajian Islam telah menjadi satu keperluan bagi memastikan keberkesanan penyampaian ilmu kepada pelajar. Perkembangan pedagogi moden dan teknologi pendidikan telah memperkenalkan pelbagai pendekatan baharu yang berasaskan aktiviti bagi meningkatkan penglibatan pelajar dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran berasaskan aktiviti merupakan kaedah pengajaran yang menekankan penglibatan aktif pelajar dengan tujuan meningkatkan pemahaman, kemahiran, dan pengalaman mereka melalui hubungan langsung antara teori dan amalan. Terdapat beberapa teori pendidikan yang

menyokong keberkesanan pendekatan ini dalam konteks Pengajian Islam, antaranya ialah Teori Konstruktivisme oleh Vygotsky (1978), Teori Pembelajaran Berasaskan Pengalaman oleh Kolb (1984), Teori Kognitif Multimedia oleh Mayer (2005), dan Teori Mastery Learning oleh Bloom (1968).

Teori Konstruktivisme yang diperkenalkan oleh Vygotsky (1978) menekankan bahawa pembelajaran adalah satu proses sosial di mana pelajar membina pengetahuan melalui interaksi dengan orang lain dan persekitaran mereka. Dalam teori ini, konsep Zon Perkembangan Proksimal (ZPD) menyatakan bahawa pelajar dapat belajar dengan lebih berkesan apabila mereka dibantu oleh seseorang yang lebih berpengalaman seperti guru atau rakan sebaya yang lebih mahir. Sokongan sementara atau *scaffolding* yang diberikan oleh guru berfungsi membantu pelajar mencapai tahap pemahaman yang lebih tinggi. Selain itu, teori ini juga menekankan kepentingan interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana perbincangan dan kolaborasi memainkan peranan penting dalam membentuk pemahaman pelajar. Dalam konteks pengajian Islam, teori ini diaplikasikan melalui perbincangan berkumpulan dalam kelas bagi membincangkan permasalahan kontemporari, halaqah dalam kelas Tafsir atau Hadis, serta penggunaan platform pembelajaran digital yang membolehkan pelajar berinteraksi secara dinamik dengan kandungan Islam. Kajian oleh Nasution (2025) menunjukkan bahawa pendekatan kolaboratif dalam pendidikan agama Islam dapat meningkatkan keterlibatan pelajar, memperkukuh pemahaman dan perkembangan kemahiran sosial. Ini selari dengan kajian Tiffany dan Siti Mistima Maat (2022) yang mendapati bahawa pembelajaran aktif meningkatkan motivasi pelajar dan membolehkan mereka meneroka konsep secara lebih mendalam.

Sementara itu, Teori Pembelajaran Berasaskan Pengalaman yang diperkenalkan oleh David Kolb (1984) menyatakan bahawa pembelajaran adalah satu proses yang berlaku melalui pengalaman langsung dan refleksi. Teori ini menekankan bahawa seseorang individu memperoleh ilmu dengan mengalami sesuatu secara praktikal terlebih dahulu, kemudian menganalisis dan mengaplikasikannya dalam situasi baharu. Dalam bidang pengajian Islam, teori ini diaplikasikan dalam bentuk simulasi kes sebenar dan lawatan lapangan ke institusi berkaitan bagi membolehkan pelajar memahami aplikasi teori dalam amalan sebenar. Latihan praktikal seperti penyembelihan atau bacaan tartil dalam pembelajaran al-Quran juga merupakan contoh pembelajaran berasaskan pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman pelajar. Kajian oleh Salleh dan Hamzah (2022) mendapati bahawa pendekatan pembelajaran berasaskan pengalaman ini dapat meningkatkan kefahaman pelajar dalam mempraktikkan ilmu Islam dalam kehidupan realiti.

Selain itu, Teori Kognitif Multimedia yang diperkenalkan oleh Mayer (2005) menekankan bahawa pelajar belajar dengan lebih berkesan apabila maklumat disampaikan melalui gabungan elemen visual dan auditori. Teori ini berasaskan pemahaman bahawa manusia memproses maklumat dalam dua saluran utama iaitu saluran visual (gambar, grafik, animasi) dan saluran auditori (suara, muzik, naratif). Prinsip utama dalam teori ini termasuk Teori Dual-Coding yang menyatakan bahawa otak manusia lebih mudah memahami maklumat yang disampaikan melalui dua bentuk komunikasi serentak. Dalam bidang pengajian Islam, teori ini diaplikasikan melalui penggunaan infografik dan video animasi bagi menerangkan konsep-konsep dalam Tauhid, Fiqh, dan Sirah Nabi. Pembelajaran menggunakan realiti maya (VR) untuk membawa pelajar merasai pengalaman Haji dan Umrah secara interaktif juga merupakan contoh aplikasi teori ini. Selain itu, gamifikasi dalam pembelajaran Islam seperti kuiz digital, aplikasi hafazan

Quran, dan simulasi interaktif bagi memahami sejarah Islam juga dapat membantu pelajar memahami dan menghayati ilmu Islam dengan lebih berkesan.

Kajian oleh Hussin et al. (2024) menunjukkan bahawa penggunaan teknologi maklumat memberi impak yang positif dalam kursus murajaah al-Quran. Ini selari dengan kajian oleh Abdullah dan Abdul Razak (2021) serta Zaini dan Abdul Razak (2022) mendapati bahawa tahap penerimaan pelajar tinggi dan lebih berminat serta bermotivasi untuk belajar Pendidikan Islam apabila pendekatan interaktif berbentuk gamifikasi seperti Kahoot, Quizziz dan Wordwall diterapkan. Kajian oleh Nasution (2024) juga menghuraikan bahawa integrasi teknologi dalam pendidikan Islam memperkayakan pengalaman pembelajaran dan membantu pemahaman yang lebih mendalam. Jelaslah bahawa integrasi teknologi dalam pendidikan dan aplikasi gamifikasi adalah langkah progresif selari dengan keperluan generasi pelajar moden yang lebih cenderung kepada sumber maklumat digital.

Seterusnya, Teori Mastery Learning oleh Bloom (1968) pula menekankan bahawa setiap pelajar mampu menguasai sesuatu topik sepenuhnya sebelum beralih ke tahap seterusnya melalui penilaian formatif, pemantauan kemajuan, dan aktiviti bertahap. Dalam bidang Pengajian Islam, teori ini diaplikasikan dalam hafazan al-Quran melalui latihan secara berkala dan penggunaan aplikasi digital interaktif, serta dalam Fiqh dan Sirah melalui pembelajaran berasaskan masalah (PBL) yang membolehkan pelajar menyelesaikan kajian kes sebelum berpindah ke topik yang lebih mendalam. Sebagai contoh, inovasi simulasi telah dilaksanakan oleh Mat Zain dan Wan Abdullah (2014) mendapati bahawa inovasi tersebut membantu pelajar memahami konsep kewangan Islam secara asas. Gamifikasi dan kuiz interaktif juga dapat menyokong prinsip Mastery Learning dengan meningkatkan motivasi dan pemahaman pelajar.

Seiring dengan kepentingan memastikan penguasaan penuh dalam pembelajaran, pendekatan berasaskan aktiviti seperti permainan turut memainkan peranan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pelajar secara interaktif. Siong dan Osman (2018) menjelaskan tiada definisi khusus bagi pembelajaran berasaskan permainan, namun ia boleh dibahagikan kepada dua kategori utama, iaitu permainan bukan digital dan permainan digital. Permainan bukan digital merujuk kepada aktiviti yang tidak memerlukan penggunaan komputer atau sistem permainan, manakala permainan digital melibatkan penggunaan komputer atau peranti mudah alih, seperti aplikasi pendidikan dan permainan video interaktif. Walaupun bentuknya berbeza, kedua-dua jenis permainan ini mempunyai matlamat yang sama, iaitu membantu pelajar mencapai objektif pembelajaran secara lebih berkesan dan menyeronokkan. Kajian oleh Yusri et al. (2024) mendapati bahawa dalam pembelajaran bahasa Melayu, integrasi elemen permainan bukan sahaja meningkatkan motivasi dan pemahaman pelajar, tetapi juga menyokong penerapan elemen didik hibur, menjadikannya sebagai salah satu pendekatan penting dalam meningkatkan keberkesanan pedagogi dalam bilik darjah.

Oleh itu, pembelajaran berasaskan aktiviti dalam pengajian Islam mempunyai potensi besar dalam meningkatkan minat dan pemahaman pelajar. Dengan menggabungkan pelbagai aktiviti dalam pengajian Islam, maka pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, interaktif, dan relevan dengan keperluan pembelajaran abad ke-21. Namun, masih terdapat jurang kajian dalam aspek keberkesanan jangka panjang kaedah ini serta bagaimana ia mempengaruhi tahap penguasaan ilmu dan keupayaan pelajar dalam mengaplikasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan seharian. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk menilai secara menyeluruh persepsi pelajar terhadap keberkesanan kaedah ini serta mencadangkan pendekatan yang lebih sistematik dalam pelaksanaannya.

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kaedah edaran soal selidik sebagai instrumen utama bagi mengumpul data. Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan kaedah edaran soal selidik sebagai instrumen utama bagi mengumpul data. Soal selidik dirancang dengan teliti berdasarkan objektif kajian serta tinjauan literatur terdahulu bagi memastikan kandungannya relevan dan sesuai dengan keperluan kajian. Untuk memastikan kesahan kandungan (*content validity*), soal selidik telah disemak dan disahkan oleh dua orang pakar dalam bidang pengajian Islam sebelum diedarkan kepada responden.

Soal selidik ini telah diedarkan kepada pelajar Universiti Teknologi MARA (UiTM) Cawangan Kedah yang mengambil subjek CTU101 melalui Google Form bagi mendapatkan maklum balas mereka terhadap keberkesanan buku ini dalam pembelajaran. Populasi kajian terdiri daripada 945 pelajar yang mengambil subjek CTU101 di UiTM Kedah. Pemilihan sampel dilakukan secara rawak. Berdasarkan jadual penentuan saiz sampel oleh Krejcie dan Morgan (1970), bagi populasi sebanyak 945 pelajar, saiz sampel yang disarankan adalah sekitar 274 responden. Walau bagaimanapun, kajian ini berjaya memperoleh 298 responden, yang melebihi jumlah minimum yang disarankan. Ini menunjukkan bahawa sampel kajian ini mempunyai representasi yang mencukupi dan boleh digeneralisasikan kepada keseluruhan populasi pelajar yang mengambil subjek CTU101 di UiTM Kedah.

Soal selidik yang digunakan dalam kajian ini terdiri daripada beberapa bahagian utama, termasuk soalan demografi, maklum balas terhadap aktiviti dalam kandungan buku, keberkesanan aktiviti-aktiviti pengajaran, serta cadangan penambahbaikan. Semua soalan disusun dalam format skala Likert 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju) bagi memudahkan analisis serta memastikan kebolehpercayaan data yang dikumpul. Soal selidik telah diedarkan secara atas talian melalui Google Form bagi memastikan capaian yang lebih luas dan memudahkan pengumpulan data dalam tempoh yang ditetapkan. Data yang diperolehi kemudiannya dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil analisis ini digunakan untuk memahami keberkesanan aktiviti-aktiviti dalam buku yang membantu pembelajaran dan sejauh mana pelajar berpuas hati dengan aktiviti-aktiviti yang disediakan, serta aspek yang boleh ditambah baik.

Dapatan dan Perbincangan

Objektif Pertama: Mengenal pasti jenis aktiviti pembelajaran terkini yang diterapkan.

Dalam era pendidikan moden, pendekatan pembelajaran berasaskan aktiviti semakin mendapat perhatian dalam usaha meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi pelajar. Buku CTU101 yang digunakan oleh pelajar di UiTM Kedah mengadaptasi pelbagai strategi pembelajaran terkini yang menggabungkan teknologi digital, pembelajaran kolaboratif, serta pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan keupayaan pelajar dalam memahami prinsip asas Islam. Oleh itu, analisis ini bertujuan untuk mengenalpasti jenis aktiviti pembelajaran yang diterapkan dalam buku ini bagi setiap bab dan bagaimana ia berfungsi dalam meningkatkan pengalaman pembelajaran pelajar seperti ringkasan dalam jadual berikut:

Jadual 1: Bab, Aktiviti Pembelajaran dan Fungsi

Bab	Aktiviti Pembelajaran	Fungsi
	QR Bacaan Yasin dengan Tajwid (ayat 1 hingga 20)	Membantu pelajar mendengar dan mengikuti bacaan Yasin dengan sebutan dan hukum tajwid yang betul dan memudahkan pelajar menghafal surah yasin ayat 1 hingga 20
BAB 1 hingga BAB 6	QR Permainan Kuiz Hafalan Surah Yasin (ayat 1 hingga 20)	Menyediakan pendekatan interaktif dalam menghafal Surah Yasin melalui permainan
	Latihan Pengukuhan	Mengandungi soalan objektif, esei, dan aplikasi untuk menguji kefahaman dan penerapan konsep
BAB 1	Kuiz Silang Kata	Mengukuhkan pemahaman konsep Islam, meningkatkan penglibatan pelajar, dan menguji daya ingatan serta pemikiran kritis.
BAB 2	Aktiviti Pengukuhan	Merangkumi perbincangan kumpulan, aktiviti kreatif, projek penyelidikan bagi meningkatkan interaksi, penyampaian secara lisan dan infografik untuk meningkatkan pemikiran kritis pelajar
BAB 3	Aktiviti Pengukuhan	Merangkumi perbincangan kumpulan bagi kajian kes untuk meningkatkan interaksi dan pemikiran kritis pelajar
BAB 4	QR Video Aktiviti Perbincangan Kesalahan Solat	Menunjukkan kesalahan dalam solat secara visual dan melakukan perbincangan mengenainya
BAB 5	Aktiviti Pengukuhan	Mendorong pelajar membuat penyelidikan dan memahami peranan institusi Islam serta cabaran sosial dengan membuat pencarian yang betul secara atas talian dan melibatkan perbincangan kumpulan
BAB 6	Penulisan kertas kerja berkumpulan	Menggalakkan pelajar bekerja dalam kumpulan, menerapkan kemahiran bekerjasama, menyelesaikan masalah, pengurusan maklumat. pembelajaran aktif melalui perbincangan dan perkongsian idea dalam kumpulan
	Aktiviti debat akademik	Membantu pelajar mengasah kemahiran berfikir kritis, analisis, dan kemahiran komunikasi melalui hujah yang bernas. keyakinan diri dalam menyampaikan pendapat berdasarkan fakta dan hujah akademik dan melatih pelajar untuk menggunakan sumber ilmiah bagi menyokong hujah yang dikemukakan

Sumber: Fazial et al (2024)

Susunan bab dalam buku yang digunakan menggambarkan kepelbagaian aktiviti pembelajaran yang disusun secara sistematik berdasarkan teori pendidikan moden. Dengan menerapkan pendekatan pelbagai, termasuk penggunaan teknologi kod QR untuk hafazan, latihan pengukuhan, aktiviti silang kata, perbincangan kumpulan, tugasan berkumpulan, dan debat

akademik, pembelajaran dalam kursus CTU101 dapat dijalankan secara lebih interaktif, berkesan dan menyeluruh. Kepelbagaian aktiviti-aktiviti yang terdapat dalam setiap bab bertujuan meningkatkan kefahaman pelajar dan membantu pelajar melakukan penilaian-penilaian secara berterusan iaitu hafazan, kertas kerja berkumpulan dan ujian akhir. Menurut Mayer (2005), penggunaan pendekatan pelbagai deria dalam pembelajaran, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, boleh meningkatkan pemahaman pelajar terhadap konsep yang dipelajari. Ini juga selari dengan kajian oleh Fleming dan Mills (1992) dalam Model VARK juga menyokong kepelbagaian pendekatan pembelajaran ini dengan menekankan bahawa sesetengah pelajar lebih efektif dalam pembelajaran melalui pendekatan auditori dan visual.

Secara umumnya, antara aktiviti pembelajaran utama yang terdapat dalam setiap bab buku ini adalah penggunaan kod QR untuk hafazan dan latihan pengukuhan. Penggunaan teknologi digital iaitu kod QR dalam bacaan dan permainan kuiz surah Yasin ayat 1 hingga 20 adalah untuk membantu pelajar menghafal ayat 1 hingga 20 dalam surah Yasin sebagai salah satu dari penilaian pelajar, manakala latihan pengukuhan yang terdapat dalam setiap bab bertujuan meningkatkan kefahaman pelajar bagi setiap topik yang dipelajari. Latihan pengukuhan adalah mengandungi soalan objektif, esei, dan aplikasi untuk menguji kefahaman dan penerapan konsep yang dipelajari. Selain penggunaan QR dan latihan pengukuhan, pelbagai aktiviti pembelajaran lain juga diterapkan. Antaranya dalam bab pertama mengandungi aktiviti silang kata yang bertujuan mengukuhkan pemahaman konsep Islam, meningkatkan penglibatan pelajar, dan menguji daya ingatan serta pemikiran kritis.

Dalam Teori Konstruktivisme (Vygotsky, 1978), pembelajaran dianggap sebagai satu proses sosial, di mana interaksi antara pelajar dan bimbingan daripada rakan sebaya atau pengajar boleh membantu mempercepatkan pemahaman. Ini menjelaskan mengapa aktiviti seperti perbincangan kumpulan, kajian kes, aktiviti kreatif dan projek penyelidikan berkesan dalam meningkatkan keupayaan berfikir kritis dan analisis dalam kalangan pelajar. Aktiviti-aktiviti ini juga memerlukan interaksi dalam kalangan pelajar. Aktiviti-aktiviti ini terdapat dalam bab kedua dan ketiga. Aktiviti dalam bab keempat pula adalah kod QR berkaitan video aktiviti perbincangan kesalahan solat. Dalam video-video tersebut menunjukkan kesalahan dalam solat secara visual yang memerlukan perbincangan antara pengajar dan pelajar. Bab yang kelima melibatkan aktiviti pengukuhan yang mendorong pelajar membuat penyelidikan dan memahami peranan institusi Islam serta cabaran sosial dengan membuat pencarian yang betul secara atas talian dan melibatkan perbincangan kumpulan. Bab terakhir menampilkan aktiviti debat akademik dan penulisan kertas kerja berkumpulan. Debat akademik menekankan kepentingan penglibatan aktif pelajar dalam proses pembelajaran. Aktiviti seperti ini membantu pelajar dalam membina keyakinan, mempertahankan hujah mereka dengan fakta ilmiah, dan memahami pelbagai perspektif terhadap sesuatu isu. Manakala penulisan kertas kerja berkumpulan menggalakkan pelajar bekerja dalam kumpulan, menerapkan kemahiran bekerjasama, menyelesaikan masalah, menguruskan maklumat dengan teratur, pembelajaran aktif melalui perbincangan dan perkongsian idea dalam kumpulan.

Objektif Kedua: Mengenalpasti sejauh mana pembelajaran berasaskan aktiviti mempengaruhi kefahaman pelajar.

Hasil dapatan dari soal selidik yang diedarkan mendapati kebanyakan pelajar memberikan maklumbalas yang positif terhadap aktiviti-aktiviti yang disediakan. Berikut merupakan soalan-soalan yang diutarakan berkenaan keberkesanan aktiviti pengajaran yang dilaksanakan dari buku rujukan CTU101:

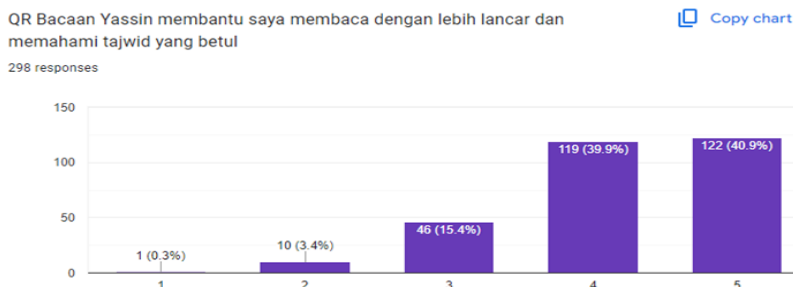


Rajah 1: Aktiviti dan soalan dalam buku membantu memahami dengan lebih baik

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Rajah 1 menunjukkan maklum balas daripada 298 responden mengenai keberkesanan aktiviti dan soalan dalam buku CTU101 dalam membantu pemahaman mereka terhadap topik yang dipelajari. Hasil kajian menunjukkan bahawa majoriti pelajar memberikan maklum balas yang sangat positif terhadap aktiviti dan soalan dalam buku ini. Sebanyak 123 responden (41.3%) memberikan skor 5, menunjukkan bahawa mereka sangat bersetuju bahawa aktiviti dan soalan dalam buku membantu pemahaman mereka. Selain itu, 117 responden (39.3%) memberikan skor 4, yang juga mencerminkan tahap kepuasan yang tinggi dalam kalangan pelajar. Di samping itu, terdapat 49 responden (16.4%) yang memberikan skor 3, yang menunjukkan bahawa mereka berada dalam kategori neutral, di mana aktiviti dalam buku memberikan manfaat tetapi masih mempunyai ruang untuk penambahbaikan. Walau bagaimanapun, hanya 8 responden (2.7%) memberikan skor 2, dan 1 responden (0.3%) memberikan skor 1, menunjukkan bahawa sebilangan kecil pelajar tidak merasakan aktiviti dan soalan dalam buku membantu mereka memahami topik dengan lebih baik.

Secara keseluruhannya, 80.6% responden memberikan skor 4 dan 5, membuktikan bahawa aktiviti dan soalan dalam buku ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik yang diajar. Ini menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam buku, seperti latihan pengukuhan, soalan KBAT, dan aktiviti berbentuk gamifikasi, berkesan dalam meningkatkan pemahaman pelajar. Oleh itu, buku ini berjaya memenuhi keperluan akademik dengan menyediakan aktiviti yang bukan sahaja membantu pemahaman tetapi juga meningkatkan daya fikir kritis pelajar.



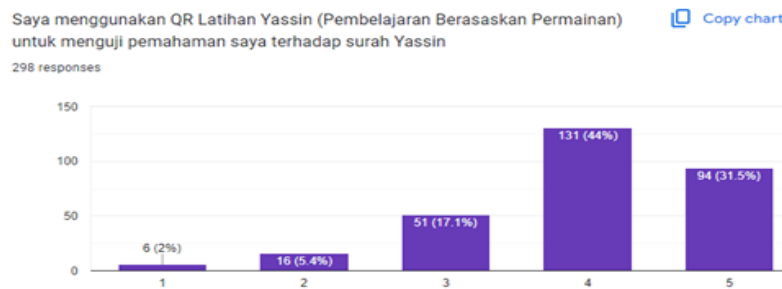
Rajah 2: QR bacaan membantu pelajar membaca dengan lancar dan tajwid yang betul

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Rajah 2 menunjukkan dapatan keberkesanan QR Bacaan Yassin dalam membantu pelajar membaca dengan lebih lancar dan memahami tajwid yang betul. Keputusan menunjukkan bahawa majoriti besar responden memberikan maklum balas positif terhadap penggunaan QR Bacaan Yassin. Sebanyak 122 responden (40.9%) memberikan skor 5, menunjukkan bahawa mereka sangat bersetuju bahawa QR ini membantu mereka dalam bacaan Yassin dan tajwid.

Selain itu, 119 responden (39.9%) memberikan skor 4, yang turut menunjukkan tahap kepuasan yang tinggi. Sebanyak 46 responden (15.4%) memberikan skor 3, yang menandakan bahawa mereka berada dalam kategori neutral, bermaksud QR Bacaan Yassin memberi sedikit manfaat tetapi mungkin masih ada ruang untuk penambahbaikan. Sementara itu, 10 responden (3.4%) memberikan skor 2, dan 1 responden (0.3%) memberikan skor 1, menunjukkan bahawa sebilangan kecil pelajar tidak merasakan QR Bacaan Yassin membantu mereka secara signifikan.

Secara keseluruhannya, 80.8% responden memberikan skor 4 dan 5, membuktikan bahawa QR Bacaan Yassin telah memainkan peranan yang berkesan dalam membantu pelajar membaca dengan lebih lancar serta memahami tajwid dengan lebih baik. Ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi QR sebagai alat bantu pembelajaran interaktif dalam pendidikan Islam sangat berkesan, terutamanya dalam memudahkan akses kepada bahan bacaan dan memperkukuhkan kemahiran tajwid secara sendiri. Berdasarkan analisis ini, penggunaan QR Bacaan Yassin dalam buku CTU101 dapat disimpulkan sebagai alat pembelajaran yang berkesan dan relevan untuk membantu pelajar mengasah kemahiran bacaan serta pemahaman tajwid dengan lebih baik.



Rajah 3: QR latihan yassin menguji pemahaman pelajar terhadap surah yassin

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Rajah 3 menunjukkan maklum balas mengenai penggunaan QR Latihan Yassin (Pembelajaran Berasaskan Permainan) dalam menguji pemahaman pelajar terhadap Surah Yassin. Hasil analisis menunjukkan bahawa majoriti pelajar memberikan maklum balas positif terhadap penggunaan QR Latihan Yassin iaitu 225 responden (75.5%) memberikan skor 4 dan 5, menunjukkan bahawa QR Latihan Yassin mempunyai impak positif dalam pembelajaran pelajar. Sebilangan kecil pelajar (7.4%) memberikan skor 1 atau 2, yang mungkin menunjukkan cabaran tertentu dalam penggunaan teknologi ini, seperti kesukaran mengakses atau kurang minat terhadap kaedah pembelajaran berasaskan permainan. Hasil kajian menunjukkan bahawa QR Latihan Yassin yang menggunakan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran berjaya membantu pelajar menguji dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap Surah Yassin.



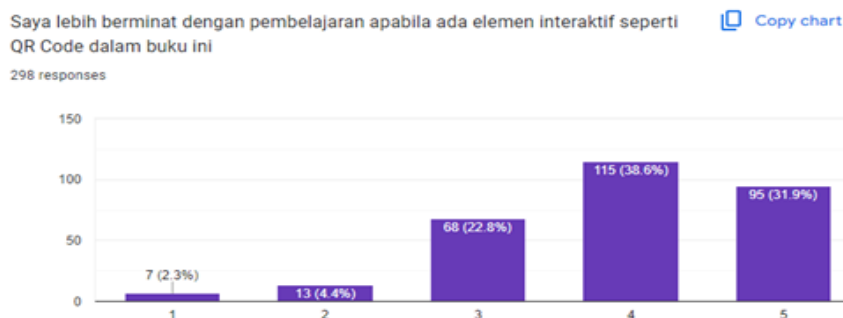
Rajah 4: QR perbincangan situasi sebenar membantu pelajar mengaitkan ilmu dalam buku dengan situasi dunia sebenar

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Berdasarkan maklum balas daripada 298 responden, majoriti pelajar memberikan respons yang sangat positif terhadap QR Perbincangan Situasi Sebenar yang membincangkan kesilapan dalam solat. QR ini bertujuan untuk membantu pelajar mengaitkan ilmu dalam buku dengan situasi dunia sebenar, sekaligus memperkukuhkan pemahaman mereka mengenai aspek praktikal dalam ibadah solat. Hasil soal selidik menunjukkan bahawa sebanyak 121 pelajar (40.6%) memberikan skor 5, manakala 129 pelajar (43.3%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 83.9% pelajar bersetuju bahawa QR ini membantu mereka dalam memahami dan mengaplikasikan ilmu dengan lebih baik. Di samping itu, sebanyak 35 pelajar (11.7%) memberikan skor 3, yang menunjukkan mereka berada dalam kategori neutral, bermakna QR ini memberi manfaat tetapi masih boleh diperbaiki dari segi kandungan atau penyampaian. Namun, hanya 9 pelajar (3%) memberikan skor 2, dan 4 pelajar (1.3%) memberikan skor 1, yang menunjukkan bahawa hanya sebilangan kecil pelajar tidak merasakan impak yang signifikan daripada QR ini dalam pembelajaran mereka.

Dapatan ini membuktikan bahawa pendekatan pembelajaran dengan teknologi melalui QR Perbincangan Situasi Sebenar berkesan dalam membantu pelajar menghubungkan teori dengan amalan sebenar. Pembelajaran menjadi lebih efektif apabila pelajar dapat mengaitkan ilmu yang dipelajari dengan situasi kehidupan sebenar. Dalam konteks ini, QR yang membincangkan kesilapan dalam solat membantu pelajar memahami konsep dengan lebih jelas dan mengenal pasti kesalahan yang sering dilakukan dalam ibadah mereka. Pelajar juga lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dalam buku secara praktikal, berbanding hanya melalui bacaan teks semata-mata.

Secara keseluruhannya, keputusan kajian ini menunjukkan bahawa penggunaan QR dalam pembelajaran Islam bukan sahaja meningkatkan pemahaman pelajar tetapi juga membantu mereka menerapkan ilmu dalam kehidupan seharian. Oleh itu, penggunaan teknologi interaktif seperti QR ini perlu dikembangkan lagi dalam bahan pembelajaran lain, terutamanya dalam topik-topik yang melibatkan aspek praktikal dan amali dalam ibadah, agar pelajar dapat memahami dan mengamalkannya dengan lebih berkesan.



Rajah 5: Maklumbalas pelajar berkenaan pembelajaran yang terdapat elemen interaktif

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Berdasarkan maklum balas dalam rajah 5, majoriti pelajar menunjukkan minat yang tinggi terhadap pembelajaran apabila terdapat elemen interaktif seperti kod QR dalam buku. Hasil kajian menunjukkan bahawa 95 pelajar (31.9%) memberikan skor 5, manakala 115 pelajar (38.6%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 70.5% pelajar bersetuju bahawa elemen QR Code meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Selain itu, sebanyak 68 pelajar (22.9%) memberikan skor 3, yang menunjukkan mereka berada dalam kategori neutral, iaitu kod QR memberi kesan sederhana terhadap minat mereka dalam pembelajaran. Walau bagaimanapun, hanya 13 pelajar (4.4%) memberikan skor 2, dan 7 pelajar (2.3%) memberikan skor 1, yang menunjukkan bahawa hanya sebilangan kecil pelajar merasakan elemen kod QR tidak meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran.

Dapatan ini membuktikan bahawa penggunaan teknologi interaktif seperti QR kod dalam bahan pembelajaran adalah strategi yang berkesan dalam meningkatkan keterlibatan pelajar. Secara keseluruhannya, keputusan ini menunjukkan bahawa penggunaan elemen interaktif seperti QR Code bukan sahaja menambah minat pelajar terhadap pembelajaran, tetapi juga membantu mereka untuk lebih terlibat secara aktif dalam memahami sesuatu konsep. Oleh itu, pendekatan pembelajaran berasaskan teknologi seperti ini perlu diteruskan dan diperluaskan dalam bahan pembelajaran Islam serta bidang akademik lain untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan berkesan.



Rajah 6 : QR membantu pelajar lebih seronok dan bermotivasi dalam pelajaran

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Berdasarkan maklum balas dalam rajah 6, majoriti pelajar bersetuju bahawa penggunaan QR dalam pembelajaran membantu mereka lebih seronok dan bermotivasi untuk belajar. Hasil soal selidik menunjukkan bahawa 104 pelajar (34.9%) memberikan skor 5, manakala 118 pelajar (39.6%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 74.5% pelajar bersetuju bahawa elemen QR meningkatkan keseronokan dan motivasi mereka dalam pembelajaran. Selain itu, sebanyak

61 pelajar (20.5%) memberikan skor 3, menunjukkan bahawa mereka berada dalam kategori neutral, iaitu QR memberi sedikit kesan terhadap motivasi belajar mereka tetapi mungkin masih boleh ditambah baik. Walau bagaimanapun, hanya 11 pelajar (3.7%) memberikan skor 2, dan 4 pelajar (1.3%) memberikan skor 1, menandakan bahawa hanya sebilangan kecil pelajar tidak merasakan impak QR dalam meningkatkan motivasi pembelajaran mereka.

Keputusan ini menunjukkan bahawa penggunaan teknologi interaktif seperti QR Code dalam bahan pembelajaran adalah kaedah yang berkesan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pelajar. Secara keseluruhannya, hasil kajian ini menunjukkan bahawa QR Code yang disediakan dalam bahan pembelajaran berkesan dalam meningkatkan motivasi dan keseronokan pelajar dalam belajar. Oleh itu, elemen teknologi interaktif seperti QR ini wajar diteruskan dan dikembangkan dalam bahan pembelajaran lain untuk memastikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamik, menarik, dan berpusatkan pelajar.



Rajah 7 : Soalan peperiksaan lepas membantu pelajar lebih bersedia dalam peperiksaan

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Berdasarkan maklum balas dalam rajah 7, majoriti pelajar bersetuju bahawa soalan peperiksaan lepas yang dibincangkan dalam buku membantu mereka lebih bersedia menghadapi peperiksaan. Keputusan soal selidik menunjukkan bahawa 141 pelajar (47.3%) memberikan skor 5, manakala 121 pelajar (40.6%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 87.9% pelajar mengakui keberkesanan soalan peperiksaan lepas dalam membantu mereka membuat persediaan peperiksaan. Selain itu, sebanyak 29 pelajar (9.7%) memberikan skor 3, yang menunjukkan bahawa mereka berada dalam kategori neutral, bermakna mereka merasakan soalan peperiksaan lepas dalam buku memberikan sedikit manfaat tetapi mungkin masih boleh diperbaiki. Sementara itu, hanya 7 pelajar (2.3%) memberikan skor 2, dan tiada pelajar yang memberikan skor 1, yang menunjukkan bahawa hampir semua pelajar menganggap soalan peperiksaan lepas sebagai elemen yang berguna dalam buku ini.

Keputusan ini membuktikan bahawa pembincangan soalan peperiksaan lepas dalam buku adalah strategi yang berkesan untuk meningkatkan persediaan pelajar menghadapi peperiksaan. Secara keseluruhannya, hasil analisis ini menunjukkan bahawa soalan peperiksaan lepas dalam buku bukan sahaja membantu pelajar memahami format peperiksaan tetapi juga meningkatkan keyakinan mereka dalam menghadapi ujian sebenar. Oleh itu, penggunaan kaedah ini wajar diteruskan dan diperkukuhkan dengan penambahan variasi soalan serta teknik menjawab yang lebih strategik untuk memastikan pelajar mendapat manfaat maksimum dalam persediaan akademik mereka.



Rajah 8 : Aktiviti yang disediakan meningkatkan kefahaman pelajar

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Berdasarkan maklum balas dalam rajah 8, majoriti pelajar bersetuju bahawa aktiviti yang disediakan dalam buku membantu meningkatkan kefahaman mereka terhadap konsep Islam. Hasil soal selidik menunjukkan bahawa 138 pelajar (46.3%) memberikan skor 5, manakala 119 pelajar (39.9%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 86.2% pelajar menyatakan bahawa aktiviti dalam buku ini membantu mereka memahami konsep Islam dengan lebih baik. Selain itu, sebanyak 38 pelajar (12.8%) memberikan skor 3, yang menunjukkan mereka berada dalam kategori neutral, iaitu aktiviti dalam buku memberikan manfaat sederhana tetapi mungkin masih boleh diperkembangkan lagi. Sementara itu, hanya 1 pelajar (0.3%) memberikan skor 2, dan 2 pelajar (0.7%) memberikan skor 1, yang menunjukkan bahawa hanya sebilangan kecil pelajar tidak merasakan impak aktiviti dalam buku terhadap pemahaman mereka.

Keputusan ini menunjukkan bahawa aktiviti pembelajaran yang terdapat dalam buku adalah kaedah yang berkesan dalam membantu pelajar memahami dan mengaplikasikan konsep Islam. Dapatan ini membuktikan bahawa aktiviti dalam buku ini berkesan dalam memperkukuhkan kefahaman pelajar mengenai konsep Islam, serta membolehkan mereka menghubungkan ilmu yang dipelajari dengan amalan dalam kehidupan seharian. Oleh itu, kaedah pembelajaran yang mengintegrasikan aktiviti interaktif ini perlu diteruskan dan ditambah baik, dengan menambah lebih banyak elemen latihan aplikasi, perbincangan kes, serta penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan lagi pengalaman pembelajaran pelajar.



Rajah 9 : Tahap keyakinan pelajar selepas menggunakan buku

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Berdasarkan maklum balas daripada rajah 9, majoriti pelajar menyatakan bahawa mereka lebih yakin menjawab soalan peperiksaan selepas menggunakan buku ini sebagai rujukan utama. Keputusan soal selidik menunjukkan bahawa 143 pelajar (48%) memberikan skor 5, manakala 108 pelajar (36.2%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 84.2% pelajar mengakui bahawa buku ini membantu meningkatkan keyakinan mereka dalam menjawab peperiksaan.

Selain itu, sebanyak 41 pelajar (13.8%) memberikan skor 3, menunjukkan bahawa mereka berada dalam kategori neutral, bermaksud mereka merasakan buku ini membantu tetapi mungkin masih memerlukan sokongan bahan rujukan lain. Sementara itu, hanya 6 pelajar (2%) memberikan skor 2, dan tiada pelajar yang memberikan skor 1, yang menunjukkan bahawa hampir semua pelajar menganggap buku ini sebagai rujukan yang berguna untuk peperiksaan.

Keputusan ini menunjukkan bahawa buku ini bukan sahaja berfungsi sebagai sumber rujukan akademik, tetapi juga membantu pelajar memahami konsep dan menjawab soalan peperiksaan dengan lebih yakin. Hasil kajian ini membuktikan bahawa buku ini telah berjaya membantu pelajar dalam persediaan peperiksaan dan meningkatkan keyakinan mereka dalam menjawab soalan. Oleh itu, strategi yang digunakan dalam buku ini perlu diteruskan dan diperkukuhkan dengan penambahan lebih banyak contoh soalan peperiksaan lepas, panduan teknik menjawab, serta latihan pengukuhan bagi memastikan pelajar mendapat manfaat yang maksimum daripada bahan pembelajaran ini.



Rajah 10 : Maklumbalas penggunaan buku dalam mencapai keputusan yang lebih baik

Sumber : Maklumbalas soal selidik

Secara kesimpulan dari hasil kajian seperti dalam rajah 10, impak penggunaan buku dalam membantu pelajar mencapai keputusan yang lebih baik, majoriti pelajar menyatakan buku ini membantu mereka mencapai keputusan yang lebih baik dalam kursus CTU101. Hasil soal selidik menunjukkan bahawa 115 pelajar (38.6%) memberikan skor 5, manakala 141 pelajar (47.3%) memberikan skor 4, menjadikan keseluruhan 85.9% pelajar bersetuju bahawa buku ini memberi kesan positif terhadap pencapaian akademik mereka. Selain itu, sebanyak 34 pelajar (11.4%) memberikan skor 3, yang menunjukkan bahawa mereka berada dalam kategori neutral, bermaksud mereka merasakan buku ini membantu tetapi mungkin masih memerlukan rujukan tambahan atau kaedah pembelajaran lain untuk meningkatkan prestasi mereka. Sementara itu, hanya 7 pelajar (2.3%) memberikan skor 2, dan 1 pelajar (0.3%) memberikan skor 1, menunjukkan bahawa hanya sebilangan kecil pelajar yang tidak merasakan impak yang besar daripada buku ini terhadap pencapaian akademik mereka.

Keputusan ini menunjukkan bahawa buku ini berkesan dalam membantu pelajar memahami subjek dan meningkatkan prestasi akademik mereka. Jelaslah dari dapatan ini membuktikan bahawa buku ini berjaya berfungsi sebagai alat sokongan pembelajaran yang membantu pelajar meningkatkan prestasi dalam kursus CTU101. Oleh itu, pendekatan yang digunakan dalam buku ini perlu diteruskan dan diperkukuhkan dengan penambahan latihan pengukuhan, contoh soalan peperiksaan, serta bahan tambahan berbentuk digital untuk membantu pelajar mencapai keputusan yang lebih cemerlang.

Dapatan hasil soal selidik mendapati bahawa kepelbagaian aktiviti memberikan motivasi, menarik minat dan meningkatkan kefahaman pelajar. Ini selari dengan jawapan pelajar apabila dikemukakan soalan berkaitan aspek terbaik dalam buku yang membantu pelajar dalam pembelajaran. Kebanyakan pelajar memberikan maklumbalas bahawa latihan yang banyak dan pelbagai, integrasi teknologi melalui QR Code, serta soalan yang mencabar dan berstruktur adalah elemen utama yang membantu mereka dalam pembelajaran. Dapatan ini menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran berasaskan latihan, teknologi interaktif, dan kepelbagaian bentuk soalan adalah strategi yang berkesan dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi pelajar. Oleh itu, aspek-aspek ini wajar dikekalkan dan ditambah baik bagi memastikan keberkesanan bahan pembelajaran yang lebih menyeluruh dan interaktif.

Objektif Ketiga: Menganalisis aspek penambahbaikan aktiviti yang perlu dilaksanakan bagi meningkatkan pemahaman pelajar

Hasil soalan yang dikemukakan berkenaan cadangan untuk meningkatkan keberkesanan aktiviti dalam buku ini dapat disimpulkan kepada beberapa aspek berikut:

i. Penambahbaikan aktiviti dalam kandungan buku

Pelajar mencadangkan beberapa aspek yang boleh ditingkatkan dalam buku bagi menjadikannya lebih efektif dalam pembelajaran. Antara cadangan utama ialah menambah lebih banyak soalan dan latihan dalam setiap bab, termasuk soalan objektif, subjektif, KBAT (Kemahiran Berfikir Aras Tinggi), serta soalan peperiksaan lepas. Selain itu, mereka juga menyarankan agar ruangan jawapan diperluaskan bagi membolehkan pelajar menjawab terus dalam buku dengan lebih selesa. Di samping itu, mereka turut mencadangkan penyediaan latihan berasaskan QR Code, yang membolehkan pelajar mengakses lebih banyak soalan secara interaktif dan menjalankan latihan secara sendiri dengan lebih fleksibel. Selain penambahan latihan, pelajar juga mencadangkan agar buku ini menyertakan jawapan bagi setiap latihan, termasuk cara menjawab yang betul untuk memudahkan ulang kaji sendiri. Tambahan pula, penyediaan contoh soalan peperiksaan beserta skema jawapan dicadangkan bagi membantu pelajar meningkatkan keyakinan mereka dalam menghadapi peperiksaan.

Dari segi penyampaian maklumat, pelajar menyarankan agar maklumat dalam buku disusun dengan lebih sistematik. Cadangan yang dikemukakan termasuk menggunakan jadual, infografik, peta minda, dan gambar rajah bagi memudahkan pelajar memahami konsep dengan lebih jelas. Mereka juga mencadangkan pengurangan teks berbentuk karangan panjang dengan memberi penekanan kepada poin-poin utama, agar maklumat lebih mudah dirujuk dan difahami. Selain itu, penggunaan teknologi QR Code juga dicadangkan bukan sahaja untuk permainan interaktif tetapi juga sebagai akses kepada nota tambahan atau slaid pensyarah, yang dapat membantu pelajar memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh.

ii. Keberkesanan pengajaran pensyarah menggunakan aktiviti dalam buku

Selain cadangan penambahbaikan terhadap aktiviti dalam kandungan buku, pelajar turut mencadangkan beberapa kaedah untuk meningkatkan keberkesanan pengajaran pensyarah dalam menggunakan aktiviti dalam buku ini. Antara cadangan yang diberikan adalah memperbanyakkan aktiviti pembelajaran interaktif seperti aktiviti berkumpulan, pembentangan, perbincangan dalam kelas, serta sesi soal jawab. Aktiviti-aktiviti ini diyakini dapat meningkatkan pemahaman pelajar terhadap topik yang dipelajari. Selain itu, pensyarah juga boleh menggunakan platform digital seperti Quizizz, Kahoot, atau aplikasi interaktif lain untuk menjalankan kuiz berkala berdasarkan kandungan buku. Kaedah ini bukan sahaja

menjadikan pembelajaran lebih menarik, malah dapat menggalakkan pelajar untuk lebih aktif dalam kelas.

Selain itu, pelajar turut mencadangkan agar pensyarah menggunakan soalan yang terdapat dalam buku sebagai latihan dalam kelas. Latihan ini boleh dibincangkan bersama bagi memastikan pemahaman yang lebih mendalam terhadap sesuatu topik. Pelaksanaan latihan berkala menggunakan soalan dalam buku juga dicadangkan bagi membiasakan pelajar dengan format peperiksaan. Ini bukan sahaja membantu mereka memahami kandungan pembelajaran dengan lebih baik, malah memberi keyakinan kepada pelajar dalam menghadapi peperiksaan.

Dalam aspek penggunaan teknologi, pelajar mencadangkan supaya pensyarah menggunakan video, slaid pembelajaran, dan platform dalam talian bagi memberikan penerangan yang lebih jelas dan mendalam mengenai kandungan buku. Selain itu, penyediaan kod QR untuk latihan berkumpulan juga disarankan supaya pelajar dapat mengakses latihan secara interaktif dalam kelas. Ini akan meningkatkan keterlibatan pelajar dalam sesi pembelajaran dan menjadikan proses pengajaran lebih dinamik.

Di samping itu, pelajar juga menekankan kepentingan pembelajaran berbentuk aplikasi, di mana pensyarah boleh mengaitkan isi kandungan buku dengan situasi dunia sebenar melalui penggunaan contoh dan video yang lebih relevan. Mereka turut mencadangkan pelaksanaan latihan amali, perbincangan kes, atau simulasi dalam kelas, bagi membantu pelajar mengaplikasikan konsep yang dipelajari dalam situasi sebenar dan meningkatkan pemahaman mereka secara menyeluruh.

Pelajar menyarankan peningkatan dari segi kandungan buku dan strategi pengajaran pensyarah bagi meningkatkan keberkesanan pembelajaran. Buku ini boleh diperbaiki dengan menambah lebih banyak latihan, contoh jawapan, serta penyampaian maklumat yang lebih visual dan interaktif. Dari aspek pengajaran, pensyarah boleh mengintegrasikan teknologi, aktiviti berkumpulan, serta penggunaan soalan dalam buku sebagai bahan utama dalam kelas.

Secara keseluruhannya, pelajar menekankan kepentingan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, berasaskan teknologi digital, serta berorientasikan pengalaman dunia sebenar dalam meningkatkan keberkesanan pengajaran pensyarah. Oleh itu, integrasi kaedah pembelajaran yang lebih dinamik dan praktikal wajar dipertimbangkan bagi memperkukuh pemahaman pelajar serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam sesi pembelajaran.

Kesimpulan dan Cadangan

Kajian ini menunjukkan bahawa transformasi kaedah pembelajaran pengajian Islam melalui pembelajaran berasaskan aktiviti memberikan impak positif terhadap pemahaman, minat, dan motivasi pelajar. Buku CTU101 yang digunapakai di UiTM Kedah telah mengintegrasikan pelbagai aktiviti pembelajaran moden, seperti latihan pengukuhan, soalan KBAT, perbincangan kumpulan, serta debat akademik, yang sejajar dengan pendekatan pembelajaran aktif dan kolaboratif dalam era digital. Selain itu, penggunaan teknologi QR Code dalam pembelajaran, seperti QR Bacaan Yassin, QR Latihan Yassin, serta QR Perbincangan Situasi Sebenar, membuktikan bahawa kaedah digital mampu menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyeronokkan. Keberkesanan pendekatan ini disokong oleh dapatan kajian, di mana majoriti pelajar bersetuju bahawa aktiviti dalam buku membantu mereka memahami konsep Islam dengan lebih baik serta meningkatkan keyakinan mereka dalam menjawab soalan peperiksaan.

Seiring dengan perkembangan pembelajaran digital, pelajar mencadangkan beberapa penambahbaikan untuk memastikan keberkesanan pembelajaran berasaskan aktiviti terus meningkat. Antaranya ialah penambahan lebih banyak latihan dan soalan dalam setiap bab, penyediaan jawapan dan skema jawapan, serta penggunaan infografik, jadual, dan peta minda bagi memudahkan pemahaman. Selain itu, pensyarah juga digalakkan untuk menggunakan teknologi digital secara lebih meluas, seperti Quizizz, Kahoot, serta platform interaktif lain, dalam menyokong pembelajaran berbantuan teknologi. Secara keseluruhannya, hasil kajian ini mengukuhkan kepentingan transformasi pembelajaran Pengajian Islam di era digital, di mana integrasi teknologi dan kaedah pembelajaran aktif bukan sahaja menjadikan proses pembelajaran lebih berkesan tetapi juga membantu pelajar menerapkan ilmu secara lebih mendalam dalam kehidupan seharian.

Penghargaan

Penulis ingin mengucapkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Jawatankuasa Penyelidikan Negeri Kedah, UiTM Cawangan Kedah atas pembiayaan yang diberikan melalui Tabung Penyelidikan Am. Sokongan ini amat penting dalam memudahkan pelaksanaan penyelidikan serta memastikan kejayaan penerbitan artikel ini.

References

- Abdullah, F., & Abdul Razak, K. (2021). Tahap minat dan penerimaan pelajar terhadap gamifikasi dalam bidang sirah: Level of interest and acceptance of students towards gamification in Islamic history. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5, 27-38.
- Abu Ahmad, N., & Hasmam, A. (2024). Penggunaan Kaedah 'LaPer' Membantu Meningkatkan Kemahiran Mengingat Murid tentang Perjanjian Aqabah. Dalam *Kajian Terkini Tentang Penyelidikan Dalam Pendidikan Islam*. Penerbit Institut Pendidikan Guru Malaysia Kampus Raja Melewar, Seremban, Negeri Sembilan.
- Ahmad, N., & Othman, S. (2020). Penggunaan Kaedah Didik Hibur Dalam Pengajaran Kemahiran Membaca Guru Bahasa Melayu Sekolah Rendah. *International Journal of Education and Training (InJET)*, 6(2), 1-11.
- Ahmad Rashid, R.A., & Abu, A.T. (2017). Kesan Kaedah Bercerita Terhadap Motivasi dan Pencapaian Murid Tahun 4 Dalam Bidang Aqidah. *The Online Journal of Islamic Education*, 5(1), 39-52.
- Al-Attas, S. M. N. (2019). *Islam: Faham Agama dan Asas Akhlak*. Kuala Lumpur: Ta'dib.
- Bloom, B. S. (1968). Learning for Mastery. Instruction and Curriculum. Regional Education Laboratory for the Carolinas and Virginia, Topical Papers and Reprints, Number 1. Evaluation comment, 1(2).
- David Kolb (1984). *Experiential Learning: Experience As The Source Of Learning And Development*. Prentice-Hall.
- Fazial, F., Yusof, S.A. & Abu Bakar, S. (2024). Prinsip-prinsip Asas Islam. Penerbit UiTM.
- Fleming, N. D. & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. To Improve the Academy, 11(1), 137-144.
- Hidayah, N., Romelah, R., & Hikmatulloh, H. (2024). Islamic Religious Education Learning Innovation Based on Student Centered Learning: A Study on Learning Fiqh Nisa'. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 5(2), 114-127.
- Hussin, H., Ahmad, A. R., Saleh, M. H., Zakaria, R., Haridi, N. H. M., & Ghani, A. R. A. (2024). Dimensi Pelajar Terhadap Penggunaan Aplikasi Teknologi Maklumat Dalam Kursus Murajaah Al-Quran: Kajian Terhadap Pelajar Program Sarjana Muda Qiraat

- Universiti Sains Islam Malaysia (USIM). *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 6(4), 85-93.
- Ismady, N. A., Ahmad, A., & Othman, N. (2024). Keberkesanan Kaedah Hafalan Fakta dan Pembentangan Murid Tahfiz Terhadap Pencapaian Subjek Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 9 (1), 1-20.
- Ismail, A. M. (2018). Strategi Pengajaran Pendidikan Islam di Sekolah Menengah Daerah Besut, Terengganu. *Jurnal Perspektif*, 10 (2), 11-21.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2015). Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015-2025. Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Kementerian Pengajian Tinggi (2022). Pelan Strategik Pendigitilan Kementerian Pengajian Tinggi 2021-2025. Kementerian Pengajian Tinggi Malaysia.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Mat Zain, N. I., & Wan Abdullah, W. A. A. (2014). I-Eco: Inovasi Simulasi Dalam Pembelajaran Dan Pengajaran Ibadah Tingkatan 4. *O-JIE: Online Journal of Islamic Education*, 1-6.
- Mayer, R. E. (2005). Cognitive Theory Of Multimedia Learning. In R.E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mohd Sharif, M. S. A., Kamarudin, M. F., Kamarulzaman, M. H., Mohd Saali, M. M. S. N., Esrati, M. Z., & Nor Latif, M. (2022). Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran Sirah Melalui Permainan Dalam Kalangan Pelajar Pintar Cerdas: Teaching and Learning Innovation Through Games Among Pintar Cerdas Students. *Al-Maqasid: The International Journal of Maqasid Studies and Advanced Islamic Research*, 3(2), 49-62.
- Nasution, Y. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 2(2), 336–344.
- Nasution, K. (2025). Penerapan Pembelajaran Kolaboratif dalam Pendidikan Agama Islam: Meningkatkan Kualitas Pengajaran di Abad 21. *Edukatif*, 3(1), 151–157. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/edukatif/article/view/1407>
- Siong, W. W., & Osman, K. (2018). Pembelajaran berasaskan permainan dalam pendidikan STEM dan penguasaan kemahiran abad ke-21. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Social Sciences and Humanities*, 3, 121-135.
- Tiffany, L.L.M & Siti Mistima Maat (2022). Penerimaan Murid terhadap Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Matematik: Tinjauan Literatur Bersistematik. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(12), e001962. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v7i12.1962>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yusri, A. A., Zainal, M. Z., & Ismail, I. M. (2024). Pembelajaran berasaskan permainan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa Melayu: Suatu tinjauan literatur. *International Journal of the Malay World and Civilisation*, 12(1), 15-26.
- Zaini, Z. & Abdul Razak, K. (2022). Minat dan Motivasi Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Interaktif dalam Pendidikan Islam. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 7(3), e001372-e001372.