

GAMIFIKASI APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN DAN PEMUDAHCARAAN (PDPC) PENDIDIKAN ISLAM.

Annasai Jamar¹, Mohd Aderi Che Noh²

annasai@kuis.edu.my

aderi@fsk.upsi.edu.my

Fakulti Pendidikan¹, KUIS

Fakulti Sains Kemanusiaan², UPSI

Abstrak

Perkembangan dan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi atau lebih dikenali sebagai ICT (Information and Communication Technology) khususnya dalam pendidikan, bukan lagi sesuatu yang baru pada masakini di Malaysia. Kerancangan perkembangan ICT telah menyebabkan dunia pendidikan khususnya subjek Pendidikan Islam Sekolah Rendah turut berpotensi besar menarik perhatian kanak-kanak untuk mengubah cara individu belajar, cara memperoleh maklumat, dan cara menggunakan setiap maklumat. Selari dengan perkembangan ICT, Gamifikasi atau 'gamification' ialah satu pendekatan yang menggunakan konsep permainan dalam proses pengajaran dan pemudahcaran (PdPc) serta menjadikan proses PdPc lebih menarik, interaktif serta mengasyikkan (engaging). Kahoot! merupakan platform pembelajaran berasaskan permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di bilik darjah dan juga institusi pembelajaran. Di dalamnya ada pembelajaran, penilaian, pengujian, pengukuran, cabaran, persaingan, dan juga hiburan. Aplikasi ini cuba menguji kandungan Kurikulum Pendidikan Islam dalam KSSR meliputi Bidang Al-Quran, Hadis, Ulum Syariah (Akidah, Ibadah, Sirah, Akhlak) dan juga Jawi disamping menekankan pembentukan dan pembangunan insan mulia yang berkeupayaan menyumbang ke arah pembangunan tamadun bangsa dan negara.

Kata Kunci: Gamifikasi; Aplikasi Kahoot; Pdpc; Pendidikan Islam

1.0 PENGENALAN

Perkembangan dan penggunaan Teknologi Maklumat dan Komunikasi atau lebih dikenali sebagai ICT (Information and Communication Technology) khususnya dalam pendidikan, bukan lagi sesuatu yang baru pada masakini di Malaysia. Kerancangan perkembangan ICT telah menyebabkan dunia pendidikan khususnya subjek Pendidikan Islam Sekolah Rendah turut berpotensi besar menarik perhatian kanak-kanak untuk mengubah cara individu belajar, cara memperoleh maklumat, cara menggunakan setiap maklumat dan sebagainya. Hal ini telah menyebabkan perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam pendidikan. Penerimaan pelajar dalam proses pembelajaran dan pemudahcaran (PdPc) juga turut berubah. Teknologi maklumat dan komunikasi dalam pembelajaran dan pemudahcaran (PdPc) kini digunakan bagi membangunkan modal insan berteraskan kemahiran abad ke-21. (Dasar Pendidikan Kebangsaan, 2012).

Pada era digital ini, kemahiran abad ke-21 dikatakan sebagai satu set kemahiran yang perlu dikuasai untuk murid ini bersaing dalam arena pendidikan. Menurut Hokanson & Hooper (2004) telah mengkaji penggunaan secara efektif keperluan teknologi adalah semakin bertambah dan ingin melihat cara guru menggunakan teknologi dan sebab keperluan mereka menggunakannya. Perkara ini disokong oleh kajian Yahya Othman (2007) melalui Aplikasi Komputer dalam Pengajaran Bahasa: Penguasaan Guru dan Kekangan dalam Pelaksanaan

mendapati kesan aplikasi komputer terhadap pelajar dalam pengajaran dapat menambahkan minat pelajar terhadap pengajaran guru. Menurut beliau, pembinaan dan penggunaan bahan perlu lebih menekankan aspek multimedia dan interaktif bagi memberikan kesan yang lebih kepada pelajar. Ini menunjukkan bahawa pembelajaran berbantuan media interaktif dapat menyokong pengajaran guru di dalam mahupun di luar bilik darjah.

Justeru, pelajar perlu didedahkan dengan ilmu dan kemahiran abad ke-21 menggunakan teknologi yang terkini. Ini adalah selari dengan sabda Rasulullah SAW melalui sebuah hadis yang bermaksud:

“Antum a’lamu bi umuriddunyaakum”

Maksudnya: Kalian lebih tahu tentang dunia kalian.

(Hadis Riwayat Imam Muslim:2361-2363)

Menurut Yusof Qaradhawi (2000) menegaskan bahawa hadis tersebut jelas tidak bertentangan dengan Al-Quran yang menggesa umat Islam agar sentiasa mencari jalan penyelesaian melibatkan urusan keduniaan. Demikian juga dalam urusan pendidikan apabila selagi teknologi itu selari dengan urusan syariat dan memudahkan urusan seharian maka ianya dibenarkan malah digalakkan dalam Islam. Metiri Group (2003), menjelaskan tentang kemahiran abad ke-21 sebagai kemahiran yang sangat penting diterapkan dalam diri pelajar di era ekonomi digital semata-mata untuk memenuhi tuntutan perubahan pesat yang berlaku sekarang. Oleh itu, sistem pendidikan perlu memahami dan menghayati abad ke-21 untuk diaplikasi ke dalam konteks akademik secara menyeluruh.

2.0 OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini mempunyai dua aspek perbincangan:

- i. Meninjau pendekatan gamifikasi dalam PDPC.
- ii. Menjelaskan pendekatan penggunaan aplikasi Kahoot dalam PDPC Pendidikan Islam.

3.0 METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini adalah kajian berbentuk kepustakaan dengan menganalisis dokumen dari jurnal, buku, artikel, kertas kerja prosiding seminar. Sumber maklumat yang diperoleh akan menjadi panduan kepada penulis untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pendekatan yang dikaji seterusnya dapat membuat perbincangan kesimpulan bagi dapatan kajian ini.

4.0 MODEL PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Tiga unsur penting Model Pembelajaran Interaktif Mayer (1999) iaitu aspek kognisi, sendiri dan afektif. Kognisi merupakan komponen pemikiran pelajar terhadap kandungan pelajaran serta isu-isu di sekitarnya serta memberi impak kepada pemikiran dalam menjana maklumat. Tumpuan perlu diberi kepada cara memperoleh maklumat kerana ia merupakan satu tindakan atau proses untuk mengetahui sesuatu. Menurut Abdul Manaf Bohari (2006), untuk membangunkan sistem kognisi melalui teknologi terkini adalah melalui teknologi pengkomputeran, teknologi komunikasi dan teknologi media. Gabungan teknologi tersebut sangat berpotensi tinggi dalam aspek pembangunan khususnya dalam bidang pendidikan masa kini. Tuntutan penggunaan teknologi, maklumat dan komunikasi (TMK) semakin meningkat dari semasa ke semasa. Justeru Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) turut menyarankan agar penggunaan TMK bagi tujuan pengembangan dan penerokaan ilmu pengetahuan dan juga sokongan kepada urus tadbir pendidikan.

Kemampuan sendiri pelajar penting dalam membimbing mereka kearah pencapaian optimum. Pelajar mempunyai keupayaan sendiri dan tahap autonomi dalam pembelajaran. Ianya meliputi kecekapan menggunakan instrumen pembelajaran sendiri seperti strategi penyelesaian masalah dan ketetapan dalam menghuraikan sesuatu maklumat. Pelajar juga didedahkan dengan kemahiran berfikir merangkumi pemikiran kreatif, kritis dan ‘Higher Order Thinking Skills’ (HOTS) atau dikenali dalam bahasa ibundanya sebagai Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) yang dapat mengkategorikan kepelbagaian kemahiran berfikir dari sudut tingkatan kritikal seperti analisis, sistesis dan penilaian. Cotton (1991) menyatakan bahawa kajian berkaitan menunjukkan bahawa kemahiran berfikir akan mempercepatkan proses pembelajaran pelajar-pelajar. Namun bagi melahirkan kemampuan sendiri pelajar yang cemerlang bukan sahaja dari sudut kuantiti malah dari sudut kualiti perlu ditekankan agar seimbang dari sudut intelek, jasmani, emosi, rohani dan sosial.

Afektif merujuk kepada domain yang melibatkan aspek dalaman diri pelajar dan banyak dikaitkan dengan ‘self-esteem’, perasaan, nilai, dan sebagainya. Elemen ini berupaya mewujudkan pemupukan dari segi perasaan dalam proses pembelajaran. Afektif ini berkaitan dengan sendiri dan merupakan ukuran kepada keyakinan pelajar dalam pembelajaran khususnya kepada tugas. Pelajar-pelajar akan teruja apabila melaksanakan sesuatu tugas yang menggabungkan ciri pembelajaran dan permainan bersesuaian dengan sifat semulajadi kanak-kanak yang fitrahnya adalah bermain. Di dalam permainan ada pemenang dan ada juga yang akan kalah. Justeru pembinaan afektif yang mencakupi watak perilaku dengan sikap, nilai, adab dan tingkahlaku perlu diberi perhatian.

Justeru, model yang dikemukakan oleh Mayer (2005 & 2009) iaitu pembelajaran interaktif diharap memberi penekanan dua hala dalam proses pembelajaran konvensional ataupun antara pelajar dengan sistem dalam pembelajaran berbantuan komputer (bahan media). Pembelajaran interaktif ini dapat menarik rangsangan berbentuk teks, gambar, dialog, carta ataupun audio visual. Dalam melakukan aktiviti pembelajaran interaktif sedemikian, dapat mengarah kepada proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang bersifat sendiri dengan menggunakan seluruh instrumen yang ada.

5.0 KONSEP GAMIFIKASI

Gamifikasi merupakan satu istilah yang dipinjam daripada bahasa inggeris. Konsep Gamifikasi membawa maksud menjadikan aktiviti yang asalnya bukan permainan sebagai suatu aktiviti bermain (Tan Wee Hoe, 2016). Gamifikasi atau ‘gamification’ ialah satu pendekatan yang menggunakan konsep permainan dalam proses pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) serta menjadikan proses PdPc lebih menarik, interaktif serta mengasyikkan (engaging). Hal ini selaras dengan hasrat Menteri Pendidikan Tinggi, Dato’ Seri Idris Jusoh dalam ucapan Tahun Baharu 2016 yang mahu pendekatan kepada pendidikan fleksibel ditingkatkan melalui inovasi yang dikenali sebagai gamifikasi atau ‘gamification’. Beliau turut menyarankan supaya satu inisiatif dibentuk di kalangan mereka yang berkebolehan untuk membangunkan gamifikasi, dengan menerapkan nilai dan budaya tempatan supaya kaedah ini berjaya dijadikan alat PdPc serta dapat memberi kefahaman kepada masyarakat dan pelajar terhadap nilai budaya serta identiti negara.

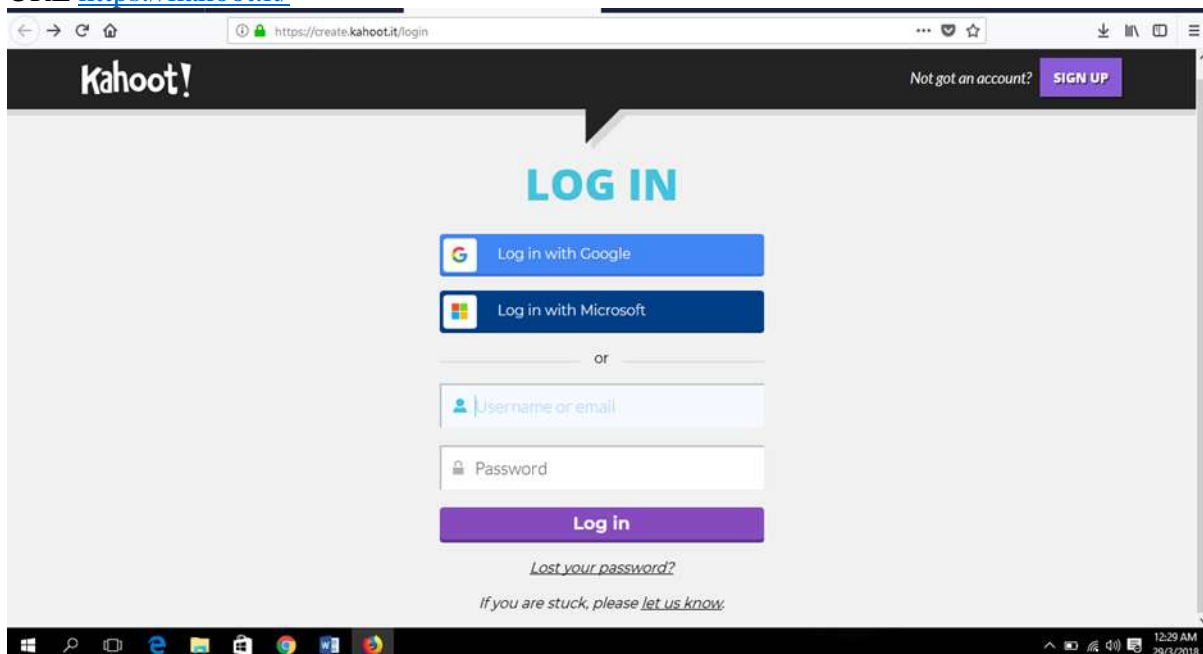
Definisi permainan dalam Bahasa inggeris mempunyai latar belakang sejarah yang lebih mendalam. Maksud istilah ‘game’ atau permainan ialah hasil tanggapan dalam permainan mengejar binatang liar untuk tujuan hiburan dan keseronokan. Menurut kamus-kamus terbitan Universiti Oxford, hiburan atau keseronokan ini terbentuk melalui perihal mengejar binatang liar bagi tujuan bersukan. Maka takrif permainan dalam konteks sukan ialah sejenis pengalaman persaingan terancang yang wujud dalam masa dan ruang yang tersendiri (Tan Wee Hoe, 2016). Manakala menurut Morrison (1995) bermain adalah kehidupan bagi kanak-kanak

dan merupakan tahap tertinggi dalam membantu proses perkembangan mereka. Seterusnya Presky (2005) mengkategorikan permainan mengikut jenis, kandungan dan aktiviti pembelajaran. Sesuatu mata pelajaran mungkin boleh diajar dalam beberapa bentuk atau kategori permainan seperti bahasa, komunikasi, kreativiti, fakta dan lain-lain yang bersesuaian.

Gamifikasi melalui pembelajaran berasaskan permainan mempunyai beberapa langkah-langkah tertentu yang akan menjadikannya sebagai sempurna. Ianya bermula dengan langkah pertama iaitu menetapkan gol dan peraturan permainan, kedua reka bentuk cara bermain, ketiga reka bentuk maklum balas, keempat reka bentuk ruang permainan dan yang terakhir ialah reka bentuk cerita permainan. Dengan kata lain, proses gamifikasi ialah satu proses yang menjadikan sesuatu aktiviti sebuah permainan demi mendorong penyertaan atau penglibatan pelajar. Menurut Normahdiah Sheik Said (2016) dengan gamifikasi dalam pengajaran, pelajar mampu menyelesaikan permasalahan sukar dalam situasi seakan permainan dan cabaran. Ini akan menjadikan proses PdPc menjadi lebih menarik, interaktif dan 'engaging'. Pelajar akan memperoleh peluang serta mendapat maklum balas segera untuk menyelesaikan masalah secara kolaboratif bersama dengan guru yang akan bertindak sebagai fasilitator.

6.0 APLIKASI KAHOOT

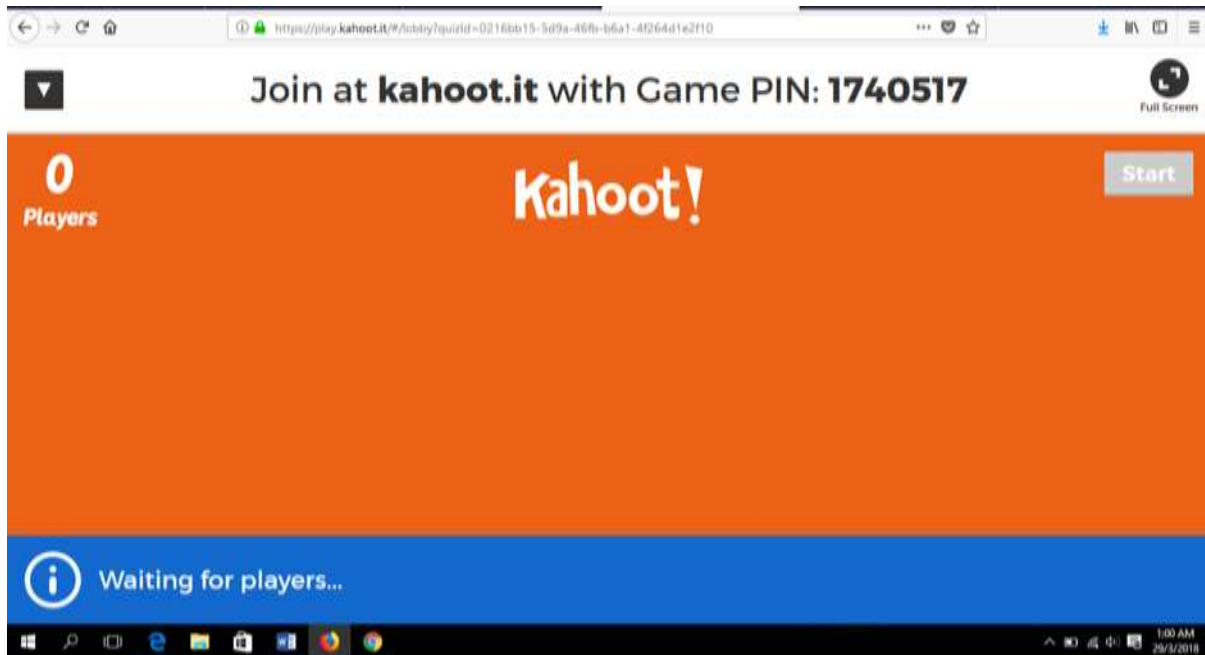
Kahoot! adalah platform pembelajaran berasaskan permainan, digunakan sebagai teknologi pendidikan di bilik darjah dan juga institusi pembelajaran. Syarikat kahoot ini dilancarkan pada bulan Ogos 2013 di Norway. Permainan pembelajaran, "kahoot", adalah pelbagai seperti pilihan kuiz yang memudahkan generasi pengguna dan boleh diakses melalui penyemak imbas web. Strategi pengajaran dan pemudahcaraan (Pdpc) melalui penggunaan aplikasi Kahoot adalah guru dan pelajar perlu mendaftarkan akaun di <https://getkahoot.com>. Guru perlu merancang dan menyediakan permainan pembelajaran Pendidikan Islam dalam bentuk kuiz. Perbincangan dan kaji selidik yang bersesuaian dengan objektif pembelajaran. Selepas pendaftaran, untuk mengunjungi ke laman web Kahoot, murid boleh terus login menggunakan URL <https://kahoot.it/>



Rajah 1: Mendaftar Kahoot

Pelajar seterusnya boleh mendaftarkan diri melalui URL, <https://kahoot.it/> tersebut dalam 'address bar' di dalam mana-mana pengimbas web. Tambahan lagi, jika pelajar memiliki

akaun sendiri di Kahoot mereka berpeluang mencapai pelbagai jenis permainan yang terdapat di Kahoot pada sesi bukan bersemuka. Guru perlu membina pelbagai kuiz berkaitan topik yang ingin diuji bagi subjek yang diajar khususnya Pendidikan Islam dan berkongsi nombor pin kuiz tersebut untuk dijawab oleh pelajar. Skrin dihadapan kelas akan menjadi paparan utama yang akan memaparkan soalan manakala pelajar pula akan menggunakan peranti masing-masing untuk menjawab soalan berdasarkan beberapa pilihan jawapan yang diberi dan guru boleh meletakkan limitasi soalan dan masa yang sesuai bagi pelajar menjawab.



Rajah 2: Nombor Pin Kuiz

Setelah semua pelajar “log” masuk, guru akan menekan pautan “Start” untuk memulakan kuiz. Pelajar akan diberi kebebasan dalam menamakan diri mereka. contoh: Ahmad). Guru boleh memilih ‘mode’ permainan iaitu secara individu atau pun berkumpulan. Guru akan menayangkan soalan melalui paparan projector LCD manakala pelajar pula akan menjawab melalui komputer, telefon bimbit atau tablet yang menyokong apikasi tersebut, Pelajar kemudian akan mula fokus menjawab soalan atau latihan yang diberi dengan menggabungkan aspek kecekapan dan kepantasan dalam menjawab mengikut kedudukan dan tempoh masa yang telah ditetapkan. Secara tidak langsung, Pdpc ini telah mewujudkan persaingan yang sihat dalam kalangan pelajar melalui gamifikasi interaktif ini. Malahan aplikasi gamifikasi ‘Kahoot’ ini akan merangsang minat dan motivasi murid untuk belajar disamping mendisiplinkan murid dari sudut masa menjawab sesuatu soalan.

7.0 PEMBELAJARAN INTERAKTIF KAHOOT DALAM PENDIDIKAN ISLAM

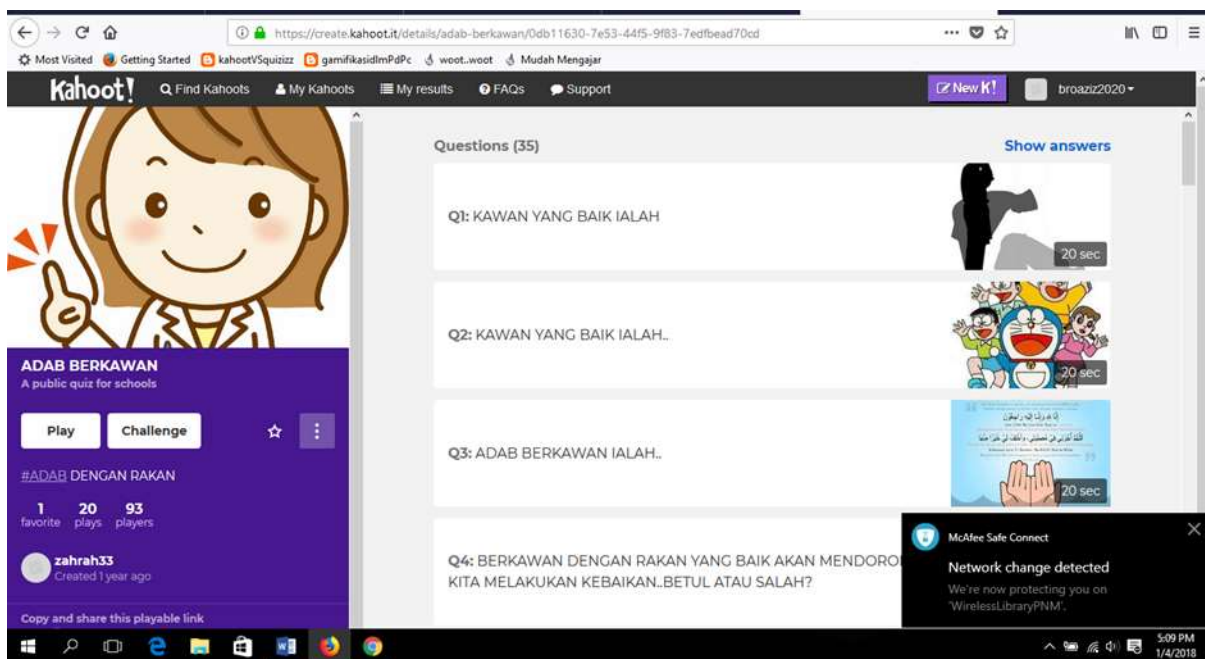
Pendidikan Islam merupakan salah satu daripada usaha berterusan untuk menerapkan ilmu pengetahuan agama Islam kepada para pelajar dan masyarakat awam. Ia merangkumi usaha memberi pengetahuan tentang agama Islam yang meliputi akidah, syariah dan akhlak. Ia menekankan kepada penghayatan terhadap akidah dan kepercayaan dalam Islam, pelaksanaan ibadat- ibadat khusus dan umum serta memberikan panduan dalam membentuk sikap bertanggungjawab dalam diri terhadap pencipta, manusia dan alam. Dalam usaha menjadikan kehidupan seorang insan itu memiliki cara hidup yang berlandaskan ajaran Islam yang sebenar, maka ilmu yang disampaikan mestilah mengikut kaedah yang betul dan memudahkan

masyarakat terutama para pelajar memahami isi kandungan agama Islam. Antara kaedah yang boleh di gabungjalinkan semasa pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot adalah seperti kaedah sumbangsaran, kaedah soal jawab, kaedah tunjuk cara dan sebagainya.

7.1 KAEDAH SUMBANGSARAN

Sumbangsaan merupakan aktiviti perbincangan iaitu ahli dalam kumpulan mengemukakan seberapa banyak idea dengan tujuan menyelesaikan sesuatu masalah. Setiap ahli digalakkan memberikan idea dan idea tersebut akan dikaji dengan teliti. Idea yang paling sesuai akan diterima sebagai rumusan perbincangan. Keputusan yang dicapai merupakan hasil daripada sesi sumbangsaan. Sumbang saran bertujuan melatih murid mengemukakan idea atau pandangan yang bernas. Isborn (1963) menyatakan bahawa terdapat dua tujuan sumbang saran iaitu jangka panjang menyelesaikan satu masalah penting dan jangka pendek iaitu mendapatkan seberapa banyak idea penyelesaian yang mungkin tentang sesuatu masalah. Malah, menurut Kamarul Azmi (2010), amalan pengajaran dan pembelajaran yang berkesan akan membolehkan ramai pelajar meningkatkan pencapaiannya secara berterusan, tahap pencapaian yang tinggi, sedikit kekeliruan dan tanpa kehilangan momentum daripada satu langkah kepada satu langkah.

Contohnya di dalam sub bidang adab atau akhlak bertajuk adab berkawan pelajar akan disaran untuk duduk di dalam kumpulan untuk berbincang tentang pengertian berkawan, ciri kawan yang baik, adab-adab berkawan serta situasi jika berlaku situasi masalah kawan tikam kawan dan situasi yang lain, maka guru akan memberi tempoh masa didalam perbincangan tersebut sebelum memulakan pelaksanaan pengujian melalui soalan-soalan berkaitan di dalam aplikasi Kahoot. Setelah itu pelajar akan melihat terus markah pencapaian mereka melalui skrin di hadapan kelas. Justeru selepas itu guru akan menjadi pendorong dengan menerangkan semula secara sumbangsaan idea-idea atau jawapan daripada pelajar untuk dikembangkan lagi dan dijelaskan secara lebih terperinci agar murid mendapat ilmu pengetahuan yang sebenar. Guru akan menunjukkan sikap adil di samping menggalakan pemikiran positif di kalangan pelajar. Secara tidak langsung ianya akan menyebabkan pelajar menjadi berani untuk mengambil bahagian secara aktif.



Rajah 3: Bidang Akhlak-Adab Berkawan

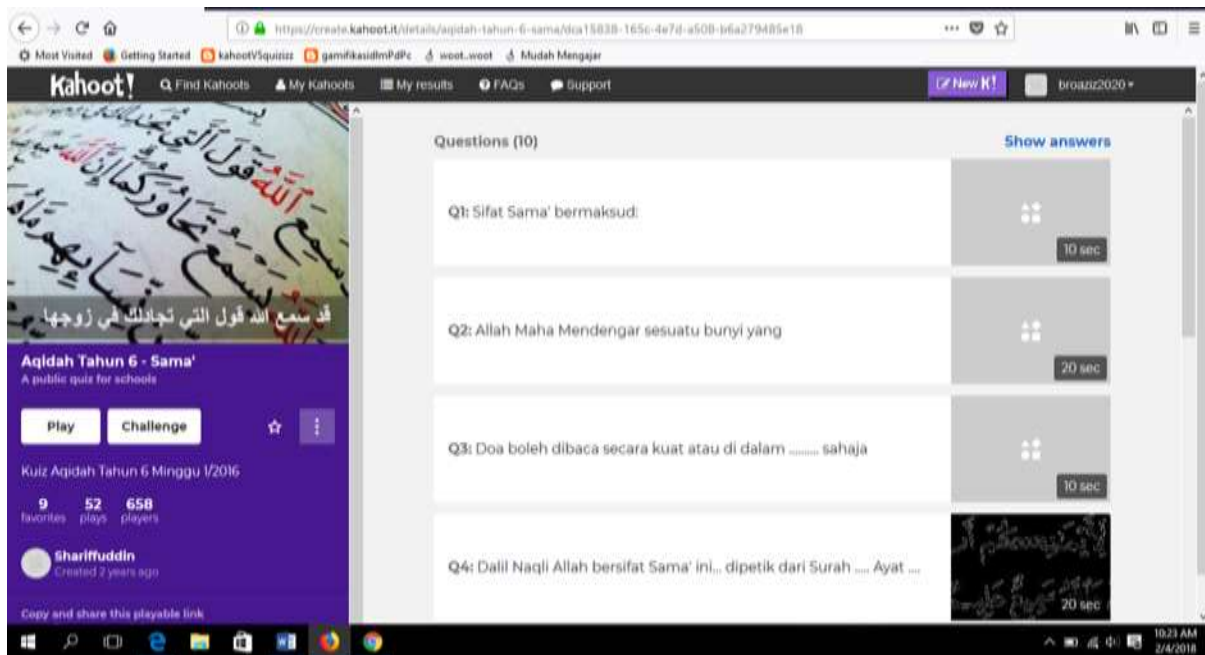
Kaedah sumbangsaan perlu sentiasa dinilai agar segala kelemahan dapat diperbaiki dan ditambah baik. Harapannya supaya hasil pembelajaran yang disampaikan oleh para pendidik dapat melahirkan pelajar yang berilmu pengetahuan serta dapat menjadikannya sebagai amalan harian dalam setiap aspek cara hidup mereka.

7.2 KAEDAH SOAL JAWAB

Kaedah soal jawab merupakan kaedah dimana guru mengemukakan soalan, manakala pelajar pula memberi jawapan. Kaedah soal jawab juga biasanya berdasarkan kepada dialog dan perbincangan untuk mendapatkan jawapan serta fakta yang tidak dapat diragui kebenarannya atau dikritik lagi. Proses pengajaran dan pembelajaran dengan kaedah soal jawab disepadukan dengan kaedah perbincangan kerana ia dapat menambahkan lagi keberkesanan pembelajaran di samping membantu meningkatkan kecerdasan otak, mencongkil bakat dan dapat menghidupkan suasana pembelajaran. Menurut Ahmad dan Sulaiman Ngah (1997) kesesuaian pendekatan pengajaran berkait rapat dengan jenis pelajar dan jenis pengajaran guru. Oleh itu guru digalakkan mempraktikkan kaedah yang dirasakan bersesuaian semasa proses PdPc kerana ia merupakan kaedah interaksi dua hala yang melibatkan pelajar dan guru, di samping itu ia turut menyumbang kepada kesan yang positif dan memberikan kefahaman yang lebih jelas kepada kepada pelajar.

Kaedah soal-jawab akan menyebabkan persekitaran pembelajaran menjadi menarik kerana berlaku interaksi komunikasi dan boleh dijawab melalui aplikasi Kahoot. Aplikasi Kahoot tidak hanya menghadkan interaksi kerana masih ada ruang soal jawab yang berlaku selepas sesi refleksi apabila guru dan murid boleh berbincang kembali jawapan yang sedia ada pada skrin. Pelaksanaan persekitaran pembelajaran aktif akan berlaku dengan mambahagikan murid dalam kumpulan kecil dan pelajar dapat berinteraksi sesama mereka serta belajar secara harmonis di samping mewujudkan iklim pembelajaran, iaitu perkongsian idea /maklumat dan semangat persaingan yang sihat. Di samping itu, guru dapat meningkatkan keyakinan murid untuk mengemukakan pendapat masing-masing dan memupuk semangat berkongsi idea serta menerima pendapat orang lain. Hal ini dapat memupuk sifat-sifat sosial dan menggalakkan perkembangan mental murid.

Kemahiran soal-jawab juga memerlukan kemahiran yang bersesuaian oleh guru mengikut aras perkembangan pelajarannya. Menurut Kamarudin (1990) beliau mambahagikan aras soalan rendah kepada aras yang tinggi. Semasa sesi soal jawab contohnya di dalam sub bidang akidah tajuk Asma ul Husna guru boleh mula bertanyakan di dalam aplikasi Kahoot denga aras rendah tentang berkenaan bilangan nama Allah maka guru memberikan kebebasan murid untuk mengangkat tangan dan menjawab jawapan yang dirasakan betul. Jika jawapan diberikan pelajar itu menepati syarat, maka guru wajar memberikan pujian dan jika sebaliknya guru hendaklah memberikan dorongan bukan herdikan ataupun memarahi pelajar. Kemudian boleh dituruti aras soalan yang lebih mencabar dengan memberikan soalah situasi berbentuk aplikasi dan sintesis mengikut objektif pengajaran. Jika kaedah sebegini diamalkan oleh guru, maka akan menyebabkan pelajar akan rasa dihargai dan berani untuk lebih menjawab dan ke hadapan.



Rajah 4: Bidang Akidah-Asma Ul Husna

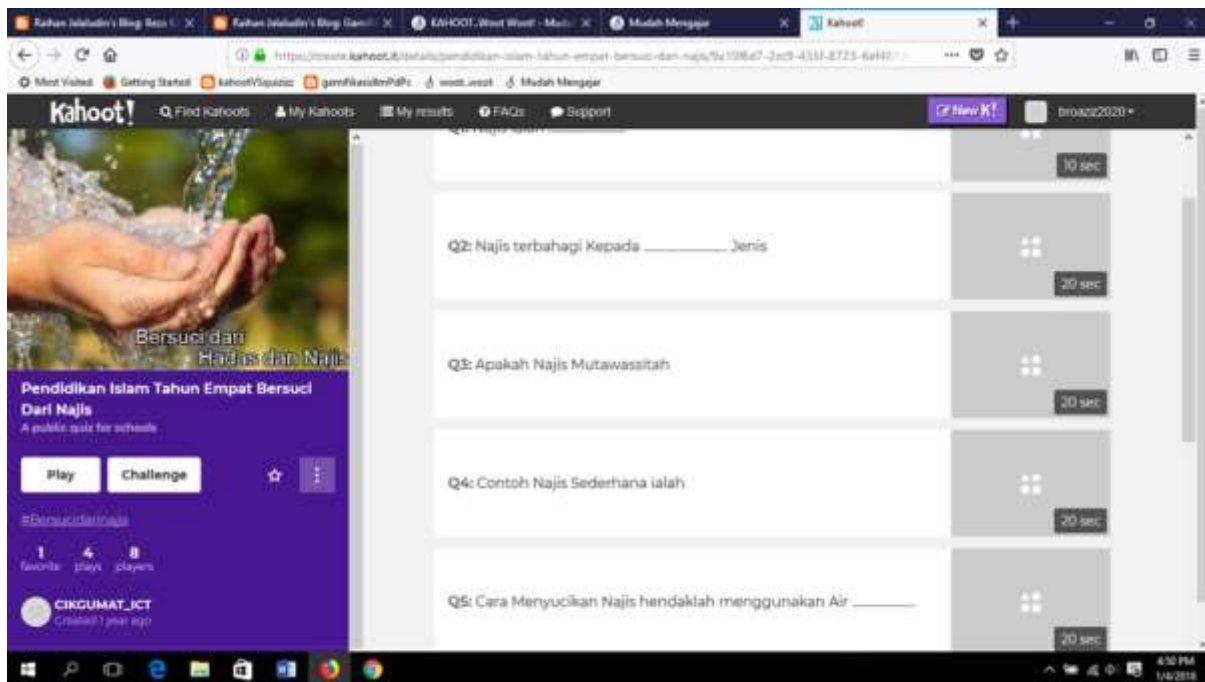
7.3 KAEDAH TUNJUKCARA

Kaedah tunjuk cara ataupun demonstrasi adalah satu kaedah pembelajaran dengan menunjukkan contoh atau membuat uji kaji. Kaedah tunjuk cara ialah satu kaedah yang memerlukan penglibatan kedua-dua pihak iaitu guru dan pelajar melalui pengajaran yang disampaikan secara praktikal. Guru dan pelajar akan sama-sama terlibat dalam melakukan aktiviti sama ada pada waktu yang sama ataupun berbeza. Kaedah ini melihat kepada keupayaan pelajar untuk mengingat adalah lebih baik jika mereka membuat sesuatu sendiri berbanding dengan apa yang mereka dengar atau lihat (Tengku Sarina Aini Tengki Kasim & Yusmini Md. Yusoff, 2006). Hal ini pernah ditegaskan oleh Ramlah (1993) bahawa kaedah tunjukcara telah lama dikenal pasti sebagai teknik yang paling berkesan untuk kemahiran psikomotor. Kaedah serampang dua mata ini memberi peluang kepada untuk belajar bukan sahaja secara teori semata-mata, bahkan pelajar dapat melakukan apa yang dipelajari secara praktikal.

Selain tunjuk cara melalui guru, aplikasi Kahoot juga boleh menayangkan video untuk murid meniru dan menjawab soalan. Menurut Gorman (2000) bahawa media yang menarik dan sesuai akan menarik tumpuan pelear di dalam kelas. Menerusi kaedah pengajaran ini, pelajar-pelajar akan dapat mencontohi tunjuk cara yang dilakukan oleh guru juga sewaktu pengajaran dengan lebih tepat. Di samping itu, tunjukcara daripada guru juga berupaya untuk membina keyakinan pelajar supaya mereka dapat melaksanakan amali secara individu mahupun dalam kumpulan Contohnya dalam bab ibadah iaitu bersuci. Melalui aplikasi Kahoot selain boleh diuji melalui bilangan dan skor jawapan yang betul dijawab oleh pelajar, guru juga boleh menetapkan satu lagi peraturan dengan menguji melalui pemerhatian perlakuan pelajar akan kaedah bersuci yang betul sebagai satu kaedah demonstrasi pengumpulan markah tambahan di dalam menggunakan aplikasi Kahoot tersebut. Apabila pelajar melaksanakan secara sendiri terlebih dahulu, maka apabila ada kesalahan, guru seterusnya akan terus menggunakan kaedah tunjukcara bagi megukuhkan lagi kefahaman pelajar. Kaedah begini akan lebih terkesan dan pelajar akan lebih cepat mengingatinya.

Langkah-langkah yang perlu dilakukan oleh guru untuk melaksanakan kaedah tunjuk cara ini ialah pada peringkat awal, guru perlu menerangkan dan menunjukkan terlebih dahulu

langkah, aktiviti atau peraturan kepada pelajar. Kemudian pelajar perlu memusatkan sepenuh perhatian mereka terhadap apa yang guru perkatakan dan tingkah laku yang ditunjukkan oleh guru. Pemusatan tumpuan ini adalah bertujuan supaya pelajar tidak tertinggal langkah dan penjelasan yang dibuat oleh guru bagi mengelakkan berlakunya kesilapan ketika giliran pelajar membuat aktiviti (Abd. Ghafar Md. Din. (2003). Hasil kajian yang bertajuk "Preferan Pelajar Terhadap Teknik Pengajaran Guru" yang dilakukan ke atas pelajar tingkatan 4 mendapati bahawa secara keseluruhan, sebanyak 81 peratusan daripada bilangan responden menyukai kaedah tunjuk cara ataupun demonstrasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (Saedah Siraj & Ahmad Sabri Shuib, 2004). Berdasarkan hasil kajian ini, jelaslah bahawa minat pelajar terhadap kaedah pengajaran yang dibawa oleh guru boleh meningkatkan kecenderungan pelajar untuk memahami apa yang dipelajari.



Rajah 5: Bidang Ibadah - Bersuci

8.0 DAPATAN

Hasil dapatan penerimaan pelajar, aplikasi Kahoot berjaya menjadikan suasana pembelajaran menarik dan menyeronokkan. Berdasarkan pengalaman secara keeluruhan pelajar bersikap positif dan berpuas hati di samping mempercayai bahawa aplikasi ini sangat membantu di dalam subjek Pendidikan Islam. Seterusnya, penggunaan aplikasi ini diakui dapat meningkatkan motivasi murid terhadap subjek dan telah menaikkan semangat pelajar untuk bersaing memenangi setiap kuiz yang telah di jawab. Sementelah itu kedatangan murid setiap hari meningkat dan ibu bapa turut memberi reaksi yang positif apabila turut memuat turun aplkasi ini di telefon mereka dan guru hanya memberi nombor kod subjek untuk pelajar menjawab di rumah. Perkara ini sangat positif dan menampakkan kesan yang baik di masa hadapan.

Proses Pembelajaran dan Pemudahcaraan ini tidak akan Berjaya jika tidak mendapat kerjasama daripada semua pihak termasuk ibu dan bapa juga penerimaan daripada pelajar. Langkah pertama adalah dengan menarik perhatian dan memotivasikan mereka terutamanya menerangkan tentang akan disiplin dan peraturan permainan samnil belajar ini. Inovasi dalam pembelajaran perlu diperluaskan memandangkan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pantas dan merentasi sempadan tanpa batasan. Kahoot merupakan platform

pembelajaran berasaskan web yang memberikan hasil pembelajaran dan penilaian secara bersama, cekap dan mesra kanak-kanak mahupun dewasa. Ianya direka bentuk untuk berfungsi dimana-mana peranti dengan akses internet dan memberikan banyak manfaat melalui gamifikasi.

9.0 PENUTUP

Gamifikasi melalui Aplikasi Kahoot hanyalah sebagai salah satu alat pengukuran melalui kepelbagaian kaedah pengajaran sahaja. Ianya bukanlah sebagai satu bentuk permainan semata-mata, tetapi adalah suatu aktiviti pengajaran dan pemudahcaraan yang bertujuan. Di dalamnya ada pembelajaran, penilaian, pengujian, pengukuran, cabaran, persaingan, dan juga hiburan. Aplikasi ini cuba menguji kandungan Kurikulum Pendidikan Islam dalam KSSR meliputi Bidang Al-Quran, Hadis, Ulum Syariah (Akidah, Ibadah, Sirah, Akhlak) dan juga Jawi. Ianya mengambil kira tahap perkembangan dan kemampuan murid dalam pembelajaran. KSSR juga menjelmakan kesepaduan ilmu aqli dan naqli. Kurikulum ini merangkumi tuntutan fardu ain dan fardu kifayah. Ia menekankan pembentukan dan pembangunan insan mulia yang berkeupayaan menyumbang ke arah pembangunan tamadun bangsa dan negara. Penulisan bahan kurikulum Pendidikan Islam juga menggunakan tulisan jawi. Justeru transformasi dalam Pendidikan Islam juga tidak ketinggalan menerusi globalisasi dalam pendidikan ini adalah untuk menggalakkan penyuburan budaya pembelajaran sepanjang hayat di samping penguasaan yang lebih meluas dengan aplikasi teknologi maklumat yang mudah dicapai oleh sesiapa dan di mana serta bila-bila masa sahaja.

Dalam konteks Gamifikasi melalui Penggunaan Aplikasi Kahoot dalam Pendidikan Islam ini walaupun masih agak baru di Malaysia, maka para guru dan pelajar sekolah perlu menguasai agar seiring dengan perkembangan zaman semasa. Penyediaan aplikasi Kahoot ini diharapkan dapat meningkatkan lagi kesediaan guru mengintegrasikan teknologi maklumat dan komunikasi dalam proses pembelajaran dan pemudahcaraan (PdPc). Penggunaan teknologi perlu bersesuaian agar penggunaannya dapat memberikan kesan yang bermakna kepada pelajar. Teknologi yang bersesuaian ialah teknologi yang interaktif dan dapat menarik minat pelajar. Justeru dengan adanya contoh gamifikasi melalui aplikasi Kahoot yang diperkenalkan dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi murid untuk belajar khususnya di dalam matapelajaran Pendidikan Islam.

10.0 RUJUKAN

- Abd. Ghafar Md. Din. (2003). Prinsip dan amalan pengajaran. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors.
- Abdul Manaf Bohari. 2006. Sistem Maklumat Dalam Organisasi Kontemporari. Petaling Jaya: Prentice Hall.
- Ahmad & Sulaiman Ngah Razali. 1997. Pedagogi teori dan praktik. Kuala Lumpur: Dewan Bahasadan Pustaka.
- Cotton. 1991. Flow: the psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial.
- Dasar Pendidikan Kebangsaan. 2012. Kementerian Pelajaran Malaysia.
- Gorman. 2000. Factors That Influence the Integration of Technology Into the Secondary Curriculum.
- Hokanson & Hooper. 2004. Integrating Technology in Classrooms: We Have Met the Enemy and He Is Us. Paper Presented at the Annual Convention of the Association for Educational Communications and Technology, Chicago, Il, October 19-23.
- Isborn. 1963. Games people play: the psychology of human relationships. New York. Grove Press.

- Kamarudin Husin. 1990. Permainan Bahasa (untuk sekolah rendah dan menengah). Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman.
- Kamarul Azmi Jasmi. 2010. Guru Cemerlang Pendidikan Islam Sekolah Menengah di Malaysia: Satu Kajian Kes. Tesis PhD, UKM.
- Mayer. 1999. Multimedia Learning. Cambridge University Press Interactive Teaching and Learning.
- Mayor. 2009. Game Development Essentials: Game QA and Testing. Hampshire: Cengage Learning.
- Morrison. 1995. Levels of Technology Implementation (Loti): A Framework for Measuring Classroom Technology Use. *Journal of Learning and Leading with Technology*.23 (3). 40-42.
- Normadiyah Sheik Said. 2016. Gamifikasi Pendekatan Baharu Dalam Pengajaran. Serdang: UPM.
- Presky. 2005. In Educational Games-Mini Games are Trivial. *Educational Technology*, 45 (4, Juy-August).
- Ramlah Hamzah (1993). "Persepsi dan Masalah Guru Terhadap Mata Pelajaran Kemahiran Hidup". *Jurnal Pendidikan Guru*.
- Saedah Siraj & Ahmad Sabri Shuib. 2004. Preferan Pelajar Terhadap Pengajaran Guru. *Jurnal Pendidikan Universiti Malaya*.
- Tan Wee Hoe. 2016. Gamifikasi Dalam Pendidikan. Tanjung Malim: Terbitan UPSI.
- Tengku Sarina & Yusmini. 2006. Kemahiran Mengajar dan Interpersonal Guru. Kuala Lumpur: PTS.
- Yahya Othman. 2007. Aplikasi Komputer dalam Pengajaran Bahasa: Penguasaan Guru dan Kekangan dalam Pelaksanaan, Jabatan Pendidikan Bahasa dan Kemanusiaan, Fakulti Pengajian Pendidikan: Universiti Putra Malaysia (UPM).