
Pendekatan Gamifikasi Melalui Inovasi Antara Dua Marhalah bagi Kursus Pendidikan Islam: Satu Kajian Tinjauan di Kolej Komuniti Sandakan

Fariza binti Mohamad Tajuddin¹, Nurfathonah binti Yusoff², Nur Aina binti Yusoff³,

^{1,2} Unit Akademik dan Pendidikan Berterusan, Kolej Komuniti Sandakan, Sandakan, Sabah, Malaysia

³ Pejabat Kebajikan Masyarakat Daerah Kuala Langat, Kuala Langat, Selangor, Malaysia

E-mail: fariza@kksk.edu.my, nurfathonah@kksk.edu.my, aina@jkm.gov.my

Abstract

The topic of Jamak and Qasar prayers often poses a challenge for students because it involves understanding the laws, conditions, and application in travel situations. This study introduces the innovation "Antara Dua Marhalah" as a gamification approach in teaching and learning (T&L) to enhance the understanding of Islamic Education students, particularly regarding Jamak and Qasar prayers. This quantitative study involved 73 students from Sandakan Community College through a five-point Likert scale questionnaire. Data were analysed using descriptive analysis, an independent t-test, Pearson correlation, and linear regression with SPSS. The findings indicate that the levels of gamification usage, motivation, engagement, understanding, and learning effectiveness are at a high level (mean > 4.60). The independent t-test, on the other hand, showed no significant difference in the level of understanding between students of the Tourism Adventure Certificate Program and the Electrical Technology Certificate Program ($t = -0.360, p > 0.05$), proving the effectiveness of this approach across fields of study. Correlation analysis shows a significant positive relationship between gamification and learning effectiveness ($r = 0.69, p < 0.05$), while regression analysis indicates that gamification contributes 48% to learning effectiveness. In conclusion, gamification is an effective approach in enhancing the quality of Islamic education teaching and learning and should be expanded in the field of TVET.

Keywords: Gamification of Teaching and Learning, Jamak and Qasar prayers, Innovation in Islamic Education.

Abstrak

Topik Solat Jamak dan Qasar sering menjadi cabaran kepada pelajar kerana melibatkan kefahaman hukum, syarat dan aplikasi dalam situasi musafir. Kajian ini memperkenalkan inovasi "Antara Dua Marhalah" sebagai pendekatan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) bagi meningkatkan kefahaman pelajar Pendidikan Islam khususnya topik solat jamak dan qasar. Kajian berbentuk kuantitatif ini melibatkan 73 orang pelajar Kolej Komuniti Sandakan melalui soal selidik skala Likert lima mata. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, ujian-t tidak bersandar, korelasi Pearson dan regresi linear menggunakan SPSS. Dapatan menunjukkan tahap penggunaan gamifikasi, motivasi, penglibatan, kefahaman dan keberkesanan pembelajaran berada pada tahap tinggi (min > 4.60). Ujian-t tidak bersandar pula menunjukkan tiada perbezaan signifikan dalam tahap kefahaman antara pelajar program Sijil Pengembaraan Pelancongan dan Sijil Teknologi Elektrik ($t = -0.360, p > 0.05$), ini membuktikan keberkesanan pendekatan ini merentas bidang pengajian. Analisis korelasi menunjukkan hubungan positif yang signifikan antara gamifikasi dan keberkesanan pembelajaran ($r = 0.69, p < 0.05$), manakala analisis regresi menunjukkan gamifikasi menyumbang sebanyak 48% terhadap keberkesanan pembelajaran. Kesimpulannya, gamifikasi merupakan pendekatan berkesan dalam meningkatkan kualiti PdP Pendidikan Islam dan wajar diperluaskan dalam bidang TVET.

Kata kunci : Gamifikasi PdP, Solat Jamak dan Qasar, Inovasi Pendidikan Islam
