



INOVASI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN SIRAH MELALUI PERMAINAN DALAM KALANGAN PELAJAR PINTAR CERDAS

TEACHING AND LEARNING INNOVATION THROUGH GAMES AMONG PINTAR CERDAS STUDENTS

^{1*} Mohd Saifun Aznin Mohd Sharif, ¹ Mohd Fadzil Kamarudin, ¹ Mohd Hasrul Kamarulzaman, ¹ Mior Muhammad Saiful Nizan Mohd Saali, ¹ Muhammad Zaim Esrati, & ¹ Mohd Nor Latif

¹Pusat GENIUS@Pintar Negara, Universiti Kebangsaan Malaysia.

*Corresponding author. E-mail: saifun@ukm.edu.my

ABSTRACT

This study discusses Teaching and Learning sirah using a method of play among gifted students at Pusat GENIUS@Pintar Negara, Universiti Kebangsaan Malaysia. The previous study literature suggests that learning sirah approach through the game method is important to be applied in teaching and learning processes at school level, but studies in Malaysia have found that many teachers have not emphasized this approach in teaching and learning. In order to achieve the objective of this study, the study was carried out through a survey study using a set of questionnaire comprising two parts, namely student demographics and perception and acceptance levels of students on the use of the sirah method as the main instrument of study to see the level of perception and acceptance of gifted students to the game method in the study of the sirah. The respondents involved were 79 Form Three and Form four students at Kolej GENIUS@Pintar, Universiti Kebangsaan Malaysia who took the subject of Islamic Education. Descriptive analysis is used to analyze student perceptions. The findings showed that the perception and acceptance of the students on the method of play was very positive and had high interpretation in all the items that were asked to the students. The results of the study prove that teaching and learning of the sirah using the game method can make the students remember the facts in the topics taught easily, helping to improve understanding on the topics studied, increase the motivation to learn, increase interest in the subjects of Islamic Education, deep topics Islamic education is easy to understand, and strengthens understanding in the topic of Islamic Education.

Keywords: *Innovation, Islamic education, sirah, game, intelligent student*

Cite as: Mohd Sharif, M. S. A., Kamarudin, M. F., Kamarulzaman, M. H., Mohd Saali, M. M. S. N., Esrati, M. Z., & Latif, M. N. (2022). Inovasi Pengajaran Dan Pembelajaran Sirah Melalui Permainan Dalam Kalangan Pelajar Pintar Cerdas: Teaching and Learning Innovation Through Games Among Intelligent Intelligent Students. *AL-MAQĀSID The International Journal of Maqāsid Studies and Advanced Islamic Research*, 3(2), 45–58. <https://doi.org/10.55265/almaqasid.v3i2.43>

© The Author(s) (2022). Published by Intelligenta Resources. This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>), which permits non-commercial re-use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. For commercial re-use, please contact intelligenta.resources@gmail.com.



ABSTRAK

Kajian ini membincangkan tentang Pengajaran Dan Pembelajaran sirah menggunakan kaedah permainan dalam kalangan pelajar pintar cerdas di Pusat GENIUS@Pintar Negara, Universiti Kebangsaan Malaysia. Literatur kajian yang lepas menunjukkan bahawa pendekatan pembelajaran sirah melalui kaedah permainan penting untuk diaplikasikan dalam proses pengajaran dan pembelajaran pada peringkat sekolah, namun kajian di Malaysia mendapati bahawa masih ramai guru belum menekankan pendekatan ini di dalam pengajaran dan pembelajaran. Bagi mencapai objektif kajian ini, kajian dilakukan melalui kaedah kajian tinjauan menggunakan satu set borang soal selidik yang mengandungi dua bahagian, iaitu demografi pelajar dan tahap persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah permainan sirah sebagai instrumen kajian utama bagi melihat tahap persepsi dan penerimaan pelajar pintar cerdas terhadap kaedah permainan dalam pembelajaran sirah. Responden yang terlibat terdiri daripada 79 orang pelajar tingkatan tiga dan tingkatan empat di Kolej GENIUS@pintar, Universiti Kebangsaan Malaysia yang mengambil subjek Pendidikan Islam. Analisis secara deskriptif digunakan untuk menganalisis persepsi pelajar. Dapatan kajian menunjukkan bahawa persepsi dan penerimaan pelajar terhadap kaedah permainan adalah sangat positif dan mendapat interpretasi yang tinggi di dalam semua item yang telah ditanya kepada pelajar. Hasil kajian membuktikan bahawa pengajaran dan pembelajaran sirah melalui kaedah permainan dapat membuatkan pelajar mengingati fakta-fakta dalam topik yang diajar dengan mudah, membantu dalam meningkatkan kefahaman dalam topik yang dipelajari, meningkatkan motivasi untuk belajar, meningkatkan minat terhadap subjek Pendidikan Islam, topik-topik dalam Pendidikan Islam mudah difahami, dan memantapkan pemahaman dalam topik sirah Pendidikan Islam.

Kata kunci: Inovasi, pendidikan Islam, sirah, permainan, pelajar pintar cerdas

Pendahuluan

Sirah, tokoh dan tamadun Islam adalah salah satu bidang atau bab yang terkandung di dalam silibus kurikulum Pendidikan Islam KBSM. Di dalam bab sirah, tokoh dan tamadun Islam ini pelajar-pelajar didedahkan dengan sirah Rasulullah, sejarah tamadun Islam dan tokoh-tokoh yang menaikkan martabat Islam sehingga Islam bertapak pada hari ini. Di dalam bab ini juga pelajar-pelajar didedahkan dengan peristiwa dan punca kemerosotan agama Islam selama mana Islam bertapak di dunia ini sebagai iktibar kepada generasi Islam kini dan akan datang. Namun begitu, terdapat permasalahan yang berlaku dalam proses pembelajaran pelajar di dalam memahami bab sirah, tokoh dan tamadun Islam ini. Sinonimnya masalah pembelajaran yang berlaku di dalam bab sirah, tokoh dan tamadun Islam adalah sama dengan masalah pembelajaran mata pelajaran sejarah. Tor Geok Hwa (2004) di dalam kajian tinjauan beliau telah menyatakan dalam konteks pengajaran dan pembelajaran sejarah, masalah mengingat fakta dan menghuraikan fakta menjadi satu perkara yang umum dalam sejarah. Begitu juga dengan fakta dalam sirah, tokoh dan tamadun Islam. Pelajar-pelajar yang diuji dengan peperiksaan kebiasaannya akan menghadapi masalah mengingat fakta dan menghuraikan fakta di dalam tajuk sirah, tokoh dan tamadun Islam. Penggunaan kaedah permainan dalam proses pengajaran dan pembelajaran bab sirah, tokoh dan tamadun Islam dapat membantu pelajar untuk memahami jalan penceritaan sirah, tokoh dan tamadun Islam. Guru perlulah mengaplikasikan segala kemahiran strategi dan kaedah demi untuk menarik minat pelajar kepada pelajaran (Faridah, 2008) agar objektif pengajaran tercapai seperti yang dikehendaki serta ditetapkan oleh Kementerian Pelajaran Malaysia. Guru perlu



memikirkan dengan bijak dan kreatif apakah kaedah yang sesuai digunakan dan merancang serta mempelbagaikan cara pengajaran mengikut keperluan dan situasi pelajar. Dalam kertas kajian ini, inovasi baru yang digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam ialah pelajar akan bermain permainan secara berkumpulan, kemudian pelajar akan melaksanakan pelbagai aktiviti dalam permainan tersebut.

Contoh permainan Sirah itu adalah “membantu orang buta”, “2 truth 1 lie”, kotak beracun, dam ular, roda impian, teng teng, “pac man”, *treasure hunt*, jawapan ku bukan jawapan mu dan banyak lagi permainan yang lain. Soalan yang ditanyakan adalah soalan yang berkaitan dengan tajuk-tajuk sirah Tingkatan Empat dan soalan tersebut adalah soalan sirah yang berlaras sederhana dan tinggi di mana pelajar perlu menggunakan sepenuhnya akal fikiran dalam menyelesaikan dan menjawab soalan tersebut. Dengan pemilihan kaedah permainan ini, guru dapat menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam semakin menarik dan juga menambahkan minat pelajar kepada Pendidikan Islam. Kaedah ini juga amat jarang sekali digunakan oleh guru Pendidikan Islam semasa proses Pengajaran Dan Pembelajaran berlangsung berdasarkan kepada kajian sorotan yang lepas. Tambahan pula, melalui kaedah ini, pelajar dapat meningkatkan daya berfikir secara kreatif dan kritis serta dapat mengingat isi kandungan pelajaran lebih-lebih lagi dalam tajuk sirah Pendidikan Islam.

Permasalahan Kajian

Isu yang sering kali menjadi perbincangan dalam pendidikan Islam ialah berkaitan dengan kaedah pengajaran dan pembelajaran. Persoalan yang sering kali dibangkitkan ialah sejauh manakah pendekatan dan kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran pendidikan Islam yang dilaksanakan di sekolah dapat menarik perhatian pelajar untuk memahami, menilai sendiri dan seterusnya menghayati serta mengamalkan ajaran Islam? Begitu juga dengan persoalan sejauh manakah pendekatan dan kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam ini membuka ruang yang luas bagi melahirkan generasi Muslim yang kritis dan kreatif serta mampu mengaitkan kepentingan ajaran Islam dengan bidang-bidang yang lebih luas dan realistik dalam kehidupan seharian mereka? Apakah benar guru-guru Pendidikan Islam masih terlalu menekan pendekatan dogmatik dan jumud dalam pengajaran mereka yang dominan (Ab. Halim & Nik Mohd Rahimi, 2010).

Islam menggalakkan umatnya untuk belajar dan juga berfikir secara kreatif dan kritis untuk membawa perubahan dalam kehidupan mereka (Sahin, 2018). Walau bagaimanapun, ramai yang mengakui perlunya kajian semula menyeluruh dan holistik terhadap pendidikan Islam secara menyeluruh (Ilham, 2020). Menurut pemerhatian sarjana Islam, inovasi pendidikan Islam dan pelaksanaannya tidak seiring dalam konteks yang lebih besar dalam dunia pendidikan global, seperti yang dibuktikan oleh hasil pembelajaran pelajar Islam. Selain itu, kandungan pendidikan Islam semasa tidak berkait rapat dengan kehidupan seharian pelajar kerana kekurangan asas dan fungsi agama yang dapat menyokong keperluan baharu masyarakat abad ke-21 (Nor, et al., 2017). Walaupun pelaburan besar telah dibuat oleh kerajaan dan rakyat, secara umumnya pendidikan Islam masih belum difahami sepenuhnya (Dahari et al., 2019). Pada masa kini, dengan kemunculan Internet dan alat komunikasi moden, seseorang mungkin melihat bahawa pendidikan Islam mungkin telah mengalami revolusi yang luas. Namun, penyelidik tidak menyaksikan perubahan yang mendalam dan sangat diperlukan. Sebaliknya, cara pembelajaran lama telah menjadi fosil (Dadamuxamedov et al., 2020). Tidak dinafikan, sebagai sebuah institusi



sosial yang penting untuk berkhidmat kepada masyarakat Islam, kelangsungan dan kemajuan pendidikan Islam adalah perlu. Evolusi institusi bukan sahaja harus menyeluruh, mampan, dan cemerlang, tetapi ia juga mesti sentiasa menyesuaikan diri dengan cabaran globalisasi yang serba pantas yang tidak dapat diramalkan. Oleh itu, pembangunan pendidikan Islam mestilah sistematik, konsisten, dan berskala. Tidak mengejutkan, beban inovasi terletak di bahu pendidik; guru dalam pendidikan Islam diharapkan dapat mendorong kemajuan idea teori dan praktikal dalam pengajaran dan pembelajaran di samping melibatkan diri dalam penambahbaikan institusi untuk akhirnya melahirkan pelajar Islam yang boleh bekerja dan berkembang maju.

Dalam konteks hari ini, suatu perubahan perlu dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif perlu dicerna. Guru-guru kreatif dan inovatif memainkan peranan yang penting bagi menjayakan wawasan. Guru perlu membebaskan diri daripada pemikiran lama yang membelenggu mereka dalam kaedah pengajaran seperti kaedah *chalk and talk* yang mana sudah tidak relevan lagi buat masa kini, Mahasan Mahmood (2003). Secara umumnya, pendekatan dan kaedah pengajaran pendidikan Islam boleh dibahagikan kepada dua iaitu konvensional dan kontemporari inovasi. Antara kaedah konvensional ialah kuliah, syarahan, soal jawab, perbincangan, perdebatan, bercerita, hafalan, halaqah, perumpamaan, lawatan serta *qudwah hasanah*. Manakala kaedah kontemporari inovasi antaranya ialah pembelajaran berasaskan komputer, pembelajaran kontekstual, pengajaran dan pembelajaran inkuiri, peta konsep, pembelajaran berasaskan pusat sumber, pembelajaran masteri, simulasi, pembelajaran berasaskan masalah dan kajian masa hadapan. Dalam proses Pengajaran Dan Pembelajaran, guru-guru boleh memilih berbagai-bagai jenis kaedah dan pendekatan yang sesuai kerana tiada satu kaedah yang dikatakan terbaik atau lebih sesuai untuk sesuatu mata pelajaran sahaja. Terdapat kaedah yang mungkin baik untuk satu mata pelajaran yang tertentu dan dilaksanakan oleh guru tertentu, namun begitu kaedah tersebut kemungkinan tidak dapat mencapai tahap keberkesanan yang sama jika digunakan dalam mata pelajaran yang lain. Malah, tidak ada kaedah yang sesuai untuk semua guru dan semua keadaan dan suasana. Dengan perkataan lain, setiap guru boleh memilih kaedah pengajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapainya, mata pelajaran yang ingin diajar serta tahap perkembangan, kematangan dan kecerdasan pelajar-pelajar.

Sorotan Literatur

Apabila pengaruh globalisasi semakin rancak, penambahbaikan kepada sistem pendidikan Islam menjadi perlu. Pendidikan Islam memerlukan cara yang inovatif bagi guru untuk memupuk minat pelajar Islam dalam mempelajari dan mengamalkan bahan Islam (Hanafie Das et al., 2018). Inovasi merujuk kepada kejayaan memperkenalkan idea, teknik, atau teknologi yang segar (Brewer & Tierney, 2012). Inovasi mempunyai dua sub domain asas: (1) idea baru yang khusus untuk individu atau kumpulan, dan (2) perubahan seterusnya hasil daripada penerimaan idea (Evans, 1970). Sehubungan itu, inovasi melibatkan tiga langkah utama: (1) pembangunan idea, (2) aplikasi dan/atau pelaksanaan, dan (3) hasil dan perubahan. Dalam pendidikan Islam, inovasi datang dalam bentuk teori pedagogi baru, pendekatan metodologi, kaedah pengajaran, alat pengajaran, atau proses pembelajaran, yang kesemuanya apabila dilaksanakan, membawa perubahan ketara dalam pengajaran dan pembelajaran dari segi penambahbaikan. hasil pelajar. Mungkin ada pelajar yang sudah tidak boleh menerima pendekatan yang biasa digunakan oleh guru-guru Pendidikan Islam seperti *chalk and talk*, salin dan jawab, ceramah, nasihat berterusan serta baca dan ingat. Pelajar memerlukan penggunaan daya kreativiti, kemahiran, pengetahuan dan cabaran sepanjang tempoh pembelajaran mereka di bilik darjah. (Zaharah Hussin & Ab Halim



Tamuri 2007). Guru bukan sahaja menyampaikan ilmu pengetahuan tetapi perlu memastikan ilmu tersebut dapat digunakan untuk membentuk sikap, nilai dan peribadi seseorang pelajar.

Oleh itu, matlamat akhir inovasi dalam pendidikan Islam adalah untuk meningkatkan tahap produktiviti, kecekapan dan kualiti pembelajaran Muslim (Niyozov & Memon, 2011). Inovasi yang muncul dalam pendidikan telah berkembang daripada sistem institusi, seperti sistem pendidikan dan akauntabiliti, kepada teknik pengajaran, yang digunakan dalam bilik darjah. Menurut Effendi (2011), inovasi dalam pendidikan Islam harus disokong oleh strategi pembelajaran yang berkesan, langkah pengajaran praktikal, teknologi baharu, dan sumber, serta metodologi yang digunakan untuk penglibatan pengajaran dan pembelajaran (Effendi, 2011). Hidayat (2017) menyatakan bahawa pembangunan dan penggunaan e-pembelajaran dalam pendidikan Islam di negara Islam adalah berpunca daripada inovasi teknologi. Kajian lepas juga menunjukkan bahawa e-pembelajaran banyak meningkatkan keberkesanan dalam menyampaikan kandungan pembelajaran dalam pendidikan Islam (Hidayat, 2002). Selain itu, institusi akademik berasaskan Islam melaporkan hasil yang menggalakkan daripada penggunaan e-pembelajaran, seperti pengurangan kos, peningkatan kepuasan dalam kalangan guru, dan peningkatan prestasi akademik.

Daripada tahun ke tahun, e-pembelajaran telah mendapat tempat sebagai asas penyampaian sistem pendidikan arus perdana moden. Ia bukan sahaja digunakan secara global sebagai alat untuk mencapai kompetensi akademik, malah ia juga menampilkan dirinya sebagai alternatif yang layak dalam penyampaian pendidikan Islam. Tidak dinafikan, kemunculannya memberi impak yang besar kepada pendidikan Islam, secara global (Hidayat, 2017). Justeru, pihak berkepentingan pendidikan Islam bertindak balas sewajarnya terhadap pertumbuhan *e-learning*. Pelajar Islam kini menikmati pengalaman pembelajaran terkini, interaksi yang menarik dan menyusun kursus pengajian mereka yang lebih diperibadikan berbanding kelas agama tradisional.

Hussin dan Tamuri (2019) menunjukkan guru pendidikan Islam memainkan peranan penting dalam melahirkan insan yang mampu mengharungi keadaan dan cabaran globalisasi semasa tanpa mengabaikan nilai dan undang-undang Islam. Guru pendidikan Islam berperanan memupuk dan membentuk keupayaan berfikir murid sejak kecil lagi.

Menurut Ahmad (1997), kesesuaian pendekatan pengajaran berkait rapat dengan jenis pelajar dan kemahiran mengajar guru. Memandangkan inovasi teknologi terus diterapkan dalam pelbagai aspek kehidupan moden (Bakar & Saleh, 2010), guru bersedia untuk memangkin proses pengajaran dan pembelajaran (Radhy, 2019). Dengan kata lain, menggandingkan pengajaran dengan inovasi seperti e-pembelajaran, aplikasi mudah alih, dan IoT (*Internet of things*) boleh menjadikan konsep mata pelajaran boleh dikaitkan dengan pelajar (Siskandar, 2020).

Menurut kajian Ajmain et al., (2019), pengajaran dan aktiviti dalam bentuk digital membolehkan guru pendidikan Islam mengajar pada bila-bila masa dan di mana-mana, walaupun merentasi mana-mana peranti dan peringkat pembelajaran. Ia juga membolehkan guru pendidikan Islam melibatkan diri dan berkomunikasi secara bermakna di dalam bilik darjah. Pendekatan dan interaksi yang lebih peribadi dan tidak formal ini boleh menghasilkan peluang untuk jangkauan yang berkesan dalam memastikan yang diinginkan.



Kemajuan pembelajaran, pemantauan, dan bantuan berikutan masalah pembelajaran. Hasilnya adalah lebih keselesaan dan pengalaman yang dinikmati dalam kalangan pelajar semasa e-pembelajaran (Ajmain et al. 2019). Teknologi pendidikan masa kini malah membolehkan pelajar memantau dan mengikuti tingkah laku guru Islam sebagai role model seperti dahulu, kerana interaksi pelajar-guru telah menjadi sebahagian daripada pendidikan Islam (Dahari et al., 2019). Guru perlu sedar bahawa untuk inovasi menghasilkan hasil pembelajaran yang positif, ia mesti diterajui oleh pedagogi, penyelidikan, dan teori yang kukuh. Namun lebih kerap daripada tidak, sebaliknya sering diperhatikan (Christensen & Eyring, 2011, p. 16).

Maka jelaslah menunjukkan kepada kita bahawa kemahiran memilih kaedah pengajaran dan pembelajaran yang sesuai merupakan suatu perkara penting dan harus dikuasai oleh setiap guru bagi mewujudkan pembelajaran yang berkesan. Guru mestilah peka dan mengetahui kaedah yang hendak digunakan dalam pengajarannya supaya pelajar dapat memahami apa hendak disampaikan olehnya. Kemahiran mengajar sebenarnya juga merangkumi sejauh mana kebijaksanaan guru mahir memilih penggunaan kaedah mengajar yang sesuai serta dapat mewujudkan pembelajaran yang aktif dan berkesan.

Metodologi

I. Reka Bentuk Kajian

Kajian ini dilakukan melalui kaedah kajian tinjauan menggunakan satu set borang soal selidik yang mengandungi dua bahagian, iaitu demografi pelajar dan tahap persepsi dan penerimaan pelajar terhadap penggunaan kaedah permainan sirah sebagai instrumen kajian utama bagi melihat tahap persepsi dan penerimaan pelajar pintar cerdas terhadap kaedah permainan dalam pembelajaran sirah.

II. Populasi dan Sampel Kajian

Responden yang terlibat terdiri daripada 79 orang pelajar tingkatan tiga dan tingkatan empat di Kolej GENIUS@PINTAR, Universiti Kebangsaan Malaysia yang mengambil subjek Pendidikan Islam.

III. Instrumen

Kajian ini dijalankan menggunakan instrumen Soal Selidik. Soal selidik diberi kepada pelajar tingkatan tiga dan tingkatan empat iaitu kumpulan yang menjalani proses pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah permainan. Soal selidik ini mempunyai 11 item soal selidik mengenai persepsi mereka tentang penggunaan kaedah permainan bagi subjek Pendidikan Islam dalam pengajaran dan pembelajaran. Soalan soal selidik ini terdiri daripada item positif dan item negatif. Terdapat lapan item positif dalam soal selidik tersebut dan tiga item negatif. Item bernombor 1, 2, 4, 5, 6, 7, 9, dan 11 adalah item positif manakala item negatif ialah bernombor 3, 8, dan 10.



IV. Kaedah Pengumpulan Data

Analisis secara deskriptif digunakan untuk menganalisis persepsi pelajar. Soalan persepsi ini menggunakan skala Likert untuk mendapatkan maklumat tentang persepsi pelajar terhadap penggunaan kaedah permainan. Analisis ini adalah untuk mengira min bagi mendapatkan purata skor bagi setiap aspek yang dikaji dan mendapatkan peratusan pelajar yang memilih sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju pada skala Likert yang terdapat pada soalan soal selidik mengenai persepsi pelajar terhadap penggunaan kaedah permainan dalam pengajaran dan pembelajaran. Kesemua data yang diperoleh dianalisis menggunakan perisian "Statistical Packages For The Social Science Version 21.0" (SPSS 21.0).

Hasil Kajian

I. Profil Demografi Kajian

Analisis deskriptif yang melibatkan kekerapan dan peratusan dijalankan bagi menentukan profil demografi kajian berdasarkan jantina. Hasil analisis deskriptif seperti Jadual berikut:

Jadual 1: Profil demografi kajian

Demografi	Kekerapan	Peratusan
<i>Jantina</i>		
Perempuan	34	43%
Lelaki	45	57%
Jumlah	79	100%

Jadual 1 menunjukkan seramai 34 orang (43%) pelajar terdiri daripada pelajar perempuan. Seterusnya diikuti oleh pelajar lelaki iaitu seramai 45 orang (57%). Secara keseluruhannya menunjukkan seramai 79 orang (100.0%) pelajar yang terlibat dalam kajian ini.

II. Tahap Persepsi Pelajar terhadap Penggunaan Kaedah Permainan

Borang soal selidik ini mengandungi 11 soalan yang terdiri daripada item positif dan item negatif. Tujuan soal selidik ini adalah untuk mendapat maklum balas mengenai persepsi pelajar terhadap penggunaan kaedah permainan. Jadual 2 menunjukkan skala Likert yang digunakan dalam kajian ini manakala jadual 4 menunjukkan analisis frekuensi, peratus, min, sisihan piawai dan interpretasi bagi setiap soalan yang terdapat dalam borang soal selidik.



Jadual 2: Skala Likert yang digunakan dalam kajian ini.

Pernyataan	Singkatan	Skala
Sangat tidak setuju	STS	1
Tidak setuju	TS	2
Setuju	S	3
Sangat Setuju	ST	4

Jadual 3: Tahap persepsi pelajar terhadap penggunaan kaedah permainan

Item	STS	TS	S	SS	Min	Sisihan Piawai	Interpretasi
1. Penggunaan kaedah permainan sesuai dengan topik yang diajar	-	1 (1.27%)	46 (58.23%)	32 (40.51%)	3.39	.52	Tinggi
2. Saya dapat mengingat fakta-fakta dalam topik yang diajar dengan mudah dengan menggunakan kaedah permainan.	-	11 (13.92%)	51 (64.56%)	17 (21.52%)	3.08	.59	Tinggi
3. Saya rasa mengantuk semasa mengikuti pembelajaran menggunakan kaedah permainan	46 (58.23%)	26 (32.91%)	2 (2.53%)	5 (6.33%)	1.57	.83	Rendah
4. Penggunaan kaedah permainan membantu dalam meningkatkan kefahaman saya dalam topik yang dipelajari	-	7 (8.86%)	53 (67.09%)	19 (24.05%)	3.15	.56	Tinggi
5. Saya dapat memberi tumpuan sepenuhnya terhadap topik-topik dalam Pendidikan Islam dengan menggunakan kaedah permainan	-	7 (30.38%)	48 (60.76%)	24 (30.38%)	3.22	.59	Tinggi
6. Penggunaan kaedah permainan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.	1 (1.27%)	4 (5.06%)	29 (36.71%)	45 (56.96%)	3.49	.66	Tinggi
	-	2	34	43	3.52	.55	Tinggi



7. Penggunaan kaedah permainan meningkatkan minat saya terhadap subjek Pendidikan Islam.	-	(2.53%)	(43.04 %)	(54.43 %)			
8. Penggunaan kaedah permainan menjadikan saya keliru mengenai topik yang diajar.	22	46	8	3	1.90	.73	Rendah
	(27.85 %)	(58.23 %)	(10.13 %)	(3.80%)			
9. Topik-topik dalam Pendidikan Islam mudah difahami dengan menggunakan kaedah permainan	-	7	55	17	3.13	.54	Tinggi
	-	(8.86%)	(69.62 %)	(21.52 %)			
10. Penggunaan kaedah permainan tidak menarik minat saya untuk belajar.	46	30	3	-	1.46	.57	Rendah
	(58.23 %)	(37.97 %)	(3.80%)	-			
11. Gaya persembahan kaedah permainan adalah ringkas tetapi memantapkan pemahaman saya	-	8	52	19	3.14	.57	Tinggi
	-	(65.82 %)	(65.82 %)	(24.05 %)			

Berdasarkan jadual 3, bagi item 1 iaitu penggunaan kaedah permainan sesuai dengan topik yang diajar, seramai 1 (1.27%) responden tidak setuju, manakala 46 (58.23%) responden setuju dan 32 (40.51%) responden sangat setuju. Ini menunjukkan bahawa hampir keseluruhan responden bersetuju bahawa penggunaan kaedah permainan ini sesuai dengan topik yang diajar. Manakala nilai min bagi item 1 ialah 3.39 dan nilai sisihan piawai pula ialah 0.52. Selain daripada itu, interpretasi bagi item 1 ini juga adalah tinggi menunjukkan majoriti responden bersetuju dengan item 1.

Bagi item 2 pula, iaitu saya dapat mengingat konsep-konsep dalam topik yang diajar dengan mudah dengan menggunakan kaedah permainan ini, seramai 11 (13.92%) responden tidak setuju, manakala 51 (64.56%) responden setuju dan 17 (21.52%) responden sangat setuju. Nilai min untuk item 2 ialah 3.08 dan nilai sisihan piawai pula ialah 0.59. Berdasarkan data yang diperolehi, majoriti responden bersetuju bahawa penggunaan kaedah permainan sirah Pendidikan Islam dapat membantu responden mengingat fakta-fakta dalam topik yang diajar dengan mudah.

Untuk item 3, saya rasa mengantuk semasa mengikuti pembelajaran menggunakan kaedah ini, majoriti responden sangat tidak bersetuju iaitu seramai 46 (58.23%) responden, 26 (32.91%) responden tidak setuju dengan item 3 manakala 2 (2.53%) responden setuju dan 5 (6.33%) sangat setuju. Nilai min 1.57 manakala nilai sisihan piawai pula ialah 0.83. Ini menunjukkan bahawa penggunaan kaedah permainan sirah semasa sesi pembelajaran tidak menyebabkan responden merasa mengantuk.



Seramai 53 (67.09%) responden yang memilih setuju untuk item 4. Manakala frekuensi responden yang memilih sangat setuju pula ialah sebanyak 19 (24.05%). Seramai 7 (8.86%) responden yang tidak setuju. Majoriti responden memilih setuju untuk item 4 ini. Min bagi item 4 ialah 3.15 manakala sisihan piawai pula ialah 0.56. Ini menunjukkan bahawa penggunaan kaedah permainan ini membantu dalam meningkatkan kefahaman responden dalam topik Sirah Pendidikan Islam.

Frekuensi responden yang memilih setuju untuk item 5 iaitu saya dapat memberi tumpuan sepenuhnya terhadap topik-topik dalam Pendidikan Islam dengan menggunakan kaedah kaedah permainan, seramai 48 (60.76%) dan seramai 24 (30.38%) responden memilih sangat setuju. Seramai 7 (30.38%) responden yang memilih tidak setuju. Nilai min ialah 3.22 manakala sisihan piawai pula ialah 0.59. Ini memberi gambaran bahawa responden dapat memberikan tumpuan sepenuhnya terhadap topik Pendidikan Islam dengan menggunakan kaedah permainan ini.

Bagi item 6 pula, iaitu penggunaan kaedah permainan sirah ini meningkatkan motivasi saya untuk belajar, seramai 29 (36.71%) responden bersetuju manakala majoriti responden sangat bersetuju dengan item 6 iaitu seramai 45 (56.96%) responden. Seramai 1 (1.27%) pelajar sangat tidak setuju dan 4 (5.06%) pelajar tidak setuju kaedah permainan sirah meningkatkan motivasi belajar. Nilai min pula ialah 3.49 dan nilai sisihan piawai ialah 0.66. Berdasarkan data yang diperoleh, frekuensi dan peratus sangat setuju lebih tinggi daripada frekuensi dan peratus responden yang memilih setuju. Oleh yang demikian, ini menunjukkan responden bersetuju bahawasanya penggunaan kaedah permainan memang dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Seramai 34 (43.04%) responden setuju dengan item 7, iaitu penggunaan kaedah permainan ini meningkatkan minat saya terhadap subjek Pendidikan Islam manakala majoriti responden memilih sangat setuju seramai 43 (54.43%). Untuk nilai min bagi item 7 ialah 3.52 dan nilai sisihan piawai pula ialah 0.55. Ini bermakna, penggunaan kaedah permainan sirah dapat meningkatkan minat pelajar terhadap subjek Pendidikan Islam.

Frekuensi responden yang sangat tidak setuju dengan item 8 ialah sebanyak 22 (27.85%) manakala responden yang memilih tidak setuju pula sebanyak 46 (58.23%). Min bagi item 8 ialah 1.90 dan sisihan piawai pula 0.73. Dapat disimpulkan dalam kajian ini, bahawa majoriti responden tidak setuju penggunaan kaedah permainan menjadikan mereka keliru mengenai topik yang diajar.



Untuk item 9, topik-topik dalam Pendidikan Islam mudah difahami dengan menggunakan kaedah permainan, seramai 55 (69.62%) responden memilih setuju. Manakala 17 (21.52%) responden sangat setuju dengan item 9 ini. Ada juga responden yang tidak setuju iaitu seramai 7 (8.86%) pelajar. Nilai min 3.13 manakala nilai sisihan piawai pula ialah 0.54. Ini menunjukkan bahawa pelajar yang menggunakan kaedah permainan mudah memahami topik-topik dalam Pendidikan Islam.

Bagi item 10 pula, iaitu penggunaan kaedah permainan sirah tidak menarik minat untuk belajar, seramai 46 (58.23%) responden sangat tidak setuju, manakala 30 (37.97%) responden tidak setuju dan hanya terdapat 3 (3.80%) responden sahaja yang setuju kaedah permainan sirah tidak menarik minat untuk belajar. Nilai min bagi item 10 ialah 1.46 dan nilai sisihan piawai 0.57. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat tiga orang responden yang setuju kaedah permainan tidak menarik minat untuk belajar. Walau bagaimanapun, majoriti tidak setuju dengan menggunakan kaedah permainan tidak menarik minat responden untuk belajar.

Untuk item 11 iaitu item yang terakhir dalam soal selidik ini, iaitu gaya persembahan kaedah permainan adalah ringkas tetapi memantapkan pemahaman. Seramai 19 (24.05%) responden sangat setuju manakala majoriti responden setuju dengan item 11 iaitu seramai 52 (65.82%). Seramai 8 (65.82%) pelajar tidak setuju dengan item yang terakhir ini. Nilai min ialah 3.14 dan sisihan piawai pula 0.57. Daripada dapatan ini dapat dibuat kesimpulan bahawa walaupun gaya persembahan kaedah permainan adalah ringkas tetapi ianya dapat memantapkan pemahaman responden.

Perbincangan

Penggunaan kaedah permainan sirah membantu dalam meningkatkan kefahaman pelajar dalam topik-topik Pendidikan Islam. Kenyataan ini disokong oleh Dewey (1986), yang menekankan pembelajaran melalui perbuatan. Melalui perbuatan atau pergerakan pelajar akan mudah memahami apa yang dipelajari kerana ia mewujudkan keadaan yang sebenar. Pelajar juga dapat membina tujuan dan arah dalam pembelajaran dan seterusnya melakukan perubahan dan transformasi maklumat. Dewey (1986) juga menekankan kepentingan pembelajaran melalui pengalaman kerana pengalaman adalah pintu kepada kefahaman.

Pelajar juga dapat memberikan tumpuan yang sepenuhnya terhadap penyampaian topik ini dengan menggunakan kaedah permainan sirah. Apabila pembelajaran yang melibatkan banyak deria, secara langsung ia dapat menarik tumpuan pelajar. Pelajar dapat membina banyak kemahiran seperti kemahiran sosial, komunikasi dan juga nilai murni. Menurut Tishman dan Andrade (1997), permainan memerlukan pengetahuan secara aktif, pelajar juga digalakkan untuk membuat refleksi dan menilai apa yang telah mereka pelajari dalam permainan sirah tersebut. Oleh hal demikian pelajar akan memberi tumpuan terhadap apa yang dipelajari melalui permainan tersebut.

Penggunaan kaedah permainan tidak mengelirukan pelajar kerana dengan menggunakan kaedah permainan ini pelajar belajar secara aktif dan melibatkan deria penglihatan atau visual. Pelajar dapat mengalami sendiri apa yang dipelajari berbanding kaedah konvensional di mana pelajar hanya menerima pengetahuan dan bukannya membina pengetahuan. Menurut Rixon (1996), setiap permainan mempunyai tujuan yang berbeza. Tidak semua jenis permainan adalah sesuai untuk sesuatu topik pengajaran. Guru juga harus bijak dalam mentadbir permainan



tersebut. Sebelum permainan dimulakan guru perlu menjelaskan cara dan peraturan permainan supaya tidak menimbulkan sebarang kekeliruan dan seterusnya proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Menurut Meier (2003), ketika merancang sesuatu program pembelajaran baru, pertama sekali apa yang harus diberi perhatian ialah aktiviti apa yang akan dilakukan oleh pelajar yang dapat membantu mereka mendapat pengetahuan dan keterampilan baru dengan cepat. Oleh itu pengkaji telah membina kaedah yang sesuai dengan topik yang diajar.

Penggunaan kaedah permainan sirah ini juga memudahkan pelajar memahami topik yang diajar. Hampir keseluruhan responden sangat setuju dengan item ini. Menurut Fleisher (1997), permainan adalah makanan kepada minda. Permainan memerlukan pemain untuk berfikir dan mengajar kanak-kanak dan orang dewasa untuk berfikir lebih logik, analitis dan kreatif. Permainan memerlukan pemain untuk menganalisis situasi dan menilai keberkesanan sebarang tindakan dan strategi dan juga mencipta strategi yang baru. Pelajar akan mudah memahami sesuatu topik yang diajar kerana dalam permainan mereka telah dilatih dengan kemahiran berfikir.

Responden tidak bersetuju dengan item 9 iaitu penggunaan kaedah permainan tidak menarik minat untuk belajar. Menurut Futrell dan Geisert (1984), yang telah menyatakan terdapat peningkatan ingatan jika penggunaan pancaindera meningkat. Oleh itu, penggunaan kaedah permainan mampu menarik minat dan melibatkan lebih banyak pancaindera pelajar dan memberikan kesan yang lebih baik. Menurut Fleisher (1997), apabila kanak-kanak bermain, mereka akan dapat mengenal diri dengan menggunakan penyelesaian masalah dan kemahiran membuat keputusan. Kemahiran ini sangat diharapkan oleh guru dan ibu bapa supaya pelajar dapat berfungsi secara efektif apabila berada di dalam dunia sebenar dan lebih penting adalah mereka berasa seronok semasa mempelajari kemahiran ini. Permainan juga menggalakkan kemahiran berfikir semasa bermain. Oleh itu, penggunaan kaedah permainan sirah ini dapat menarik minat pelajar untuk belajar.

Gaya persembahan kaedah permainan sirah ini adalah ringkas tetapi memantapkan pemahaman pelajar. Bahan yang digunakan dalam pembinaan kaedah ini adalah mudah didapati dan memudahkan guru untuk mengaplikasikannya dalam pengajaran dan pembelajaran. Menurut Rixon (1996), permainan yang hendak diaplikasikan hendaklah tidak terlalu kompleks kerana ia akan mengambil masa yang lama untuk ditadbir dan akan menimbulkan perasaan bosan kepada pemain. Sebelum memulakan permainan guru perlu menetapkan berapa bilangan pelajar yang dapat bermain dalam satu kumpulan serta material yang diperlukan dalam permainan. Guru perlu memastikan bahawa pelajar faham apa yang harus mereka lakukan supaya pengalaman yang bermakna dapat dibina melalui permainan tersebut.

Kesimpulan

Inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran akidah menggunakan kaedah permainan Sirah merupakan satu keperluan dalam pendidikan hari ini yang semakin mencabar. Penggunaan kaedah ini dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat meningkatkan mutu Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam supaya melalui Pendidikan Islam yang dipelajari oleh pelajar dapat dipraktikkan dalam kehidupan seharian mereka seterusnya melahirkan generasi pelajar yang mantap keislaman dan imannya serta berfikiran kreatif dan kritis. Peranan guru sangat penting di sekolah sebagai pembimbing pelajar dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Oleh kerana itu, guru perlu berkorban masa, wang dan tenaga bagi memastikan proses pengajaran dan



pembelajaran dapat menarik minat pelajar untuk mengikutinya. Lantaran itu, pelajar akan menjadikan subjek Pendidikan Islam sebagai subjek yang paling diminati dan yang paling penting ialah mereka tidak menjadikan subjek Pendidikan Islam hanya sebagai subjek semata-mata akan tetapi menjadikan Pendidikan Islam ini sebagai cara hidup dalam kehidupan mereka.

Di samping itu, kertas kajian ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan pencapaian dan tahap pemikiran pelajar ke tahap yang lebih tinggi dalam menguasai subjek Pendidikan Islam. Hal ini amat penting dan bermakna dalam usaha untuk menginovasi kaedah pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam agar pelajar tidak jemu dan bosan semasa proses Pengajaran Dan Pembelajaran Pendidikan Islam. Pengkaji mengharapkan agar kaedah permainan ini dapat membantu meningkatkan taraf pendidikan negara dan dapat membantu guru-guru Pendidikan Islam dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran.

Rujukan

- Ab. Halim., & Nik Mohd Rahimi. (2010). *Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam*. Bangi: Penerbit UKM.
- Carthy, M. B., & Carthy, M. D. (2006). *Teaching Around the 4MAT Cycle: Designing Instruction for Diverse Learners with Diverse Learning Styles*. United State of America: Corwin Press.
- Dewey, J. (1986). *How we think: A Restatement of the Relations of Reflective Thinking to Educative Process in J. A Boydston, (Series Ed)*. John Dewey: The later works (1925-1953) Carbondale: Southern Illinois University Press.
- Evans, D. R. (1970). Micro-Teaching: An Innovation in Teacher Education. *Education in Eastern Africa*, 1(1), 9–21.
- Fleisher, P.(1997). *Brain Food: Game that Makes Kids Think*. Selangor Darul Ehsan: Masterpiece.
- Hanafie Das, S. W., Halik, A., Zulfianah, Z., & Naim, M. (2018). Strategies of Islamic Education Teachers to Increase Students' Interest in Learning and Practicing in State Junior High School (SMPN) 1 Lanrisang, Pinrang. *MADANIA*, 22(2), 253–264.
- Hatifah Yussof. (2000). Pendidikan Syariah Islamiah: Satu kajian tentang permasalahan dalam pengajaran di sekolah agama dan hari (KPM) dan sekolah Menengah Kerajaan Negeri di Selangor. Kertas projek Sarjana Pendidikan UKM.
- Hidayat, A. N. (2017). E-Learning Implementation in Islamic Education Innovation. *HUNafa: Jurnal Studia Islamika*, 14(1), 17–36.
- Hussin, N. H., & Tamuri, A. H. (2019). Embedding Values in Teaching Islamic Education among Excellent Teachers. *Journal for Multicultural Education*, 13(1), 2–18.
- Jones, K. (1997). *Games and Simulations Made Easy: Practical Tips to Improve Learning Through Gaming*. United State of America: Kogan Page.
- Mahasan Mahmood. (2003). *Kaedah Nemonik Dalam P&P Matematik*. SMK Yaacob Latif Jalan Peel Kuala Lumpur.
- Meier, D. (2003). *The Accelerated Learning Handbook: Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Kolej dan Pelatihan*. (Rahmani Astuti, Terjemah). Bandung: Kaifa. (Karya asli diterbitkan 2000).
- Niyozov, S., & Memon, N. (2011). Islamic Education and Islamization: Evolution of themes, Continuities, and New Directions. *Journal of Muslim Minority Affairs*, 31(1), 5–30.
- Radhy, Z. H. (2019). Application of Multiply Regression Linear Model and New Technology Method in Estimating Learning and Education of Students. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 87–90.
- Rixon, S. (1996). *How to Use Games in Language Technology*. London: Phoenix ELT.



- Siskandar, S. (2020). The Role of Religious Education and Utilization Digital Technology for Improving the Quality in Sustainability Madrasa. *Jurnal Tarbiyah*, 27(1), 90–102.
- Tor Geok Hwa. (2004). *Masalah Pembelajaran Sejarah: Satu Kajian Tindakan*. Tesis Sarjana Muda. Universiti Utara Malaysia, Sintok, Kedah.
- Zaharah Hussin., & Ab. Halim Tamuri. (2007). Terhadap Ilmu dan Strategi Mendidik Akhlak Pelajar di Sekolah: Kaedah Memperkasakan Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Norlena Salamuddin, Mohd Taib, Mohd Sani, Saemah, Sharifah Nor Puteh, Siti Fatimah, Jainabee, Jamil, Zamri, Tajul (pnyt.) *Prosiding Seminar Kebangsaan Isu-isu Pendidikan Negara Ketiga: Dasar dan Pelaksanaan Ke Arah Pengukuhan Hala Tuju Dasar Pendidikan Negara*. *Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia*, 325-334.

* Disclaimer: Facts and opinions in all articles published on Al-MAQASID Journal are solely the personal statements of respective authors. Authors are responsible for all contents in their article(s) including accuracy of the facts, statements, citing resources, and so on. Al-MAQASID Journal disclaims any liability of violations of other parties' rights, or any damage incurred as a consequence to use or apply any of the contents of this journal.