



INTERNATIONAL JOURNAL OF
EDUCATION, PSYCHOLOGY
AND COUNSELLING
(IJEPC)
www.ijepec.com



**GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN DAN
PEMUDAHCARAAN (PDPC) SOLAT FARDU: SATU TINJAUAN
KEPERLUAN GURU PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH RENDAH**

*GAMIFICATION IN THE LEARNING AND SIMPLIFICATION (LnS) OF FARD
PRAYERS : A NEEDS SURVEY OF PRIMARY SCHOOL ISLAMIC EDUCATION
TEACHERS*

Noraniezahwati Sabit^{1*}, Habibah Artini Ramlie²

¹ Fakulti Pengajian Islam, Universiti Malaysia Sabah, Malaysia
Email: noraniezahwati_mq24@iluv.ums.edu.my

² Fakulti Pengajian Islam, Universiti Malaysia Sabah, Malaysia
Email: habibah_artini@ums.edu.my

* Corresponding Author

Article Info:

Article history:

Received date: 26.06.2025

Revised date: 15.07.2025

Accepted date: 14.08.2025

Published date: 22.09.2025

To cite this document:

Sabit, N., & Ramlie, H. A. (2025). Gamifikasi Dalam Pembelajaran Dan Pemudahcaraan (PDPC) Solat Fardu: Satu Tinjauan Keperluan Guru Pendidikan Islam Sekolah Rendah. *International Journal of Education, Psychology and Counseling*, 10 (59), 1084-1093.

DOI: 10.35631/IJEPC.1059079

This work is licensed under [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Abstrak:

Gamifikasi merupakan pendekatan pedagogi inovatif yang semakin mendapat perhatian dalam kerangka pembelajaran abad ke-21 (PAK21). Ia merupakan pendekatan pengajaran yang menggunakan elemen permainan seperti ganjaran, cabaran dan sistem tahap dalam konteks pembelajaran bukan permainan. Pendekatan ini telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, penglibatan dan pencapaian murid dalam pelbagai bidang pendidikan. Dalam mata pelajaran Pendidikan Islam, gamifikasi berpotensi besar untuk menarik minat murid, meningkatkan penglibatan murid, dan memudahkan pemahaman konsep ibadah yang bersifat abstrak seperti solat fardu. Tujuan kertas konsep ini dihasilkan adalah untuk meneliti keperluan guru Pendidikan Islam (GPI) terhadap pembangunan modul pengajaran berasaskan gamifikasi, khususnya di sekolah rendah kawasan pedalaman. Kajian ini bersifat konseptual dan memanfaatkan sorotan literatur untuk mengenal pasti cabaran utama PdPc solat fardu seperti kekangan infrastruktur, kekurangan bahan bantu mengajar (BBM), dan kurangnya pendekatan interaktif. Gamifikasi dicadangkan sebagai strategi inovatif dengan elemen seperti ganjaran, cabaran, dan sistem tahap yang boleh disesuaikan dengan kandungan kurikulum Pendidikan Islam. Artikel ini mencadangkan garis panduan asas pembangunan modul gamifikasi yang mesra guru dan sesuai dengan konteks tempatan. Implikasinya merangkumi transformasi pedagogi PdPc ke arah pembelajaran yang lebih aktif, menyeronokkan dan berkesan.

Kata Kunci:

Gamifikasi, Pendidikan Islam, Solat Fardu, Sekolah Rendah, Pedalaman Sabah

Abstract:

Gamification is an innovative pedagogical approach that has garnered increasing attention within the framework of 21st century learning (PAK21). It refers to a teaching strategy that incorporates game elements such as rewards, challenges, and level systems into non-game learning environments. This approach has been shown to enhance students' motivation, engagement, and academic achievement across various educational fields. In Islamic education subject, gamification holds significant potential to attract students' interest, foster active participation, and facilitate the understanding of abstract religious concepts such as fard prayers. The purpose of this conceptual paper is to explore the needs of Islamic Education teachers regarding the development of a gamified instructional module, particularly in primary schools located in rural areas. This study adopts a conceptual methodology approach and draws upon literature review to identify key challenges in the learning and simplification of fard prayers, including infrastructural limitations, inadequate teaching resources, and lack of interactive pedagogical strategies. Gamification is proposed as an innovative strategy that can be adapted to align with the Islamic education curriculum content. This article proposes basic guidelines for the development of teacher-friendly gamification modules that are appropriate to the local context. The implications include the transformation of PdPc pedagogy towards more active, enjoyable and effective classroom experiences.

Keywords:

Gamification, Islamic Education, Fard Prayers, Primary School, Rural Sabah

Pengenalan

Pendidikan Islam merupakan salah satu mata pelajaran teras yang wajib dipelajari oleh semua murid Muslim di peringkat sekolah rendah dan sekolah menengah di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dengan bermatlamatkan melahirkan insan soleh yang beriman, berilmu, beramal dan berakhlak (Norma & Mohd Isa, 2020). Pendidikan Islam sekolah rendah merangkumi tujuh bidang iaitu al-Quran, Hadis, Akidah, Ibadah, Sirah, Adab, dan Jawi (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016). Selari dengan tuntutan terhadap transformasi pendidikan masa kini, semua guru disarankan berusaha menghasilkan pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) yang bersifat memenuhi pendidikan abad ke-21 (PAK21) seperti kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2018). Oleh itu dalam konteks pendidikan Islam, guru pendidikan Islam (GPI) sebagai pengajar dan pelaksana kurikulum bertanggungjawab besar dalam merealisasikan transformasi pendidikan (Mohd Zaidi et al., 2020).

PdPc berasaskan PAK21 hendaklah bergerak seiring dengan kemajuan teknologi masa kini (Kitikedizah dan Maimun, 2022). Gamifikasi, atau *gamification*, merujuk kepada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks bukan permainan untuk meningkatkan motivasi dan penglibatan pengguna (Deterding et al., 2011). Teknik gamifikasi telah mendapat perhatian yang meluas dalam kajian pendidikan kerana potensinya untuk meningkatkan motivasi,

penglibatan dan pencapaian pembelajaran murid (Angela & Shahlan, 2021). Dapatan kajian Kitikedizah dan Maimun (2022) menyokong kepentingan gamifikasi dalam PdPc Pendidikan Islam. Pendekatan ini terbukti berkesan dalam mewujudkan pengajaran yang lebih menarik dan interaktif, membina kemahiran berfikir secara kritis dan kreatif serta meningkatkan motivasi dan pencapaian murid.

Dalam konteks Pendidikan Islam, bidang ibadah, khususnya solat fardu, memainkan peranan penting dalam membentuk kefahaman dan amalan keagamaan murid sejak peringkat awal persekolahan. Solat fardu merupakan antara kandungan utama yang diajarkan sejak tahun satu, bermula dengan tajuk “Solat Tiang Agama”, yang menggariskan asas pemahaman bahawa solat ialah tiang agama dan merupakan kewajipan utama dalam kehidupan seorang Muslim (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2016; Nor Azlan, 2016). Objektif pengajaran solat di sekolah rendah adalah untuk memastikan murid bukan sahaja memahami aspek teori, tetapi juga mampu melaksanakan ibadah tersebut dengan sempurna (Muhammad Amirul, 2024). Sehubungan itu, GPI memikul tanggungjawab besar untuk menyampaikan pengajaran solat fardu secara berkesan, menyeronokkan dan bermakna, agar dapat ditanam di dalam jiwa murid secara berakar umbi (Suhaila et al., 2018). Dalam melaksanakan amanah ini, pendekatan pedagogi yang digunakan oleh GPI mestilah bersesuaian dengan tahap perkembangan murid serta mampu menjadikan pembelajaran solat lebih mudah difahami dan berimpak tinggi, tidak kira sama ada yang berkhidmat di kawasan bandar mahupun pedalaman (Mohd Zaidi et al., 2020).

Gamifikasi telah mendapat perhatian dalam bidang pendidikan kerana potensinya dalam menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan dan bermakna (Angela & Shahlan, 2021). Elemen seperti ganjaran, cabaran dan sistem pencapaian dapat membantu murid mengekalkan tumpuan serta membina motivasi untuk terus belajar (Rohaila & Fariza, 2021). Dalam konteks pengajaran solat fardu, pendekatan ini menjadikan konsep ibadah yang bersifat abstrak lebih mudah difahami dan diamalkan oleh murid. Ia juga membolehkan mereka mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman kehidupan sebenar, membina kefahaman yang lebih mendalam serta membentuk sahsiah secara seimbang (Fathi & Khadijah, 2021).

Namun begitu, PdPc solat fardu di sekolah-sekolah rendah khususnya di pedalaman Sabah masih berdepan dengan pelbagai cabaran yang ketara, sekali gus memberi kesan kepada kualiti pengajaran. Antara cabaran utama yang dikenal pasti ialah kekangan infrastruktur seperti surau dan tempat wuduk menyebabkan GPI sering terpaksa menggunakan kaedah konvensional seperti ceramah dan hafalan tanpa aktiviti amali (Mohd Zaidi et al., 2020). Kaedah ini kurang menarik dan menyukarkan murid untuk menghayati ibadah secara aktif (Mohd Zaidi & Khairul Jamaludin, 2022). Kekurangan BBM yang relevan dan inovatif, capaian internet yang terhad dan kekurangan peranti digital menghalang penggunaan teknologi dalam bilik darjah (Mohd Zaidi et al., 2020; Mohamed Marzuqi et al., 2020; Rohaila & Fariza, 2023). Hal ini menyebabkan keciciran pembelajaran menjadi lebih ketara dalam kalangan murid luar bandar dan pedalaman. (Thannimalai & Baloh, 2021). Beban tugas yang tinggi, ditambah dengan kekurangan latihan dalam pedagogi terkini seperti KBAT dan PAK21 turut menyukarkan GPI merancang dan melaksanakan PdPc interaktif serta berpusatkan murid (Abdul Muhaimin et al., 2022). Akibatnya, pengajaran solat masih bergantung kepada kaedah tradisional seperti ceramah dan demonstrasi asas, yang sering kali tidak mampu menimbulkan minat atau membina penghayatan yang mendalam dalam kalangan murid (Angela & Khairul, 2022). Hal ini menekan keperluan terhadap pendekatan alternatif yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan realiti pendidikan di kawasan pedalaman.

Tanpa penggunaan pendekatan yang menarik dan menyeronokkan seperti gamifikasi, PdPc solat fardu di sekolah rendah, terutamanya di kawasan pedalaman, sering kali terhad kepada kaedah ceramah dan hafalan yang tidak interaktif. Hal ini menyebabkan murid cepat bosan, kurang memberi perhatian, dan gagal memahami konsep asas ibadah secara mendalam (Mohd Zaidi et al., 2020; Fathi & Khadijah, 2021). Ketiadaan elemen visual, aktiviti praktikal dan rangsangan motivasi dalam pengajaran turut membataskan keupayaan guru untuk menyampaikan isi kandungan secara berkesan, sekali gus menjejaskan penghayatan ibadah dalam kalangan murid (Fatimah et al., 2023; Mohamed Marzuqi, 2023). Kajian juga menunjukkan bahawa pendekatan berpusatkan guru yang masih diamalkan tidak mampu membina minat dan penglibatan murid secara menyeluruh dalam PdPc Pendidikan Islam (Norma & Mohd Isa, 2020). Oleh itu, pendekatan gamifikasi amat penting untuk menjadikan PdPc solat fardu lebih menarik, bermakna, dan selari dengan kehendak pendidikan abad ke-21.

PdPc solat fardu di sekolah rendah seharusnya dilaksanakan secara interaktif, menarik dan berkesan agar murid bukan sahaja memahami, tetapi juga menghayati ibadah ini dalam kehidupan seharian. GPI pula perlu memiliki sumber, sokongan, dan panduan yang mencukupi untuk menjalankan pengajaran yang efektif (Kitikedizah & Maimun, 2022; Irma et al., 2021). Namun begitu, pelaksanaannya di sekolah rendah khususnya di pedalaman Sabah berdepan dengan pelbagai kekangan yang berikan implikasi langsung terhadap keberkesanan PdPc. Kekurangan kemudahan asas seperti surau dan tempat wuduk, dan BBM yang interaktif menjadikan penyampaian pengajaran lebih bersifat teori dan kurang berasaskan pengalaman pembelajaran sebenar (Mohd Zaidi et al., 2020; Rohaila & Fariza, 2023). Norma Jusof dan Mohd Isa Hamzah (2020) menyatakan bahawa guru di kawasan luar bandar sering terpaksa bergantung kepada kaedah lama kerana kekurangan bahan bantu yang inovatif. Capaian internet yang terhad serta kekurangan peranti digital menyukarkan pelaksanaan PdPc berasaskan teknologi (Mohamed Marzuqi et. al, 2020; Thannimalai & Baloh, 2021). Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan baru yang lebih interaktif dan relevan.

Sehubungan itu, pendekatan gamifikasi dikenalpasti sebagai kaedah alternatif yang sesuai untuk memperkasakan PdPc solat fardu. Gamifikasi menggabungkan elemen permainan seperti ganjaran, cabaran dan sistem pencapaian yang telah terbukti mampu meningkatkan motivasi, tumpuan dan peglibatan murid dalam pembelajaran (Rohaila & Fariza, 2021; Syaubari et al., 2023). Kajian membuktikan pendekatan ini dapat membantu murid memahami dan menghayati ibadah solat secara lebih mendalam menerusi aktiviti visual dan praktikal yang menyeronokkan dan bermakna (Nadirah, 2023; Fatimah et al., 2023). Walaupun wujud pelbagai produk digital berkaitan solat fardu, kebanyakannya tidak sesuai digunakan secara langsung kerana tidak sejajar dengan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dan profil murid di sekolah pedalaman (Norhasyimah et al., 2015; Siti Zuraida et al., 2015). Justeru, artikel ini ditulis sebagai sebahagian proses tinjauan awal untuk menerapkan pendekatan gamifikasi dalam perancangan modul pengajaran guru bagi PdPc solat fardu yang dirangka berdasarkan realiti sebenar PdPc di sekolah rendah khususnya di luar bandar dan pedalaman Sabah.

Objektif Kajian

Kajian ini dijalankan untuk mencapai objektif berikut:

- a) Meneliti tahap keperluan GPI sekolah rendah di pedalaman Sabah terhadap pembangunan modul gamifikasi PdPc solat fardu.
- b) Mengenal pasti elemen-elemen gamifikasi yang sesuai untuk dimasukkan dalam modul pengajaran solat fardu di sekolah rendah pedalaman.

Skop Kajian

Kajian ini tertumpu kepada GPI sekolah rendah yang berkhidmat di kawasan pedalaman negeri Sabah. Fokus kajian adalah untuk meninjau tahap keperluan dan elemen yang sesuai terhadap pembangunan serta penggunaan modul pengajaran dan pemudahcaraan (PdPc) solat fardu berasaskan gamifikasi. Kajian ini dijalankan dalam konteks PdPc solat fardu sebagai salah satu kandungan utama dalam kurikulum Pendidikan Islam sekolah rendah, dan menekankan elemen-elemen gamifikasi sebagai pendekatan pedagogi abad ke-21. Kajian ini berbentuk konseptual dan berasaskan kaedah kuantitatif deskriptif, dan tidak melibatkan ujian keberkesanan modul secara empirikal. Hasil kajian ini dijangka menjadi asas bagi pembangunan modul gamifikasi yang relevan untuk konteks pendidikan Islam di pedalaman.

Sorotan Literatur

Sorotan literatur ini bertujuan untuk mengupas dapatan-dapatan utama daripada kajian lepas yang berkaitan dengan gamifikasi dalam konteks pendidikan, khususnya Pendidikan Islam. Tumpuan diberikan kepada kelebihan pendekatan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan penglibatan pelajar, kesannya terhadap pembelajaran ibadah solat fardu, serta keperluan guru terhadap modul interaktif berasaskan gamifikasi. Perbincangan ini akan membantu memberikan gambaran menyeluruh terhadap potensi dan justifikasi pendekatan gamifikasi dalam memperkasakan PdPc solat fardu, terutamanya di sekolah rendah pedalaman.

Kelebihan Pendekatan Gamifikasi dalam Pendidikan

Gamifikasi telah muncul sebagai pendekatan pedagogi yang progresif dan berkesan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi serta penglibatan pelajar secara aktif di dalam bilik darjah. Elemen-elemen permainan seperti ganjaran, tahap, cabaran, papan markah, dan lencana berupaya menjadikan suasana pembelajaran lebih menyeronokkan, interaktif, dan kompetitif secara sihat (Deterding et al., 2011; Dichev & Dicheva, 2017). Kajian oleh Wasilatul Ibad (2024) dan Hazrati et al. (2022) menunjukkan bahawa pelajar menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan fokus apabila terlibat dalam pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan. Hal ini demikian kerana gamifikasi bukan sahaja merangsang minat, tetapi turut mencetus keterujaan yang mendorong pelajar kekal aktif dan berusaha mencapai matlamat pembelajaran.

Selain manfaat dari segi motivasi, gamifikasi turut menyumbang kepada pembangunan kognitif dan sosial pelajar. Melalui pendekatan ini, pelajar digalakkan berfikir secara kreatif, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi bersama rakan dalam suasana yang santai tetapi terarah (Nurhuda & Khalid, 2017; Rohaila & Fariza, 2021). Gamifikasi juga menyokong pembelajaran sendiri apabila pelajar dapat meneroka kandungan secara berperingkat mengikut tahap pencapaian mereka sendiri. Fleksibiliti pendekatan ini membolehkan ia diterapkan dalam pelbagai subjek, peringkat umur, dan latar belakang pendidikan sama ada dalam konteks bandar mahupun luar bandar (Kitikedizah & Maimun, 2022). Justeru, gamifikasi menawarkan kelebihan menyeluruh yang bukan sahaja memperkayakan strategi PdPc, bahkan turut membentuk pengalaman pembelajaran yang lebih menyeronokkan, relevan, dan berimpak tinggi.

Impak Gamifikasi dalam Pendidikan Islam

Pendekatan gamifikasi dalam Pendidikan Islam telah terbukti memberikan impak positif terhadap minat dan penglibatan pelajar dalam PdPc, terutamanya bagi topik-topik yang mencabar seperti ibadah, akidah dan sirah. Kajian oleh Fathi dan Khadijah (2021) menunjukkan bahawa tahap minat dan penerimaan pelajar sekolah rendah terhadap

penggunaan gamifikasi dalam bidang sirah adalah tinggi, dengan pelajar menunjukkan keterujaan dan keseronokan apabila terlibat dalam aktiviti yang menggunakan elemen permainan. Selain menjadikan pembelajaran lebih menyeronokkan, gamifikasi juga membantu memperkukuh daya ingatan dan pemahaman pelajar terhadap peristiwa sejarah Islam serta nilai-nilai murni yang ingin diterapkan. Elemen-elemen seperti cabaran, ganjaran, dan sistem pencapaian mendorong pelajar untuk lebih aktif, berdiskusi dan bersemangat dalam mencapai matlamat pembelajaran.

Selain itu, impak gamifikasi turut merangkumi aspek afektif dan spiritual pelajar. Menurut kajian Nadirah Zainal Abidin (2023), penerapan gamifikasi telah mencetuskan suasana pembelajaran yang interaktif dan kondusif bagi penghayatan nilai-nilai Islam, terutama apabila disampaikan melalui pendekatan visual dan naratif yang menarik. Sementara itu, Fatimah et al. (2023) melaporkan bahawa modul gamifikasi dalam pendidikan Islam memudahkan pelajar memahami kandungan ibadah secara praktikal dan bermakna, sekali gus meningkatkan kesedaran dan pengamalan mereka terhadap ajaran Islam dalam kehidupan seharian. Justeru, gamifikasi bukan sahaja berperanan sebagai alat pengajaran yang efektif, malah menyumbang secara menyeluruh kepada pembentukan pelajar yang memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam dengan lebih mendalam.

PdPc Solat Fardu di Sekolah Rendah

Pengajaran dan pembelajaran solat fardu di sekolah rendah merupakan aspek kritikal dalam pendidikan Islam kerana ia melibatkan pembentukan asas amalan ibadah murid yang akan diteruskan sepanjang hayat. Ibadah solat yang merupakan rukun Islam kedua perlu dikuasai bukan sahaja dari sudut teori tetapi juga praktikal dengan penuh penghayatan (Nor Azlan, 2013; Asmawati & Lukman, 2009). Pendekatan pengajaran yang digunakan oleh guru Pendidikan Islam sangat mempengaruhi tahap penguasaan ini. Menurut Nurul Syuhada Johari et al. (2016), kaedah seperti ceramah, demonstrasi, dan perbincangan kerap digunakan, namun keberkesanannya amat bergantung kepada kebolehan guru menyesuaikan pendekatan tersebut dengan keperluan murid. Oleh itu, keberkesanan PdPc solat fardu sangat memerlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyeluruh untuk menarik minat serta meningkatkan kefahaman murid terhadap ibadah tersebut.

Walau bagaimanapun, pelbagai cabaran telah dikenal pasti dalam pelaksanaan PdPc solat fardu, khususnya di kawasan pedalaman. Kajian oleh Mohd Zaidi et al. (2020) menunjukkan bahawa guru berdepan dengan kekurangan prasarana seperti surau dan bilik agama, kekangan BBM interaktif serta tahap kesediaan murid yang berbeza. Program j-QAF yang memperkenalkan Kem Bestari Solat (KBS) dilihat sebagai salah satu inisiatif yang mampu meningkatkan penglibatan murid melalui latihan praktikal berkumpulan (Nor Azlan, 2013; Asmawati & Lukman, 2009). Namun, keberkesanan KBS masih bergantung kepada kreativiti dan komitmen guru serta sokongan pihak sekolah. Justeru, keperluan kepada inovasi pedagogi seperti penggunaan modul gamifikasi amat penting bagi memperkasakan PdPc solat fardu secara lebih efektif dan bermakna, terutama dalam konteks pendidikan abad ke-21.

Gamifikasi dalam PdPc Solat Fardu

Pembelajaran berasaskan gamifikasi dalam solat fardu memberi penekanan kepada penggunaan elemen permainan seperti ganjaran, sistem tahap, dan cabaran dalam menyampaikan kandungan ibadah yang kompleks kepada murid sekolah rendah. Kaedah ini bertujuan menjadikan PdPc lebih menarik dan bermakna serta membantu murid memahami teori dan amali solat secara progresif dan kontekstual. Kajian oleh Fatimah et al. (2023)

membuktikan bahawa modul gamifikasi yang menggabungkan aktiviti visual, naratif dan permainan interaktif telah membantu murid memahami bacaan serta pergerakan solat dengan lebih mudah dan menyeronokkan. Elemen visual yang disokong oleh naratif cerita dan tugas tahap memberikan kesan positif terhadap pemahaman dan ingatan murid dalam topik berkaitan ibadah.

Selain meningkatkan pemahaman, gamifikasi juga memberi kesan signifikan terhadap sikap, motivasi dan penglibatan murid dalam mempelajari ibadah solat. Kajian Syaubari et al. (2023) mendapati bahawa sistem ganjaran dan cabaran dalam gamifikasi mendorong murid untuk lebih fokus dalam mencapai objektif pembelajaran, serta mengekalkan tahap penglibatan mereka sepanjang sesi PdPc. Pendekatan ini turut membantu guru dalam menyampaikan pengajaran dengan lebih sistematik, menyeronokkan, dan bersesuaian dengan keperluan semasa murid. Dalam konteks sekolah pedalaman, gamifikasi menjadi strategi alternatif yang sesuai menggantikan kaedah tradisional, terutamanya apabila murid kurang didedahkan kepada latihan amali solat secara langsung. Justeru, pembelajaran berasaskan gamifikasi dalam solat fardu bukan sahaja menjadikan PdPc lebih menarik dan berkesan, malah berpotensi memperkukuh penghayatan murid terhadap ibadah solat dalam kehidupan harian mereka.

Keperluan Guru terhadap Modul yang Interaktif

GPI memainkan peranan utama dalam menyampaikan ajaran Islam secara berkesan kepada murid, termasuk dalam aspek amali seperti solat fardu. Namun, pelbagai cabaran telah dikenal pasti yang membataskan keberkesanan PdPc solat, terutamanya di kawasan pedalaman. Antara cabaran utama termasuklah kekurangan infrastruktur asas, kekangan masa, serta ketiadaan bahan bantu mengajar (BBM) yang sesuai dan interaktif (Mohd Zaidi et al., 2020; Rahim et al., 2020). Sering kali, GPI terpaksa bergantung kepada kaedah konvensional seperti ceramah dan hafalan, yang kurang berkesan untuk membina penghayatan ibadah dalam kalangan murid (Angelia & Khairul, 2022). Hal ini menimbulkan keperluan yang mendesak terhadap pembangunan modul pengajaran yang bersifat kontemporari dan berorientasikan murid.

Pendekatan gamifikasi dikenal pasti sebagai alternatif yang berpotensi membantu GPI menyampaikan pengajaran solat secara lebih berkesan. Kajian oleh Muhammad Fikri et al. (2024) mendapati bahawa guru pelatih Pendidikan Islam menunjukkan tahap kesediaan dan minat yang tinggi terhadap penggunaan gamifikasi, namun menyatakan keperluan terhadap modul khusus yang lengkap, bersesuaian dengan kandungan kurikulum dan mudah digunakan dalam konteks sebenar bilik darjah. Modul gamifikasi yang direka bentuk dengan elemen-elemen permainan seperti ganjaran, sistem tahap, cabaran dan maklum balas segera dapat membantu guru merancang PdPc yang lebih tersusun, menarik dan berimpak tinggi. Tambahan pula, modul yang dibangunkan perlu mengambil kira kekangan tempatan seperti capaian teknologi dan profil murid di kawasan pedalaman (Fatimah et al., 2023). Justeru, kajian keperluan guru terhadap modul gamifikasi solat fardu amat penting untuk memastikan pembangunan modul yang benar-benar menyokong keberkesanan PdPc dan memperkasa pelaksanaan Pendidikan Islam secara holistik di sekolah rendah.

Jadual 1: Sintesis Sorotan Literatur Bertema Berkaitan Gamifikasi dan PdPc Solat Fardu

Tema	Dapatan Kajian	Sumber
Kelebihan Pendekatan Gamifikasi dalam Pendidikan	Gamifikasi meningkatkan motivasi, penglibatan dan keseronokan dalam PdPc. Elemen seperti	Deterding et. al. (2011); Wasilatul Ibad (2024); Hazrati et al. (2022)

Impak Gamifikasi dalam Pendidikan Islam	ganjaran, cabaran dan sistem tahap telah terbukti berkesan dalam kontek pendidikan umum. Gamifikasi membantu murid memahami nilai dan ibadah dengan lebih mudah dan menyeronokkan. Ia juga meningkatkan penghayatan dan penglibatan murid.	Fathi & Khadijah (2021); Nadirah (2023); Fatimah et al. (2023)
PdPc Solat Fardu di Sekolah Rendah	Guru berdepan dengan kekangan seperti kekurangan BBM, prasarana tidak mencukupi dan kaedah pengajaran konvensional yang kurang berkesan.	Mohd Zaidi et al. (2020); Angelia & Khairul (2022); Abdul Muhaimin et al. (2022)
Gamifikasi dalam PdPc Solat Fardu	Modul gamifikasi membolehkan Murid menguasai teori dan amali solat dengan lebih baik. Visual, animasi dan aktiviti cabaran meningkatkan ingatan dan pemahaman.	Fatimah et al. (2023); Syaubari et al. (2023); Rohaila & Fariza (2021)
Keperluan Guru Terhadap Modul Interaktif	GPI perlukan modul gamifikasi yang mesra guru, selaras dengan kurikulum dan sesuai digunakan dalam konteks sekolah rendah mengikut keperluan setempat.	Muhammad Fikri et al. (2024); Mohd Zaidi et al. (2020); Mokamed Marzuqi et al. (2020)

Metodologi Kajian

Kajian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan reka bentuk deskriptif tinjauan. Menurut Patton (1990), data kuantitatif bersifat piawai, sistematik, dan mudah dianalisis menggunakan teknik statistik yang sesuai. Kajian deskriptif bertujuan untuk mengukur dan menganalisis tahap keperluan GPI terhadap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam PdPc solat fardu. Pendekatan kuantitatif ini dipilih kerana ia membolehkan pengkaji mengumpulkan data daripada sampel yang besar dalam masa yang singkat serta menganalisis data menggunakan statistik deskriptif bagi mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai fenomena yang dikaji (Creswell, 2014).

Kesimpulan

Gamifikasi merupakan pendekatan pedagogi kontemporari yang semakin mendapat tempat dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini menggabungkan elemen-elemen permainan seperti ganjaran, cabaran, tahap, dan papan markah untuk meningkatkan motivasi serta penglibatan pelajar dalam pembelajaran. Kelebihan gamifikasi bukan sahaja terletak pada keupayaannya menjadikan proses pembelajaran lebih menyeronokkan, tetapi juga dalam menyokong pembangunan kemahiran kognitif, sosial dan emosi pelajar.

Dalam konteks Pendidikan Islam, gamifikasi dilihat mampu memperkasa PdPc topik-topik ibadah seperti solat fardu, yang sering dianggap abstrak dan mencabar untuk difahami oleh murid sekolah rendah. Penggunaan pendekatan gamifikasi yang bersifat interaktif dan visual berpotensi mempertingkatkan pemahaman dan penghayatan murid terhadap ibadah. Walau bagaimanapun, keberkesanan gamifikasi banyak bergantung kepada kesesuaian reka bentuk, kesediaan guru serta kesesuaian dengan konteks persekitaran. Maka, keperluan terhadap modul

gamifikasi yang sistematik dan mesra guru semakin mendesak, khususnya bagi menyokong PdPc solat fardu di kawasan pedalaman yang berhadapan dengan pelbagai kekangan.

Kajian ini memperlihatkan bahawa pendekatan gamifikasi berpotensi membantu guru meningkatkan kualiti PdPc solat fardu dengan lebih interaktif dan bermakna. Objektif kajian dijangka dapat dicapai dengan membangunkan modul yang memenuhi keperluan guru di sekolah pedalaman. Sumbangan kajian ini terletak pada memperkukuh teori motivasi pembelajaran dalam Pendidikan Islam serta memberi panduan praktikal kepada guru untuk melaksanakan PdPc solat fardu secara lebih berkesan. Justeru, analisis keperluan guru menjadi langkah awal penting dalam usaha menghasilkan modul gamifikasi yang mampu memberi impak positif terhadap transformasi PdPc solat fardu dan pembelajaran Pendidikan Islam secara keseluruhannya.

Penghargaan

Setinggi-tinggi penghargaan dan terima kasih diucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan sokongan, bimbingan dan kerjasama dalam menjayakan penulisan artikel ini, khususnya kepada penyelia, rakan penyelidik, dan institusi yang terlibat secara langsung atau tidak langsung.

Rujukan

- Ab. Halim Tamuri, Muhamad Faiz Ismail, & Kamarul Azmi Jasmi (2012). Komponen Asas untuk Latihan Guru Pendidikan Islam. *Global Journal Al-Thaqafah*, 2(2), 53-63.
- Affezah Ali, Hamdan Mohd Salleh, Angela Chan Nguk Fong, & Zukhuriatul H Mhd Yusof (2017). Analisa Keperluan Latihan Guru-guru Sekolah Rendah Agama di Selangor. *National Pre Seminar*, 23, 116-129.
- Angela Pao Sheng Mei & Shahlan Surat (2021). Tinjauan Sistematis: Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Gamifikasi. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 6(12), 125-136.
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*, 2425-2428.
- Fathi Abdullah & Khadijah Abdul Razak (2021). Tahap Minat dan Penerimaan Pelajar Terhadap Gamifikasi dalam Bidang Sirah. *Journal of Quran Sunnah Education & Special Needs*, 5(1), 27-38.
- Kitikedizah binti Hambali & Maimun Aqsha Lubis (2022). Kepentingan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization*, 5(1), 58-64.
- Khairizah Kamaruddin, Mohd Ridhuan Mohd Jamil, Aishah Abdul Razak, & Mohd Syaubari Othman (2023). Kajian Kepentingan Bimbingan Ibu Bapa dalam Praktis Solat melibatkan Kanak-Kanak Tadika: Satu Analisa Keperluan untuk Membangunkan Panduan yang Berkesan. *ANP Journal of Social Science and Humanities*, 4(1), 1-11.
- Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PDPC) Pendidikan Islam. *Asean Comparative Education Research Journal on Islam And Civilization*, 5(1), 58-64.
- Liong Mei Cheng & Nurfaradilla Mohamad Nasri (2022). Cabaran guru sekolah rendah pedalaman terhadap penggunaan Standard 4 (PdPC) SKPMg2 dalam menilai PdPR. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 364-373.
- Lokman Musa (2014). *Penguasaan Rukun Solat Menerusi Kem Bestari Solat (KBS): Kajian di Sekolah Rendah Daerah Gua Musang* (Doctoral dissertation, University of Malaya).

- Mohamed Marzuqi Abd Rahim (2023). Pelaksanaan Gamifikasi Kurikulum Al-Quran dan Fardu Ain (KAFA). *Jurnal ILMI*, 13(1), 1-14.
- Mohd Faruze Iberahim & Norah Md Noor (2019). Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Guru-Guru Sekolah Rendah di Negeri. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2).
- Mohd Syaubari Othman, Mohamad Akhir Abd Latif, & A.Zamri Husin (2021). Cabaran dan Halangan Pelaksanaan Pengajaran dan Pembelajaran Pendidikan Islam Yang Mengintergrasikan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi. *Jurnal Penyelidikan Dedikasi*, 17, 150-168.
- Mohd Syaubari Othman, Mohd Afifi Bahuruddin Setambah, Tajul Rosli Shuib, Mohamed Marzuqi Abd Rahim & Kama Shafeei (2022). Hubungan Pelaksanaan Gamifikasi Terhadap Penglibatan Pelajar Dalam Kurikulum Al-Quran Dan Fardu Ain (KAFA). *O-JIE: Online Journal of Islamic Education*, 9(2), 13-23.
- Mohd Zaidi Haji Mohd Zeki, Ahmad Zabidi Abdul Razak, & Rafiza Abd. Razak (2020). Cabaran Pengajaran Guru Pendidikan Islam Di Sekolah Pedalaman: Bersediakah Dalam Melaksanakan Kbat?. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 8(1), 11-24.
- Nor Azlan bin Hj. Salai (2013). *Pelaksanaan Kem Bestari Solat (KBS) Program J-QAF di Sekolah-Sekolah Rendah Zon Pengerang, Johor* (Doctoral dissertation, Universiti Teknologi Malaysia).
- Nur Adibah Liyana Awi & Hafizhah Zulkifli (2021). Amalan Kreativiti Guru Pendidikan Islam dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Asean Comparative Education Research Journal On Islam And Civilization*, 4(1), 40-54.
- Norma Jusof & Mohd Isa Hamzah (2020). Kemahiran Guru Pendidikan Islam di Sekolah Rendah Terhadap Pelaksanaan Pengajaran Berpusatkan Murid: Satu Analisa. *International Journal of Education and Pedagogy*, 2(3), 1-26.
- Nurul Anisa Abdul Aziz & Zarima Mohd Zakaria (2024). Analisis Keperluan Pembangunan Modul Pembelajaran Aktif Bahasa Arab Tahun Empat Sekolah Rendah. *Afaq Lughawiyah*, 2(2), 320-338.
- Rohaila Mohd Rosly & Fariza Khalid (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144, 154.
- Siti Fauziah Mohd Amin, Sabariah Sharif, Mad Nor Madjapuni, & Muralindran Mariappan (2020). Bilangan Sampel bagi Kajian Kuasi Eksperimen Keberkesanan Penggunaan Modul Robot M-Solat dalam Pembelajaran dan Pemudahcara Solat Fardu Sekolah Menengah. *International Journal of Education, Psychology and Counselling*, 5(36), 162-167.
- Sapie Sabilan, Mohamad Fuad Ishak, Suhana Mohamed Lip, Suziana Hanini Sulaiman, Shazarina Zdainal Abidin (2022). Tahap Kesediaan Guru-Guru Pendidikan Islam Melaksanakan Pembelajaran Teradun Berasaskan Kemahiran Teknologi. In *5th International Seminar on Education Issues, Universiti Islam Selangor (UIS)*.
- Shariful Hafizi Md Hanafiah, Abd Hakim Abdul Majid & Kamarul Shukri Mat Teh (2019). Gamifikasi dalam pendidikan: Satu kajian literatur. *Asian People Journal*, 2(2), 31-41.