



PERSEPSI PELAJAR CEMERLANG TERHADAP PELAKSANAAN PENGAJARAN INTERAKTIF DAN INOVATIF BAHASA ARAB

[PERCEPTIONS OF HIGH-ACHIEVING STUDENTS ON THE IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE AND INNOVATIVE ARABIC LANGUAGE INSTRUCTION]

Mohd Hazli Yah @ Alias, Mohd Ala-Uddin Othman, Nurazan Mohmad Rouyan,
Norhayati Che Hat & Siti Salwa Mohd Noor

Fakulti Bahasa dan Komunikasi, Universiti Sultan Zainal Abidin

Corresponding Author: mohdhazli@unisza.edu.my

Received: 4/6/2025

Accepted: 29/7/2025

Published: 31/8/2025

Abstrak

Pengajaran bahasa Arab memerlukan pendekatan yang relevan, dinamik dan berkesan bagi memenuhi keperluan pembelajaran pelajar generasi kini. Seiring perkembangan teknologi pendidikan dan inovasi, pendekatan pengajaran interaktif dan inovatif (PII) dilihat sebagai pemangkin utama kepada peningkatan motivasi, penglibatan, dan pencapaian pelajar. Kajian ini meneliti persepsi pelajar cemerlang yang mengikuti program Sarjana Muda Bahasa Arab terhadap pelaksanaan strategi PII dalam pengajaran bahasa Arab. Objektif kajian ini adalah untuk menganalisis pandangan pelajar mengenai pelaksanaan PII dapat meningkatkan motivasi, daya tumpuan belajar, dan keseronokan dalam aktiviti pembelajaran bahasa Arab. Berteraskan reka bentuk penyelidikan kualitatif, data dikumpulkan melalui temu bual berstruktur melibatkan sampel bertujuan. Dapatan kajian menunjukkan bahawa pendekatan interaktif seperti pembelajaran gamifikasi, tugas kolaboratif, dan integrasi multimedia berupaya meningkatkan penglibatan, motivasi serta kemahiran bahasa pelajar. Kaedah inovatif yang merangkumi penggunaan platform digital dan alat pedagogi kreatif pula didapati dapat memperkukuh kefahaman dan minat berterusan dalam pembelajaran bahasa. Peserta turut menekankan kepentingan kepekaan emosi, semangat, dan kerelevanan konteks sebagai faktor yang membentuk pengalaman pembelajaran positif. Kajian ini memberikan implikasi praktikal kepada penyelidik dan pembangun kurikulum dalam usaha mengoptimumkan pedagogi bahasa Arab di institusi pendidikan. Cadangan untuk penyelidikan akan datang termasuk menilai kesan jangka panjang pendekatan ini dalam pelbagai konteks pendidikan dan profil pelajar yang berbeza.

Kata Kunci: bahasa Arab, pengajaran dan pembelajaran, pembelajaran interaktif, inovatif, gamifikasi

Abstract

The teaching of Arabic requires relevant, dynamic, and effective approaches to meet the learning needs of contemporary students. In line with advancements in educational technology and pedagogical innovation, interactive and innovative teaching strategies are increasingly recognised as key drivers in enhancing learners' motivation, engagement, and achievement. This study examines the perceptions of high-achieving undergraduates enrolled in a bachelor's degree programme in Arabic Language regarding the implementation of interactive and innovative strategies in Arabic language instruction. Purposive sampling and structured interviews were used to gather data for the qualitative study design. The findings reveal that interactive approaches – such as gamified learning, collaborative tasks, and multimedia integration – effectively enhance student engagement, motivation, and language proficiency. Innovative methods, including the use of digital platforms and creative pedagogical tools, were found to strengthen comprehension and sustain learners' interest in language study. Participants also underscored the importance of emotional responsiveness, teacher enthusiasm, and contextual relevance in shaping positive learning experiences. The study offers practical implications for educators and curriculum developers seeking to optimise Arabic language pedagogy in higher education institutions. Future research is recommended to explore the long-term effects of these approaches across diverse educational contexts and learner profiles.

Keywords: Arabic language, teaching and learning, interactive learning, innovative, gamification

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif dan inovatif (PII) adalah merujuk kepada interaksi aktif dua hala antara pelajar dan kandungan pelajaran menerusi penggunaan teknologi multimedia (Hake, 1998; Hattie, 2008). Dalam konteks pendidikan di Malaysia, pembelajaran abad ke-21 (PAK21) diberi keutamaan dalam agenda transformasi pendidikan negara menerusi Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025. Bagi memastikan agenda transformasi ini berjaya, pihak Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) telah menyenaraikan tiga bentuk kemahiran yang perlu dikuasai dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran (PdP) iaitu kemahiran pembelajaran dan inovasi, kemahiran media dan teknologi maklumat, dan kemahiran hidup serta kerjaya. Menurut Malone (1980), terdapat beberapa konsep penting berkaitan dengan kemahiran media dan teknologi maklumat multimedia untuk tujuan pendidikan. Antara konsep penting tersebut adalah garis panduan praktikal, psikologi, motivasi, dan emosi.

Pada masa kini, pendekatan PII semakin mendapat perhatian dalam aktiviti PdP, namun begitu masih terdapat beberapa isu yang diperdebatkan dalam kalangan sarjana. Antara isu yang dibincangkan adalah mengenai sejauh mana pelaksanaan PII dapat meningkatkan motivasi, penglibatan dan prestasi pelajar (Coelho et al., 2025; Deterding et al., 2011; Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014; Mogavi, et.al., 2022; Reiter, 2025); cabaran menyesuaikan kandungan interaktif dengan daya tumpuan pelajar (Reyes & Liu, 2017); keberkesanan penilaian dan pengukuran (Zhao & Xie 2020) serta

penyalahgunaan elemen interaktif dan inovatif dalam PdP (Feng & Yu, 2024; Kong & Sia, 2016; Nathan & Hashim, 2023).

Dalam konteks pengajaran bahasa Arab pula, beberapa kajian melaporkan bahawa penerapan PII dalam aktiviti PdP berupaya mempertingkatkan keupayaan murid terutama kepada mereka yang baru mempelajari bahasa Arab. Almelhes (2024) dalam kajiannya menjelaskan bahawa pelaksanaan PII mampu meningkatkan motivasi, penglibatan, dan pencapaian murid dalam penguasaan kosa kata dan tatabahasa Arab dalam kalangan pelajar bukan penutur bahasa Arab. Al Hejaili dan Newbury (2023) menyebut bahawa PII berbentuk gamifikasi berupaya mengurangkan kebimbangan pelajar untuk bertutur dalam bahasa Arab dan mempertingkatkan keyakinan diri pelajar dalam kefasihan menyebut perkataan Arab. Meskipun terdapat kajian yang dijalankan menunjukkan aspek positif berkaitan PII dalam PdP bahasa Arab, namun masih terdapat kesenjangan dalam pengetahuan atau pemahaman yang belum terjawab dalam bidang pengajaran bahasa Arab sebagai bahasa asing atau bahasa kedua. Oleh itu, kajian ini cuba menelusuri dan mengkaji sudut pandang pelajar cemerlang terhadap pelaksanaan PII dalam mempelajari bahasa Arab dalam konteks institusi pengajian tinggi. Secara khusus objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti pandangan pelajar cemerlang mengenai:

- 1) pelaksanaan PII dapat meningkatkan motivasi dalam aktiviti PdP bahasa Arab.
- 2) pelaksanaan PII dapat meningkatkan daya tumpuan belajar dalam aktiviti PdP bahasa Arab.
- 3) sejauh mana elemen keseronokan dalam pelaksanaan aktiviti PII mempengaruhi matlamat sebenar pembelajaran.

KAJIAN LITERATUR

Motivasi Dalam Pembelajaran Interaktif dan Inovatif

Menurut Kamus Dewan (2014) perkataan motivasi membawa maksud keinginan atau semangat yang kuat pada diri seseorang yang mendorongnya untuk berusaha atau melakukan sesuatu dengan tujuan untuk mencapai dan memperoleh sesuatu. Dalam konteks PII, beberapa kajian telah dijalankan bagi menjelaskan bahawa motivasi pelajar dapat dipertingkatkan menerusi penggunaan media digital interaktif.

Penyelidik Baah, Govender dan Subramaniam (2022) mendapati bahawa atribut kepuasan diri (*satisfaction*) dalam aktiviti PII lebih dominan dan menonjol berbanding atribut kekal minat (*attention*), kerelevanan (*relevance*), yakin berjaya (*confidence*) dan rasa diterima (*relatedness*). Berdasarkan dapatan kajian tersebut memberikan gambaran bahawa tidak semua atribut motivasi intrinsik itu terkesan secara langsung dengan pelaksanaan PII. Meskipun dapatan dan perbincangan tersebut menimbulkan percanggahan dengan teori motivasi utama sedia ada (Ryan &

Deci, 2000; Wigfield & Eccles, 2000) namun hal ini memberikan pemahaman bahawa keberkesanan beberapa atribut motivasi mungkin bergantung pada konteks, reka bentuk PII, atau ciri pelajar yang terlibat. Apa yang perlu disedari adalah walaupun terdapat pandangan menolak peranan sebahagian atribut motivasi iaitu kekal minat (*attention*), kerelevanan (*relevance*), yakin berjaya (*confidence*) dan rasa diterima (*relatedness*), namun dapatan analisis data terperinci menunjukkan bukti kukuh bahawa kesemua atribut tersebut sebenarnya ada menyumbang kesan positif terhadap motivasi pelajar dalam aktiviti PII. Hal ini menunjukkan kemungkinan wujudnya faktor pembolehubah penyederhana (*moderator*) atau penengah (*mediator*) yang mempengaruhi hubungan antara elemen motivasi dan minat pelajar dalam PII yang wajar diteroka dalam kajian lanjutan. Selain motivasi intrinsik, terdapat juga pandangan para pengkaji yang menjelaskan tentang peningkatan motivasi ekstrinsik dalam aktiviti PII sekiranya membabitkan sistem ganjaran (Hanus & Fox, 2015; Lopez-Navaro, et al., 2023).

Daya Tumpuan Dalam Pembelajaran Interaktif dan Inovatif

Daya tumpuan membawa maksud kepada keupayaan atau komitmen seseorang untuk kekal fokus kepada sesuatu benda atau perkara dalam jangka masa yang lama. Dalam konteks pendidikan ia merujuk kepada pelibatan murid (*student engagement*) dalam aktiviti PdP. Perbincangan mengenai penglibatan murid dalam literatur akademik telah wujud lebih lapan dekad lalu yang memperlihatkan pelbagai tafsiran awal terhadap peranannya dalam meningkatkan pencapaian akademik pelajar (Groccia, 2018). Umumnya terdapat tiga dimensi utama tentang pelibatan murid iaitu keterlibatan tingkah laku (*behavioral engagement*), emosi (*emotional engagement*), dan kognitif (*cognitive engagement*). Keterlibatan tingkah laku merujuk kepada tahap pelajar terlibat secara aktif seperti kekerapan penyertaan dalam aktiviti, penyelesaian tugas dan ambil bahagian dalam aktiviti PII. Keterlibatan emosi pula adalah tahap perasaan positif atau negatif murid terhadap pembelajaran seperti perasaan pemilikan (*sense of belonging*) terhadap kumpulan pembelajaran. Manakala keterlibatan kognitif adalah tahap usaha minda dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh pelajar seperti memberi tumpuan yang tinggi pada tugas (Ozdamlim, 2018; Ruiz, Sanchez & Figueredo, 2024).

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan pendekatan kualitatif bagi mengumpulkan data berkaitan pengetahuan dan pengalaman pelajar dalam aktiviti PII bahasa Arab. Pendekatan kualitatif ini merangkumi temu bual berstruktur berdasarkan penyediaan beberapa soalan terlebih dahulu dan diajukan kepada responden kajian bagi memastikan data yang terkumpul adalah berlandaskan kepada objektif kajian. Senarai soalan tersebut dibentuk, disusun dan disesuaikan berdasarkan kepada elemen berkaitan dengan hasil aktiviti PII. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan bentuk linguistik yang mencirikan sesuatu ragam semasa sesi temu bual berlangsung.

Responden kajian terdiri daripada para pelajar yang mempunyai pengalaman mempelajari bahasa Arab secara formal di peringkat sekolah sehingga ke institusi

pengajian tinggi. Namun pemilihan informan kajian merupakan kumpulan pelajar yang memperoleh Purata Nilai Gred Keseluruhan (PNGK) yang cemerlang dalam pencapaian akademik di peringkat program sarjana muda. PNGK merujuk kepada purata mata nilai gred kumulatif yang diperolehi pelajar bagi semua semester yang telah diikuti. Hal ini selari dengan fokus kajian ini yang menekankan pemikiran aras tinggi dan pemikiran kritis dalam kalangan informan kajian sejajar dengan tahap pengalaman, keterlibatan dan kematangan dalam aktiviti PdP bahasa Arab. Secara umumnya, kumpulan informan ini membentuk populasi relatif homogen yang mempunyai latar belakang dan pengalaman yang hampir sama berkenaan dengan isu kajian.

Sebelum sesi temu bual dimulakan, pengkaji memperkenalkan diri, memperjelaskan matlamat pelaksanaan sesi temu bual serta meminta persetujuan daripada para responden. Para responden yang terdiri daripada para mahasiswa menyatakan kesediaan mereka menjalani sesi temu bual untuk berkongsi pandangan dan pengalaman berkaitan dengan objektif kajian. Bilangan responden ialah 92 orang pelajar yang terdiri daripada tiga kelompok iaitu pelajar cemerlang, sederhana dan lemah. Seramai 17 orang pelajar telah dikenal pasti dan dipilih sebagai informan kajian. Penetapan bilangan informan kajian ditentukan berdasarkan prinsip kelaziman ketepuan dan pensampelan data bertujuan (Patton, 2002). Ketepuan dicapai apabila tiada maklumat baharu muncul dalam data temu bual yang dijalankan. Hal ini sejajar dengan pandangan Guest, Bunce dan Johnson (2006) yang menyatakan bahawa tema utama lazimnya mula berulang dalam lingkungan 10 hingga 12 temu bual. Mereka turut menjelaskan bahawa 12 temu bual mungkin mencukupi untuk mencapai ketepuan data bagi populasi yang relatif homogen. Manakala Francis et al. (2010) pula berhujah bahawa penetapan bilangan informan kajian yang mencukupi adalah bergantung kepada skop dan kerangka kajian yang ditetapkan dalam sesebuah penyelidikan. Mereka juga berpandangan bahawa ketepuan untuk kategori kesahan dan kebolehpercayaan data dapat dicapai seawal 10 hingga 17 temu bual.

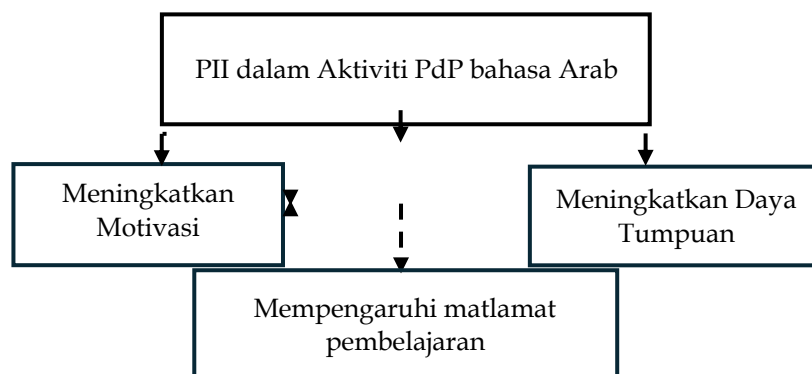
Teknik pengumpulan data dilakukan menerusi temu bual secara bertulis dengan menggunakan kemudahan Google Form. Soalan temu bual merangkumi pengalaman dan refleksi responden terhadap proses PII membabitkan aktiviti PdP bahasa Arab. Secara umumnya, data yang terkumpul membabitkan maklumat demografi, motivasi, daya tumpuan dan matlamat pembelajaran.

Proses analisis data dalam kajian ini menggunakan pendekatan analisis tematik yang melibatkan beberapa peringkat (Fullana et al. 2014). Pendekatan analisis tematik digunakan adalah bertujuan untuk memahami apa yang disampaikan dan bukan pada struktur penyampaian. Selain itu, analisis tematik juga dilakukan untuk mengenal pasti pengalaman berdasarkan tema yang telah ditetapkan. Fokus analisis juga dilaksanakan pada pembacaan transkrip temu bual secara berulang-ulang bagi memahami makna dan kandungan yang disampaikan. Seterusnya transkrip tersebut dikategorikan berdasarkan kod seseuai dengan tema dan subtema yang kemungkinan berkembang. Menurut Halliday (1996) sesebuah fenomena dapat ditafsirkan menerusi makna, susunan kata, ungkapan pengalaman dan hubungan sosial dalam sebuah konteks situasi tertentu. Umumnya, pengkaji telah menjalankan proses melibatkan transkripsi data, pengekodan, pembangunan tema, semakan tema, penamaan tema

dan akhirnya pelaporan dalam bentuk naratif (Braun & Clarke, 2006). Setiap tema yang dihasilkan dinilai kesesuaiannya dengan objektif kajian berdasarkan konteks. Seterusnya, tema kajian dilaporkan mengikut naratif tematik, iaitu perenggan yang menjelaskan setiap tema disertakan dengan petikan data daripada transkrip.

DAPATAN KAJIAN & PERBINCANGAN

Kajian ini menganalisis pandangan pelajar cemerlang mengenai kesan pelaksanaan PII dalam aktiviti PdP bahasa Arab. Berdasarkan temu bual yang dijalankan ke atas para pelajar (informan), kesan pelaksanaan pembelajaran interaktif dalam aktiviti PdP bahasa Arab dapat diklasifikasikan kepada beberapa tema utama (lihat Rajah 1). Penetapan tema tersebut adalah hasil penelitian dan sorotan literatur yang dijalankan ke atas perbincangan para sarjana berkaitan dengan pelaksanaan PII (Ahmad Zaidi et. al. 2024).



Rajah 1: Pembelajaran Interaktif dan Inovatif dalam Aktiviti PdP Bahasa Arab

A. Peningkatan Motivasi Pelajar

Dapatan analisis tematik menunjukkan bahawa pelaksanaan PII merupakan salah satu pendekatan yang berupaya meningkatkan motivasi pelajar sewaktu sesi aktiviti PdP berlangsung. Secara asasnya terdapat dua bentuk utama motivasi iaitu intrinsik dan ekstrinsik. Analisis dan semakan tema yang dijalankan ke atas data temu bual mendapati motivasi intrinsik dilihat lebih dominan berbanding ekstrinsik. Hal ini disokong menerusi transkrip data daripada 13 informan yang menyatakan beberapa bentuk dorongan dalaman mencetuskan kemahuan untuk terus mengikuti aktiviti PdP. Antara pernyataan informan adalah seperti berikut:

*"Ya, saya setuju motivasi intrinsik lebih tinggi berbanding ekstrinsik kerana sumber interaktif dalam PdP adalah **menarik** dan membuatkan kita **ingin lebih tahu**."* (P1)

*"Ya, saya bersetuju motivasi intrinsik. Ia membantu **meningkatkan minat** pelajar."* (P2)

"Pandangan saya, motivasi intrinsik lebih tinggi berbanding motivasi ekstrinsik. Tidak dinafikan dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik, namun bagi diri saya sendiri, sumber interaktif yang

*menarik itulah yang lebih **menambahkan minat** untuk belajar.*
(P3)

*"Ya, saya setuju kerana motivasi dalaman akan lebih banyak mempengaruhi emosi pelajar. Pelajar akan lebih dapat **bersemangat** dalam pembelajaran tersebut." (P4)*

*"... penggunaan sumber interaktif dalam PdP berbentuk audio, berwarna yang dapat **menarik minat** pelajar untuk belajar dengan **lebih seronok** dan hal ini secara tidak langsung pelajar akan lebih ingat terhadap isi pengajaran..." (P5)*

*"... ia membantu pelajar **lebih fokus** dan **bersemangat** dalam mempelajari subjek bahasa arab yang bersumberkan bahan interaktif." (P7)*

*"...pelajar cenderung **merasa seronok** dan ingin terus belajar kerana dorongan **minat yang mendalam**." (P10)*

Berbeza dengan pernyataan informan P9 dan P16 yang menyebut pelajar masih perlu diberikan dorongan luaran berbentuk ganjaran, pujian, pengiktirafan dan juga cabaran dari keadaan sekeliling.

*"Pada pendapat saya penggunaan sumber interaktif tidak dapat meningkatkan motivasi intrinsik berbanding motivasi ekstrinsik kerana pelajar masih perlu diberikan **ganjaran** untuk cemerlang dalam pembelajaran." (P9)*

*"Manakala motivasi ekstrinsik ini adalah satu perkara penting supaya dapat "push" pelajar untuk belajar sebab **rasa tercabar dengan keadaan sekeliling**." (P16)*

Motivasi berbentuk intrinsik dilihat lebih memberi kesan berbanding ekstrinsik dalam sesi aktiviti PdP yang menggunakan PII kerana pelajar kategori cemerlang terdorong oleh minat, kepuasan sendiri, keinginan untuk maju, keseronokan, dan rasa ingin tahu semasa sesi pengajaran. Pelajar terdorong untuk terlibat secara aktif, menunjukkan inisiatif sendiri, dan belajar tanpa bergantung kepada ganjaran atau tekanan luaran. Beberapa kajian dalam psikologi pendidikan menyebut bahawa pelajar cemerlang menunjukkan komitmen yang tinggi untuk kekal minat dengan mendalam (*inherent interest*) dan rasa ingin tahu yang tinggi (*curiosity*) secara konsisten terhadap aktiviti akademik atau intelektual. Hal ini kerana pelajar cemerlang lebih didorong oleh matlamat penguasaan (*mastery goals*) dan bukannya sekadar matlamat prestasi (*performance goal*) seperti untuk mendapat gred tinggi dan pujian semata-mata (Schunk & Zimmerman, 2008; Davies & Loo 2011; Stephanou & Mpiontini, 2017). Walau bagaimanapun, dalam konteks akademik yang berpaksikan kepada pencapaian dan penilaian, peranan motivasi ekstrinsik dalam aktiviti PdP tidak boleh diabaikan.

Motivasi ekstrinsik yang berbentuk kawalan sendiri (*self-determined*) seperti dorongan untuk mendapat perhatian, sokongan dan kebanggaan keluarga merupakan salah satu elemen penting yang mendorong pelajar cemerlang untuk fokus dalam pembelajaran (Al-Dhamit & Kreishan. 2016).

B. Peningkatan Daya Tumpuan Belajar

Keberkesanan pelaksanaan aktiviti PdP berbantuan pendekatan PII turut bergantung kepada tahap rangsangan dan keterujaan pelajar yang menatijahkan kesan positif dan juga negatif. Hasil dapatan kajian mendapati bahawa pendekatan PII dalam PdP dapat meningkatkan tumpuan pelajar dalam mempelajari dan mendalami isi kandungan bahasa Arab serta menghindari sikap yang tidak baik sebagaimana yang dimaklumkan oleh 9 orang informan sepertimana berikut:

*"...pelajar lebih suka kepada permainan dalam kelas. Ini kerana pembelajaran sebegini **dapat mengelakkan pelajar mengantuk dalam kelas.**" (P4)*

*"...penggunaan sumber interaktif seperti gamifikasi dapat menarik minat dan **perhatian pelajar** menjadi lebih seronok dan bermotivasi untuk belajar." (P5)*

*"Sebaliknya, dengan adanya sumber interaktif seperti gamifikasi ini mampu menguji pemahaman mereka sekaligus dapat meningkatkan **semangat dan fokus** mereka untuk belajar bahasa Arab." (P7)*

*"Saya tidak bersetuju penggunaan sumber interaktif mengganggu tumpuan pelajar kerana ia sangat membantu **memupuk minat belajar** dengan cara yang lebih menyeronokkan." (P9)*

*"Saya tidak setuju kerana penggunaan gamifikasi tidak sepenuhnya mengganggu **tumpuan** pelajar dalam mempelajari bahasa arab malah penggunaan gamifikasi ini dapat **meningkatkan minat pelajar** untuk belajar dan mereka lebih merasa seronok untuk belajar." (P10)*

"...pelajar sudah terdedah dengan IT yang menyebabkan mereka tidak merasa terganggu tumpuan pembelajaran melalui gamifikasi..." (P14)

*"...menjadikan pembelajaran **lebih menarik** dan membantu pelajar **memahami bahasa secara praktikal**, selagi aktiviti dirancang dengan fokus kepada objektif..." (P15)*

"...selagi dapat menyeimbangkan antara tujuan utama pembelajaran dan permainan dalam penggunaan interaktif..." (P17)

Walau bagaimanapun, beberapa informan iaitu P1, P2, dan P3 berpandangan bahawa pendekatan pembelajaran interaktif dalam PdP seperti gamifikasi mengganggu tumpuan pelajar dalam mempelajari dan mendalami bahasa Arab itu sendiri.

*“...kerana dalam komputer terdapat pelbagai kemudahan seperti Google. Google juga dapat mengakses game atau permainan yang mana ianya menjadi penyebab **hilangnya fokus** seseorang pelajar tersebut. (P1)*

*“Kerana bagi ssaya guru perlu memvariasikan cara belajar tidak hanya tertumpu kepada sumber interaktif sahaja. Guru perlu juga untuk **fokuskan kepada buku teks**. (P2)*

*“Majoriti pelajar **hilang tumpuan** apabila menggunakan sumber interaktif seperti komputer atau telefon. Mereka lebih mudah terpengaruh untuk mengakses perkara luar pembelajaran sewaktu guru mengajar (P3).*

Umumnya, matlamat PII dalam aktiviti PdP adalah untuk meningkatkan fokus pelajar secara terarah, berstruktur, dan selaras dengan objektif pembelajaran. Majoriti informan kajian bersetuju bahawa pelaksanaan PII dalam aktiviti PdP bahasa Arab berupaya meningkatkan daya tumpuan belajar. Hal ini selari dengan kajian Mebert et al. (2020) bahawa pelaksanaan PII dapat meningkatkan tahap pembelajaran, memperkukuh rasa keupayaan diri dan mempertingkatkan tumpuan terhadap kursus. Manakala kajian Zitha, Mokganya dan Sinthumule (2023) melaporkan bahawa pelajar kagum dan teruja dengan pembelajaran berkonsepkan inovatif dan interaktif dan sebahagian pelajar yang menyatakan tahap keyakinan dan daya tumpuan mereka turut menunjukkan peningkatan. Seterusnya kajian Nazruddin, Samsudin dan Mohd Hisam (2022) menjelaskan tentang penggunaan aplikasi interaktif dapat mengurangkan risiko pelajar tidak fokus kerana perlu sentiasa berinteraksi sekaligus menjamin daya tumpuan terhadap kandungan pembelajaran. Keberkesanan pendekatan ini juga dipengaruhi oleh pengurusan kelas, jenis aktiviti interaktif, dan kemahiran pelajar menggunakan teknologi. Walau bagaimanapun, terdapat perbincangan dalam kalangan sarjana yang mengaitkan penggunaan gajet seperti media sosial, aplikasi atau gamifikasi dalam aktiviti PII secara tidak terkawal berupaya menerobos dan mempengaruhi proses kognitif (*cognitively penetrating*) dan ekologi pembelajaran yang menyebabkan gangguan dan ketagihan sehingga berupaya mengubah cara individu berfikir dan berinteraksi (Attia et al. 2017; Goundar 2014).

C. Kesan dan Pengaruh PII Ke atas Matlamat Sebenar Pembelajaran

Antara tujuan utama penggunaan aplikasi teknologi maklumat sebagai bahan bantu mengajar adalah untuk menjadikan aktiviti PdP lebih menarik dan interaktif agar pelajar dapat memberikan tumpuan yang lebih pada kandungan pelajaran. Namun

begitu, keseronokan dan keterujaan dalam melaksanakan aktiviti PdP yang melibatkan konsep gamifikasi boleh mengesampingkan perhatian pelajar daripada matlamat sebenar pembelajaran kerana terlalu seronok dan asyik bersaing untuk mengumpulkan ganjaran dan pencapaian. Dalam konteks ini, hasil dapatan mendapati bahawa keseronokan dan keasyikan terhadap aktiviti berbentuk permainan boleh mengalih tumpuan pelajar terhadap kandungan pelajaran. Sebahagian informan menyebut bahawa wujudnya ketika perasaan tidak berminat untuk teruskan pembelajaran, jeaskan tumpuan, dan cenderung untuk merasa bosan kerana kesan daripada keseronokan dan kelekaan dengan aktiviti PII. Hal ini dapat dilihat daripada data temu bual sepertimana yang diketengahkan oleh informan P1, P2, P5, P8, P10, P12 dan P13.

*"... jika nanti permainan itu tiada atau habis mungkin ada beberapa pelajar akan menjadi **tidak berminat untuk belajar** kerana tiada tarikan permainan tersebut."* (P1)

*"Permainan yang berlebihan **boleh menjejaskan tujuan** sebenar belajar."* (P2)

*"Ya, kerana pelajar sekarang **cenderung merasa bosan** sekiranya PdP dijalankan secara mendatar dan hanya berpusatkan guru semata-mata."* (P5)

*"Emm, setuju sebab **menarik perhatian** dan **tidak statik**."* (P8)

*"... kerana sebahagian pelajar mungkin **lebih tertarik kepada elemen keseronokan dan hiburan** sehingga mereka kurang memberi perhatian kepada tujuan pembelajaran sebenar."* (P10)

*"...pelajar akan fokus pada persaingan sesama rakan sekelas, lalu **mengabaikan pencapaian diri sendiri**."* (P12)

*"...akan menyebabkan mereka **terlebih seronok sehingga lupa utk memahami konteks** sebenar yg hendak diajar oleh guru."* (P13)

Pada masa yang sama, analisis dapatan kajian daripada transkripsi informan P3, P4, P6, P7, P9, P11 dan P15 menunjukkan bahawa kesan keseronokan dan keterujaan sewaktu melaksanakan aktiviti PdP adalah suatu proses pembelajaran membabitkan minda dan kognitif pelajar. Hal ini dapat diperhatikan menerusi analisis dapatan ungkapan frasa seperti ujian minda, fokus pada pembelajaran, pemikiran aktif, tingkatan prestasi dan lebih bersemangat sepertimana berikut:

*"Bagi saya, gamifikasi itu **sebagai uji minda** kepada saya sama ada saya benar-benar memahami topik tersebut atau tidak."* (P3)

*"... malah ia akan lebih memberikan kepada pelajar **lebih fokus dengan pembelajaran** tersebut. (P4)*

*"... keseronokan dalam pembelajaran itu **harus diwujudkan**." (P6)*

*"Pada masa yang sama dapat mewujudkan semangat dan **pemikiran aktif** pelajar yang dapat dikaitkan dengan topik. (P7)*

*"... elemen keseronokan memberi kesan terhadap fokus pelajar daripada tujuan sebenar pembelajaran kerana elemen ini dapat membantu **meningkatkan prestasi pelajar** dalam pelajaran seterusnya membawa kepada rasa minat untuk terus belajar." (P9)*

*"...adanya game yang pelbagai dalam kelas bahasa Arab membuatkan saya **lebih semangat** dalam mata pelajaran tersebut..malah memudahkan saya **untuk ingat apa yg telah dipelajari**." (P11)*

*"Dengan perancangan yang baik, ia boleh dijadikan alat **untuk menguatkan penguasaan** kosa kata bahasa Arab, bukan sekadar mengejar ganjaran." (P15)*

Perbincangan mengenai kesan dan pengaruh PII terhadap tumpuan pelajar pada kandungan pelajaran merupakan antara isu yang diperkatakan oleh para sarjana. Pelaksanaan pendekatan pembelajaran yang menyeronokkan berasaskan PII memberikan impak positif terhadap aspek keseronokan dan emosi yang kondusif dalam pemerolehan ilmu. Pembelajaran berasaskan permainan khususnya melalui permainan interaktif, berupaya meningkatkan minat pelajar untuk belajar selari dengan pengalaman yang menyeronokkan (Ricoy & Martinez 2022). Walau bagaimanapun, sesetengah pelajar mengalami cabaran dalam menyesuaikan diri dengan elemen gamifikasi, seperti sambungan Internet yang lemah, intimidasi dan kekurangan celik digital. Cabaran-cabaran sebegini harus dipertimbangkan untuk masa depan PII yang lebih baik

KESIMPULAN

Tidak dapat dinafikan bahawa pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi teknologi maklumat atau juga disebut sebagai konsep gamifikasi dalam pendidikan banyak menyumbang kepada manfaat dan potensi yang besar dalam aktiviti PdP bahasa Arab. Namun, dalam waktu yang sama ia juga membawa pelbagai isu yang perlu ditangani dengan bijaksana. Penyelidikan yang mendalam dan penggunaan strategi yang lebih berhati-hati dalam merancang elemen gamifikasi adalah penting bagi memastikan keberkesanannya dalam meningkatkan keberhasilan PdP bahasa Arab. Aspek peningkatan motivasi samada intrinsik dan ekstrinsik serta penglibatan pelajar yang mempelajari bahasa Arab di semua peringkat perlu diberi keutamaan sewaktu pelaksanaan aktiviti PdP. Begitu juga dari aspek penghasilan dan penciptaan kandungan pelajaran yang sesuai dan relevan dengan tahap penguasaan pelajar.

Sudah tentu terdapat cabaran dalam mencipta kandungan yang dapat disesuaikan dengan tahap pengalaman, kemahiran dan pencapaian bahasa Arab pelajar yang rencam dan pelbagai. Selain itu, aspek keberkesanan penilaian dan pengukuran juga tidak boleh diabaikan. Hal ini kerana konsep penilaian dan pengukuran dalam gamifikasi boleh menjadi rumit kerana hakikat permainan sering kali mengutamakan elemen bukan akademik seperti persaingan atau pertandingan dalam pengumpulan skor untuk memperoleh ganjaran berbanding menguasai kandungan pelajaran itu sendiri. Oleh itu, penggunaan sumber interaktif dalam aktiviti PdP bahasa Arab sewajarnya diberikan perhatian secara berterusan di semua tahap pendidikan bagi melahirkan para pendidik yang lebih reflektif, berdikari dan berinfomatif. Walaupun dapatan kajian ini memberikan gambaran dari sudut pandang pelajar, namun begitu masih terdapat jurang penyelidikan melibatkan teori, bukti, praktikaliti, reka bentuk metodologi, tempoh masa, dan populasi. Justeru, kajian lanjutan yang melibatkan kajian deskriptif, inferensi dan kategori peserta kajian yang lebih menyeluruh dari pelbagai sudut.

PENGHARGAAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Universiti Sultan Zainal Abidin yang telah membiayai penyelidikan ini melalui skim Geran Dalaman Universiti (Kod Projek: UniSZA/2023/SoTL/021)

RUJUKAN

- Al-Dhamit, Y., & Kreishan, L. (2016). Gifted students' intrinsic and extrinsic motivations and parental influence on their motivation: From the self-determination perspective. *Journal of Research in Special Educational Needs*, 16(1), 13-23.
- Al Hejaili, A. & Newbury, P. (2023). LAA: Learn the Arabic alphabet: Integrating gamification elements with touchscreen based application to enhance the understanding of the Arabic letters forms. *The Electronic Journal of e-Learning*, 21(4), 353-365.
- Attia, N.A., Baig, L., Marzouk, Y.I., & Khan, A. (2017). The potential effect of technology and distractions on undergraduate students' concentration. *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 33(4), 860-865.
- Almelhes, S. A. (2024). Gamification for teaching the Arabic language to non-native speakers: A systematic literature review. *Frontiers in Education*, (9), 1-11.
- Baah, C., Govender, I., & Subramaniam, P. R. (2023). Exploring the role of gamification in motivating students to learn. *Cogent Education*, (10), 1-18.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Coelho, F., Rando, B., Aparicio, D., Pontifice-Sousa, P., Goncalves, D., & Abreu, A. M. (2025). The impact of educational gamification on cognition, emotions, and motivation: A randomized controlled trial. *Journal of Computers in Education*.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011 November 9-15). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek.
- Dewan Bahasa Dan Pustaka. (2014). *Kamus Dewan*. Ed. ke-4. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Feng, J., Tan, W. H. & Yu, B. (2024). A systematic literature review of the impact of gamification instruction on students' problem-solving skills. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(6). 4082-4092.
- Francis, J. J., Johnston, M., Robertson, C., Stafford, A., MacLennan, G., & Grimshaw, J. M. (2010). What is the optimum size for a qualitative study? Further evidence for the data saturation concept in the analysis of qualitative data from in-depth interviews. *Qualitative Health Research*, 20(5), 682-699.
- Fullana, J., Pallisera, M., Colomer, J., Fernandez Pena, R., & Perez-Burriel, M. (2014) Reflective learning in higher education: A qualitative study of students' perceptions. *Studies in Higher Education*, 41(6), 1008-1022.
- Goundar, S. (2014). The distraction of technology in the classroom. *Journal of Education and Human Development*, 3(1), 211-229.
- Guest, G., Bunce, A., & Johnson, L. (2006). How many interviews are enough? An experiment with data saturation and variability. *Field Methods*, 18(1), 59-82.
- Grocia, J. E. (2018). What is student engagement?. *New Directions for Teaching and Learning*, (154), 11-20.
- Hake, R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January 6-9). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences. Hawaii, USA.
- Hanus, M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Hattie, J. (2008). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
- Kong, S. C., & Sia, Y. L. (2016). The application of gamification in teaching English as a foreign language. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(5), 948-957.
- Lopez-Navaro, E., Giorgetti, D., Isern-Mas, C., & Barone, P. (2023). Gamification improves extrinsic but not intrinsic motivation to learning in undergraduate students: A counterbalanced study. *European Journal of Education and Psychology*, 16(1), 1-18.
- Malone, T. W. (1980). What makes things fun to learn? heuristics for designing instructional computer games. [Unpublished doctoral]. Stanford University.
- Mebert, L., Barnes, R., Dalley, J., Gawarecki, L., Ghazi-Nezami, F., Shafer, G., Slater, J. & Yezbick, E. (2020). Fostering student engagement through a real-world,

- collaborative project across disciplines and institutions. *Higher Education Pedagogies*, 5(1), 30-51.
- Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., Ui Haq, E., Hui, P., & Ma, X. (2022, Jun 1-3). *When gamification spoils your learning: A qualitative case study of gamification misuse in a language-learning app*. In Proceedings of the Ninth ACM Conference on Learning @ Scale (L@S '22). New York, USA.
- Nathan, L.S., & Hashim, H., (2023). A systematic review on gamified learning for improving language skills in ESL classrooms. *Academic Research in Business & Social Sciences*, 13(4), 458-469.
- Nazruddin, N. S., Samsudin, N. & Mohd Hisam, N. (2022). Keberkesanan pembelajaran interaktif secara dalam talian menggunakan RESQUE: Satu kajian terhadap kursus statistik. *Jurnal Kepimpinan Pendidikan*, 9(1), 36-43.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods*. (3rd ed.). Sage Publications.
- Reiter, M. (2025). Gamification in education: Effectiveness and impact on student motivation. *Acta Educations Generalis*, (15) Special Issue, 38-51.
- Ruiz, J.J.R., Sanchez, A.D.V., & Figueredo, O.R.B. (2024) Impact of gamification on school engagement: A systematic review. *Frontier in Education*, (9), 1-10.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *The American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Schunk, D. H., & Zimmerman, B. J. (2008). *Motivation and self-regulated learning: Theory, research, and applications*. Tylor & Francis Group.
- Stephanou, G. & Mpiontini, M. (2017). Metacognitive knowledge and metacognitive regulation in self-regulatory learning style, and in its effects on performance expectation and subsequent performance across diverse school subjects. *Psychology*, 8(12), 1941-1975.
- Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy-value theory of achievement motivation. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 68-81.
- Zhao, Y., & Xie, Y. (2020). The impact of gamification on language learning: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 214-226.
- Zitha, I., Mokganya, G., & Sinthumule, O. (2023). Innovative strategies for fostering student engagement and collaborative learning among extended curriculum programme students. *Education Sciences*, 13(12), 1196-1211.