

[NEEDS ANALYSIS FOR THE DEVELOPMENT OF GAMIFICATION ELEMENTS IN THE TEACHING AND LEARNING OF BALAGHAH BASED ON THE KURIKULUM BERSEPADU DINI]

ANALISIS KEPERLUAN PEMBANGUNAN ELEMEN GAMIFIKASI BAGI PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN BALAGHAH BERDASARKAN KURIKULUM BERSEPADU DINI

*Siti Rosilawati Ramlan
rosilawati@usim.edu.my
Universiti Sains Islam Malaysia*

*Ghazali Zainuddin
ghazali.zainuddin@ukm.edu.my (Corresponding Author)
Universiti Kebangsaan Malaysia*

*Lubna Abdul Rahman
lubna@usim.edu.my
Universiti Sains Islam Malaysia*

*Wan Azura Wan Ahmad
wanazura@usim.edu.my
Universiti Sains Islam Malaysia*

*Mohammad Najib Jaffar
najib@usim.edu.my
Universiti Sains Islam Malaysia*

*Mohammad Imran Ahmad
imranahmad@uis.edu.my
Universiti Islam Selangor*

*Noor Azli Mohamed Masrop
noorazli@uis.edu.my
Universiti Islam Selangor*

Abstrak

Balaghah merupakan salah satu mata pelajaran teras dalam sistem pendidikan sekolah menengah agama di bawah Kementerian Pendidikan Malaysia, khususnya di institusi yang melaksanakan Kurikulum Bersepadu Dini (KBD). Namun begitu, berdasarkan kajian-kajian lepas, pencapaian pelajar dalam mata pelajaran ini masih berada pada tahap yang rendah dan kurang memuaskan. Antara faktor utama yang dikenal pasti ialah pendekatan pengajaran yang terlalu menekankan aspek definisi dan kaedah, sehingga mengekang minat pelajar terhadap subjek Balaghah. Walaupun pelbagai pendekatan telah diperkenalkan oleh ilmuwan Bahasa Arab bagi menangani isu ini, keberkesanannya masih terhad. Sehubungan itu, kajian ini dijalankan bagi menganalisis keperluan pembangunan gamifikasi dalam pembelajaran ilmu *al-Bayan* yang terkandung dalam *Buku Teks Adab wa Balaghah Tingkatan Empat* bagi sekolah menengah agama. Kajian ini melibatkan 10 orang guru Bahasa Arab sebagai responden yang dipilih melalui kaedah temu bual separa berstruktur. Hasil dapatan menunjukkan hampir kesemua responden bersetuju dengan keperluan penerapan elemen gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah. Penemuan ini menandakan keperluan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pengajaran dan pembelajaran agar lebih interaktif, fleksibel, serta selaras dengan arus Revolusi Industri 4.0. Pembangunan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan bantu mengajar yang berpotensi menyokong pelaksanaan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) serta memperkukuh usaha Kementerian Pendidikan Malaysia dalam menyediakan pendidikan berkualiti dan relevan kepada pelajar masa kini.

Kata kunci: Analisis keperluan, gamifikasi, Balaghah, Kurikulum Bersepadu Dini

Abstract

Balaghah (Arabic rhetoric) is a core subject in Islamic secondary schools under the Ministry of Education Malaysia, particularly those implementing the Integrated Dini Curriculum (Kurikulum Bersepadu Dini, KBD). However, previous studies have shown that students' achievement in this subject remains unsatisfactory. One of the main contributing factors is a teaching approach that overly emphasizes definitions and rules, thereby limiting students' interest in Balaghah. Despite various strategies introduced by Arabic language scholars to address this issue, their effectiveness has remained limited. Accordingly, this study aims to analyse the need for developing gamified learning elements for the study of al-Bayan, as presented in the Form Four Adab wa Balaghah textbook used in Islamic secondary schools. The study involved ten Arabic language teachers selected as respondents through semi-structured interviews. The findings indicate that nearly all respondents agreed on the necessity of integrating gamification into Balaghah learning. This highlights the urgent need to incorporate digital technology in teaching and learning processes to create more interactive and flexible experiences aligned with the Fourth Industrial Revolution (IR 4.0). Such development could serve as a potential teaching aid for the Integrated Dini Curriculum, supporting the Ministry of Education Malaysia's aspiration to promote 21st Century Learning (PAK-21) and deliver high-quality, future-ready education to students.

Keywords: Needs analysis, gamification, Balaghah, Integrated Dini Curriculum

Article Received:
11 October 2025

Article Reviewed:
28 November 2025

Article Published:
5 December 2025

PENGENALAN

Ilmu Balaghah merupakan salah satu cabang utama dalam bidang Bahasa Arab yang berperanan penting dalam memahami keindahan dan ketepatan bahasa. Secara tradisionalnya, Ilmu Balaghah terbahagi kepada tiga disiplin utama, iaitu Ilmu al-Bayān, Ilmu al-Ma'ānī, dan Ilmu al-Badī'.

Ilmu ini lazimnya dikaitkan dengan elemen keindahan bahasa dalam karya kesusasteraan Arab, seperti penggunaan gaya bahasa tashbīh, isti'ārah, kināyah, jinās, ṭibāq, dan majāz. Menurut *Glosari Bahasa dan Kesusasteraan Arab* (2004), *al-Balāghah* didefinisikan sebagai penyampaian makna secara indah melalui ungkapan yang tepat, disertai kesan mendalam yang bersesuaian dengan maksudnya.

Ilmu balaghah merupakan salah satu komponen bahasa Arab yang sama pentingnya dengan ilmu nahu dan saraf bagi memudahkan pemahaman terhadap teks Arab kerana bahasa Arab ialah bahasa yang unik dan penuh dengan gaya bahasa retorika (Azhar Muhammad, 2007). Ia merupakan ilmu yang berkaitan dengan penggunaan perkataan, termasuk aspek susunan dan makna, pengaruh psikologi terhadap gaya bahasa, serta keindahan dan ketepatan pemilihan kata yang sesuai dengan konteks komunikasi.

Ilmu Balaghah Arab merupakan salah satu komponen penting dan bersifat kritikal dalam bidang pengajian serta pengajaran Bahasa Arab. Dalam konteks pengajaran dan pembelajaran (PdP), Balaghah dianggap sebagai ilmu struktur bahasa ketiga selepas Ilmu Nahu dan Ilmu Saraf. Ia juga sering dirujuk sebagai ilmu makna, iaitu ilmu yang menumpukan kepada pemahaman makna tersirat di sebalik pembentukan ayat, kepelbagaian *uslūb*, serta gaya bahasa Arab yang pelbagai.

Asas sebenar Ilmu Balaghah berpaksikan kepada prinsip penerokaan makna, keindahan bahasa, serta penghayatan terhadap aspek kemukjizatan al-Quran melalui pengamatan terhadap variasi bentuk ayat, struktur sintaksis, dan lenggok bahasa yang unik serta berbeza daripada ayat biasa. Justeru, kedudukan Ilmu Balaghah sebagai ilmu struktur bahasa yang ketiga selepas Nahu dan Saraf memperlihatkan peranannya yang strategik dalam memperkukuh penguasaan bahasa Arab secara menyeluruh, bukan sahaja dari aspek tatabahasa, tetapi juga dari segi estetik dan makna.

Kepentingan Balaghah dalam Kurikulum Bersepadu Dini

Dalam konteks Kurikulum Bersepadu Dini (KBD) yang dilaksanakan di sekolah menengah agama, Ilmu Balaghah diberi penekanan sebagai salah satu komponen utama dalam penguasaan kemahiran berbahasa Arab secara menyeluruh. KBD menekankan integrasi antara penguasaan bahasa, pemahaman teks agama dan penghayatan nilai Islam, justeru Balaghah berperanan penting dalam memperkukuh keupayaan pelajar memahami mesej al-Quran dan hadis dengan lebih mendalam serta menghayati keindahan maknanya.

Melalui Balaghah, pelajar bukan sahaja diajar mengenal struktur dan bentuk ayat, tetapi juga dilatih menilai keindahan retorik, hubungan makna tersurat dan tersirat, serta fungsi gaya bahasa dalam menyampaikan mesej yang berkesan. Keupayaan ini amat penting untuk melahirkan pelajar yang bukan sahaja mahir dalam komunikasi bahasa Arab, tetapi juga memiliki kepekaan estetik dan kefahaman makna rohani di sebalik teks.

Walaupun bagaimanapun, pelaksanaan pengajaran Balaghah dalam KBD masih berdepan dengan cabaran. Antara isu yang dikenal pasti termasuklah pendekatan PdP yang terlalu berpusatkan guru, kandungan pengajaran yang menekankan aspek teori semata-mata, serta kekurangan bahan bantu mengajar yang dapat menjadikan pembelajaran Balaghah lebih interaktif dan kontekstual. Hal ini menyebabkan pelajar cenderung menganggap Balaghah sebagai subjek yang sukar, abstrak, dan kurang menarik.

Oleh itu, usaha memperkenalkan pendekatan berasaskan gamifikasi dilihat sebagai satu alternatif yang berpotensi meningkatkan minat pelajar terhadap Balaghah melalui elemen keseronokan, cabaran, dan ganjaran dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini bukan sahaja menyokong aspirasi Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21), tetapi juga sejajar dengan matlamat KBD untuk melahirkan pelajar yang seimbang dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

PERNYATAAN MASALAH

Walaupun Ilmu Balaghah merupakan komponen penting dalam bidang Bahasa Arab di bawah Kurikulum Bersepadu Dini (KBD), pelaksanaannya dalam bilik darjah masih berdepan dengan pelbagai cabaran. Kajian-kajian terdahulu menunjukkan bahawa tahap penguasaan pelajar terhadap Balaghah berada pada tahap yang rendah dan kurang memberangsangkan (Mohamad Syukri, 2018; Ahmad, 2018; Zainal, 2020). Pelajar sering menghadapi kesukaran memahami konsep-konsep asas Balaghah yang bersifat abstrak dan teoritik, terutamanya dalam mengenal pasti fungsi gaya bahasa seperti *tashbīh*, *isti'ārah* dan *majāz* dalam konteks ayat yang pelbagai.

Antara faktor utama yang menyumbang kepada kelemahan ini ialah pendekatan pengajaran tradisional yang masih banyak bergantung pada kaedah syarahan, hafalan dan terjemahan literal tanpa memberi peluang kepada pelajar meneroka makna secara kontekstual dan kreatif. Ini kerana kaedah pengajaran ilmu balaghah yang dipraktikkan di Malaysia masih berorientasikan peperiksaan dan hafalan yang merangkumi definisi, contoh serta teori-teori dan kebanyakannya berpusatkan guru (Abdul Hakim dan Mustafa, 2016). Pendekatan ini menyebabkan pelajar menjadi pasif serta gagal mengaitkan ilmu Balaghah dengan fungsi komunikatif sebenar bahasa Arab dalam teks al-Quran, hadis mahupun karya sastera. Ini kerana pelajar tidak mampu mempraktikkan nilai estetika yang dipelajari dalam ilmu Balaghah (Othman et al. 2011).

Selain itu, pelajar juga tidak dapat memahami apa yang dipelajari berkaitan ilmu balaghah dan tidak dapat mengaplikasikan apa yang dipelajari dalam penggunaan ayat yang lain. Pelajar juga didapati menghadapi masalah untuk menggunakan buku teks yang disediakan dan tidak dapat mengambil manfaat darinya. Tenaga pengajar pula kurang mempelbagai atau memperbaharu kaedah pengajaran (Mohamad Syukri, 2018). Hasilnya, kekurangan bahan bantu mengajar yang kreatif, inovatif, interaktif dan berbentuk digital turut melemahkan motivasi pelajar terhadap penguasaan ilmu ini.

Dalam era Revolusi Industri 4.0 (IR 4.0) dan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21), sistem pendidikan negara menuntut perubahan dalam reka bentuk pengajaran agar lebih berpaksikan pelajar, kolaboratif dan berteknologi. Namun, subjek Balaghah masih belum

banyak diteroka dari segi inovasi pedagogi berasaskan digital. Oleh itu, pendekatan gamifikasi berpotensi menjadi strategi baharu yang dapat menjadikan proses PdP Balaghah lebih menyeronokkan, interaktif dan berkesan. Gamifikasi bukan sahaja menambah elemen keseronokan dan cabaran, tetapi turut berupaya meningkatkan motivasi intrinsik dan penglibatan aktif pelajar melalui elemen permainan seperti ganjaran, markah, tahap pencapaian dan pertandingan (Hamari et al., 2019).

Maka, timbul keperluan untuk menjalankan analisis keperluan bagi mengenal pasti kesediaan, persepsi dan jangkaan guru terhadap pembangunan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah. Analisis ini penting sebagai langkah awal untuk merancang reka bentuk instruksional yang lebih sesuai dengan keperluan sebenar guru dan pelajar, seterusnya menyokong matlamat KBD dalam melahirkan pelajar yang seimbang dari aspek kognitif, afektif dan spiritual.

Justeru, kajian ini dijalankan bagi mengenal pasti keperluan pembangunan elemen gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP) Ilmu Balaghah berdasarkan Kurikulum Bersepadu Dini (KBD). Analisis keperluan ini penting untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang tahap kesediaan guru, persepsi mereka terhadap penggunaan teknologi digital dalam PdP Balaghah, serta jangkaan terhadap bentuk gamifikasi yang sesuai diterapkan dalam konteks bilik darjah.

Secara umum, kajian ini bertujuan untuk mengenal pasti keperluan asas bagi pembangunan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah yang selaras dengan matlamat KBD dan pendekatan Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21). Secara lebih khusus, objektif kajian ini adalah untuk:

1. Mengetahui tahap kesediaan guru Bahasa Arab terhadap penggunaan elemen gamifikasi dalam PdP Ilmu Balaghah.
2. Meneliti persepsi guru Bahasa Arab terhadap keberkesanan gamifikasi sebagai pendekatan PdP Balaghah.
3. Mengetahui keperluan reka bentuk elemen gamifikasi yang sesuai untuk diterapkan dalam pengajaran Balaghah berdasarkan konteks KBD.

Berdasarkan objektif di atas, kajian ini mengemukakan persoalan-persoalan berikut:

1. Apakah tahap kesediaan guru Bahasa Arab terhadap penggunaan elemen gamifikasi dalam PdP Balaghah?
2. Apakah persepsi guru Bahasa Arab terhadap keberkesanan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran Balaghah?
3. Apakah bentuk atau elemen gamifikasi yang diperlukan bagi menyokong PdP Balaghah berasaskan Kurikulum Bersepadu Dini?

KEPENTINGAN KAJIAN

Kajian ini mempunyai kepentingan yang signifikan dari segi teori, amalan, dan pembangunan kurikulum dalam bidang pendidikan Bahasa Arab, khususnya bagi mata pelajaran Ilmu Balaghah di bawah Kurikulum Bersepadu Dini (KBD). Analisis keperluan yang dijalankan melalui kajian ini memberi sumbangan penting kepada pemahaman mendalam tentang bagaimana pendekatan gamifikasi dapat menyokong PdP Balaghah secara lebih berkesan, menyeronokkan, dan bermakna kepada pelajar.

Dari sudut teori, kajian ini memperkukuh asas konseptual hubungan antara pendekatan gamifikasi dengan teori pembelajaran bahasa, khususnya teori pembelajaran konstruktivisme dan teori motivasi sendiri. Melalui pemetaan keperluan guru dan pelajar, dapatan kajian ini diharap dapat menjelaskan model reka bentuk instruksional yang sesuai untuk diaplikasikan dalam konteks PdP Balaghah berasaskan KBD.

Melihat pada sudut amalan Pendidikan pula, kajian ini memberi panduan kepada guru-guru Bahasa Arab tentang cara mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam PdP Ilmu Balaghah dengan lebih sistematik dan terarah. Pendekatan gamifikasi yang berpaksikan kepada keperluan sebenar pelajar dijangka dapat meningkatkan minat, motivasi, dan penglibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran yang selama ini dianggap bersifat abstrak dan teoritik. Di samping itu, hasil kajian ini turut memberi input berguna kepada pihak

sekolah dan pentadbir pendidikan agama dalam merancang latihan profesional guru bagi meningkatkan literasi digital dalam kalangan pendidik KBD.

Dari sudut pembangunan kurikulum, hasil analisis keperluan ini diharap dapat menjadi asas kepada pembangunan model reka bentuk gamifikasi PdP Balaghah yang bersifat kontekstual dan sejajar dengan aspirasi Falsafah Pendidikan Islam serta matlamat KBD. Dengan adanya data empirikal tentang keperluan dan jangkaan pengguna, reka bentuk permainan atau aplikasi digital yang bakal dibangunkan akan lebih relevan, bersifat tempatan, dan menyokong matlamat pembentukan pelajar yang berilmu, berakhlak dan kreatif dalam memahami keindahan bahasa al-Quran.

METODOLOGI

Lokasi Kajian

Kajian ini dijalankan di beberapa buah Sekolah Menengah Agama Bantuan Kerajaan (SABK) di Negeri Sembilan yang melaksanakan Kurikulum Bersepadu Dini (KBD). Pemilihan lokasi dibuat berdasarkan kesediaan pihak sekolah dan kesesuaian konteks PdP mata pelajaran *Adab wa Balaghah* yang menjadi fokus kajian ini.

Responden dan Pemilihan Sampel

Seramai sepuluh (10) orang guru Bahasa Arab dipilih sebagai responden kajian. Pemilihan dilakukan secara persampelan bertujuan (purposive sampling) kerana responden dipilih berdasarkan pengalaman dan penglibatan langsung mereka dalam pengajaran mata pelajaran *Adab wa Balaghah* di sekolah menengah agama berasaskan KBD.

Komposisi responden terdiri daripada empat (4) guru lelaki dan enam (6) guru perempuan. Daripada jumlah tersebut, lapan (8) orang mempunyai kelulusan dalam bidang pengkhususan Bahasa Arab, manakala dua (2) orang lagi mempunyai pengkhususan dalam Pengajian al-Quran. Dari segi pengalaman mengajar, majoriti responden mempunyai pengalaman kurang daripada lima (5) tahun, tiga (3) orang mempunyai pengalaman sekitar lima (5) tahun, dan seorang (1) lagi mempunyai pengalaman melebihi lima (5) tahun.

Instrumen Kajian dan Kaedah Pengumpulan Data

Data kajian dikumpulkan menggunakan temu bual separa berstruktur sebagai instrumen utama. Kaedah ini dipilih kerana ia memberi ruang kepada penyelidik untuk meneroka secara mendalam pandangan dan pengalaman responden berkaitan:

1. Pelaksanaan PdP *Adab wa Balaghah* di sekolah.
2. Tahap motivasi pelajar terhadap mata pelajaran tersebut.
3. Persepsi guru terhadap keperluan dan potensi gamifikasi dalam PdP Balaghah.

Setiap sesi temu bual dijalankan secara individu, dirakam menggunakan peranti digital dengan kebenaran responden, dan kemudiannya ditranskripsikan secara verbatim bagi tujuan analisis data. Tempoh setiap sesi temu bual adalah antara 30 hingga 45 minit bergantung pada kelancaran perbincangan.

Kaedah Analisis Data

Analisis data dilaksanakan menggunakan pendekatan analisis kandungan sebagaimana dicadangkan oleh Krippendorff (2019), Miles dan Huberman (1984), Burn (1995) dan Merriam (1998). Proses analisis dijalankan dalam tiga peringkat utama:

1. Pengkodan Awal
 - Kategori dan subkategori pengkodan dibangunkan selepas pengumpulan data pertama, berpandukan saranan Burn (1995).
2. Analisis Berterusan (Iteratif)
 - Mengikut pendekatan Miles dan Huberman (1984), kategori dan subkategori diperhalusi secara berterusan berdasarkan kes demi kes sehingga muncul pola dan tema yang mantap.
3. Pengenalpastian Tema dan Konsep
 - Data dianalisis bagi mengenal pasti tema, konsep dan makna yang muncul daripada temu bual. Kod dikaitkan dengan petikan sebenar (verbatim) daripada transkrip untuk mengekalkan keaslian makna.

Analisis dilakukan secara manual menggunakan pendekatan induktif bagi memastikan tema yang terhasil benar-benar mencerminkan pengalaman sebenar responden tanpa dipengaruhi oleh andaian awal penyelidik.

Kebolehpercayaan dan Kesahan Data

Bagi memastikan ketepatan dan kebolehpercayaan dapatan, beberapa langkah telah diambil:

- Pengesahan oleh responden dilakukan dengan memberi peluang kepada responden menyemak ringkasan dapatan awal.
- Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan maklumat daripada guru berlainan latar belakang dan pengalaman.
- Audit jejak disediakan bagi mendokumenkan semua langkah pengumpulan dan analisis data untuk memastikan kebolehkesanan dan ketelusan proses penyelidikan.

Pertimbangan Etika Kajian

Kajian ini dilaksanakan mengikut prinsip etika penyelidikan yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dan universiti penyelidik. Setiap responden diberi borang persetujuan dimaklumkan (informed consent) sebelum sesi temu bual dijalankan. Penyelidik memastikan bahawa:

- Penglibatan responden adalah secara sukarela,
- Kerahsiaan identiti responden dan sekolah dikekalkan, dan
- Data yang dikumpulkan digunakan semata-mata untuk tujuan akademik.

Semua bahan rakaman dan transkrip disimpan dengan selamat dan hanya penyelidik utama mempunyai akses kepada data tersebut.

DAPATAN KAJIAN

Analisis Temu Bual

Hasil analisis temu bual yang dijalankan terhadap sepuluh orang guru Bahasa Arab menunjukkan beberapa tema utama berkaitan pandangan mereka terhadap pelaksanaan pengajaran mata pelajaran *Adab wa Balaghah*, motivasi pelajar terhadap mata pelajaran tersebut, serta keperluan pelaksanaan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran (PdP). Dapatan dianalisis melalui proses pengkodan induktif dan dikategorikan kepada dua tema besar, iaitu:

1. Isu dan cabaran dalam pengajaran Balaghah di sekolah.
2. Pandangan guru terhadap keperluan dan potensi gamifikasi dalam PdP Balaghah.

Isu dan Cabaran dalam Pengajaran Balaghah di Sekolah

Hasil temu bual menunjukkan bahawa guru mempunyai pandangan yang pelbagai terhadap sifat dan struktur mata pelajaran *Adab wa Balaghah*. Sebahagian guru berpandangan bahawa mata pelajaran ini bersifat menyeluruh (PAB1, $n=4$), namun terdapat juga yang menganggap kandungannya terlalu ringkas tetapi padat (PAB2, $n=4$) serta memerlukan banyak hafalan (PAB3, $n=2$).

Kebanyakan guru menjelaskan bahawa kesukaran ini berpunca daripada penggunaan bahasa kiasan dan kosa kata tinggi dalam teks, yang menuntut pelajar mempunyai tahap kefahaman yang lebih mendalam dan kemampuan berfikir secara abstrak. Walau bagaimanapun, tahap pengetahuan sedia ada pelajar terhadap Balaghah didapati sederhana (PSP2, $n=6$), manakala sebilangan kecil menunjukkan tahap yang baik (PSP1, $n=2$) atau lemah (PSP3, $n=2$).

Guru turut menekankan bahawa pelajar sering sukar memahami bab-bab dalam al-Bayan kerana sifatnya yang abstrak dan memerlukan penjelasan berulang (IPB1–IPB2). Kandungan pelajaran yang padat serta masa PdP yang terhad (IPB6, $n=8$) turut dikenal pasti sebagai faktor utama yang menghalang keberkesanan pengajaran, memandangkan *Adab dan Balaghah* digabungkan dalam satu mata pelajaran.

Selain itu, guru turut menegaskan tentang kekurangan bahan bantu mengajar (BBM) yang bersifat interaktif dan berunsur permainan atau visual konkrit (IPB4–IPB5). Sebahagian responden mencadangkan penghasilan “Kit Adab wa Balaghah KBD” yang dapat membantu pelajar memahami konsep abstrak melalui bahan mautud.

Dari segi kaedah, guru menggunakan pelbagai teknik pengajaran termasuk induktif dan deduktif (TPG3, $n=7$), peta minda, penceritaan, perbincangan serta penggunaan media digital seperti PowerPoint, video, dan imej Google sebagai BBM. Walau bagaimanapun, guru mengakui bahawa teknik ini masih belum mencukupi untuk mengekalkan minat dan penglibatan aktif pelajar secara berterusan.

Secara keseluruhannya, dapatan ini menunjukkan bahawa isu utama dalam PdP Balaghah ialah kesukaran memahami isi kandungan yang bersifat abstrak, kekangan masa, serta kekurangan bahan bantu mengajar yang menarik dan menyeronokkan. Keadaan ini menyebabkan pelajar cepat hilang fokus dan kurang bermotivasi untuk mempelajari subjek ini.

Pandangan Guru terhadap Keperluan Gamifikasi dalam PdP Balaghah

Berdasarkan analisis temu bual, hampir semua responden menyatakan persetujuan yang tinggi terhadap keperluan gamifikasi dalam PdP Balaghah. Majoriti guru berpendapat bahawa gamifikasi sangat penting untuk menarik minat pelajar (KGB1, $n=3$), menyokong PdP secara efektif (KGB2–KGB3, $n=14$), serta membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan berkesan.

Beberapa responden turut menegaskan bahawa gamifikasi berpotensi menjadi alat bantu ulang kaji yang interaktif, sekali gus dapat meningkatkan tumpuan dan motivasi pelajar (KGB6–KGB7). Namun begitu, sebahagian guru menyuarakan kebimbangan terhadap pelaksanaannya yang mungkin terhad disebabkan oleh jadual akademik yang padat, aktiviti sekolah yang banyak, serta masalah capaian internet di sesetengah kawasan (KGB5, $n=4$).

Dari aspek jangkaan keberkesanan, majoriti guru menjangkakan bahawa motivasi pelajar akan meningkat sekiranya gamifikasi diperkenalkan (JMP1–JMP2, $n=9$). Guru percaya bahawa pendekatan ini mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyeronokkan dan bermakna, di mana pelajar dapat terlibat secara langsung dalam aktiviti permainan berasaskan pembelajaran. Selain itu, mereka turut menyatakan bahawa gamifikasi dapat membantu memantapkan daya tumpuan dan keterlibatan pelajar dalam kelas (JMP4–JMP5).

Walaupun terdapat sebilangan kecil guru yang berpendapat tiada perubahan signifikan akan berlaku (JMP6, $n=1$), namun keseluruhan dapatan menunjukkan bahawa gamifikasi dilihat sebagai pendekatan berpotensi tinggi untuk memperkukuh PdP Balaghah dan meningkatkan hasil pembelajaran pelajar dalam konteks Kurikulum Bersepadu Dini.

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini memperlihatkan bahawa guru mengakui wujudnya pelbagai cabaran dalam pengajaran Balaghah, termasuk kesukaran isi kandungan, kekangan masa dan kekurangan bahan bantu mengajar yang sesuai. Dalam masa yang sama, mereka menyatakan sokongan yang tinggi terhadap keperluan gamifikasi sebagai strategi pembelajaran baharu yang dapat membantu pelajar memahami konsep Balaghah dengan lebih berkesan, interaktif dan menyeronokkan.

Oleh itu, analisis keperluan ini mengesahkan bahawa pembangunan gamifikasi PdP Balaghah amat wajar dilaksanakan sebagai satu inovasi pedagogi yang menyokong aspirasi Pembelajaran Abad ke-21 (PAK-21) serta selaras dengan hasrat Kementerian Pendidikan Malaysia dalam memperkasakan integrasi teknologi digital dalam KBD.

PERBINCANGAN

Hasil analisis temu bual menunjukkan beberapa isu utama dalam pelaksanaan PdPc mata pelajaran *Adab wa Balaghah*, terutamanya dari segi kekangan masa, bahan bantu mengajar yang terbatas, dan tahap kefahaman pelajar terhadap konsep retorik Arab yang bersifat abstrak. Dapatan ini memperlihatkan keperluan mendesak untuk membangunkan pendekatan baharu yang dapat menjadikan PdPc lebih menyeronokkan dan mudah diakses oleh pelajar, khususnya melalui pendekatan gamifikasi.

Isu Pengajaran Balaghah dan Keperluan Pendekatan Interaktif

Isu pengajaran yang dikenal pasti, seperti masa PdPc yang terhad dan kandungan yang padat, membuktikan bahawa guru menghadapi cabaran untuk mengimbangi antara pengajaran teori dan aplikasi konsep Balaghah. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Nasimah et al. (2023) bahawa subjek Balaghah menuntut pelajar untuk memahami bahasa Arab pada aras tinggi — iaitu aras kognitif analisis dan penilaian. Namun, pelajar yang berada pada tahap sederhana dari segi penguasaan bahasa akan sukar menghayati unsur *bayān* dan *ma'ānī* tanpa bantuan media visual atau pendekatan kontekstual.

Kekangan ini turut dikaitkan dengan kekurangan bahan bantu mengajar yang bersifat maujud dan interaktif. Dalam konteks ini, pendekatan gamifikasi dapat memainkan peranan penting sebagai alternatif pengajaran berasaskan pengalaman (*experiential learning*). Seperti yang dijelaskan oleh Kolb (2015), pelajar belajar dengan lebih berkesan apabila mereka dapat berinteraksi secara aktif dengan kandungan pembelajaran. Maka, penggunaan elemen permainan seperti cabaran, ganjaran, dan visualisasi dapat membantu pelajar memahami konsep retorik Arab secara lebih konkrit dan menyeronokkan (Subhash & Cudney, 2018).

Gamifikasi Sebagai Pemangkin Motivasi dan Penglibatan Pelajar

Dapatan menunjukkan bahawa majoriti guru menyokong penerapan gamifikasi dalam PdPc *Adab wa Balaghah* kerana berpotensi meningkatkan motivasi pelajar. Elemen-elemen gamifikasi seperti lencana, markah, dan papan kedudukan dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang kompetitif dan kolaboratif pada masa yang sama (Deterding et al., 2011). Ini sejajar dengan teori motivasi sendiri (*Self-Determination Theory*, Deci & Ryan, 2000), yang menekankan bahawa pelajar akan lebih bermotivasi apabila mereka merasai autonomi, kecekapan, dan hubungan sosial dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi juga dapat memperkukuh motivasi intrinsik pelajar melalui pemberian maklum balas segera, penyelesaian masalah berbentuk cabaran, dan ganjaran atas pencapaian (Hamari et al., 2019). Dalam konteks PdPc Bahasa Arab, pendekatan ini dapat mengubah persepsi pelajar bahawa Balaghah adalah mata pelajaran yang sukar dan abstrak kepada satu pengalaman pembelajaran yang lebih menyeronokkan dan bermakna. Beberapa kajian berkaitan kesan gamifikasi terhadap motivasi pelajar telah dikenalpasti memberi impak yang besar kepada proses pengajaran dan pembelajaran (Furdu et al. 2017; Cahyani 2016;

Fairosnita & Kamarul Shukri 2015; Figueroa Flores 2015; Godwin-Jones 2014; Hamari et al. 2014; Herzig et al. 2013; Tanni & Amin Mahmoud 2012, Lee & Hammer 2011). Elemen motivasi amat penting dan saling berkait dengan teori pembelajaran. Tanpa motivasi, pembelajaran menjadi tidak bermakna dan permainan yang dihasilkan sukar untuk disesuaikan dengan kaedah latihan yang lain (Juzeleniene et. al 2014).

Potensi Gamifikasi dalam Konteks Kurikulum Bersepadu Dini (KBD)

Dapatan ini juga menunjukkan keserasian antara konsep gamifikasi dengan falsafah Kurikulum Bersepadu Dini, yang menekankan keseimbangan antara ilmu naqli dan aqli, serta penekanan terhadap pembangunan sahsiah dan kemahiran abad ke-21. Gamifikasi menyokong prinsip pembelajaran berpusatkan pelajar (*learner-centred learning*) dan berasaskan teknologi, yang selari dengan matlamat KBD untuk melahirkan pelajar yang mampu berfikir secara kritikal dan kreatif (Jabatan Agama Islam Selangor, 2019).

Selain itu, penerapan gamifikasi boleh memperkukuh dimensi *adab* dalam Balaghah melalui rekaan aktiviti yang bukan sahaja menilai kefahaman linguistik, tetapi juga menggalakkan penghayatan nilai dan keindahan bahasa al-Quran serta kesusasteraan Arab. Ini bermakna gamifikasi bukan sekadar alat hiburan, tetapi satu medium pedagogi yang boleh memupuk kecintaan terhadap ilmu bahasa dalam suasana pembelajaran yang beradab.

Cabaran Pelaksanaan Gamifikasi

Walaupun dapatan kajian menunjukkan penerimaan positif terhadap gamifikasi, beberapa cabaran turut dikenal pasti, antaranya kekangan capaian internet dan beban jadual akademik. Isu ini selari dengan beberapa dapatan yang menyatakan bahawa integrasi teknologi dalam PdPc di sekolah sering berdepan dengan pelbagai isu dan antaranya adalah infrastruktur digital (Geoffery et al., 2023) dan sokongan tenikal (Kee et.al, 2021) . Namun begitu, cabaran ini tidak menafikan potensi gamifikasi; sebaliknya, ia menunjukkan keperluan kepada model pelaksanaan yang bersifat hibrid — iaitu menggabungkan unsur permainan digital dan bukan digital (contohnya, *board games* berasaskan Balaghah atau kad interaktif).

Implikasi terhadap Reka Bentuk Pembangunan Gamifikasi Balaghah

Berdasarkan dapatan dan perbincangan ini, beberapa implikasi penting dapat dirumuskan bagi fasa reka bentuk pembangunan gamifikasi Balaghah:

1. Reka bentuk berasaskan teori motivasi – elemen ganjaran dan cabaran perlu disusun bagi merangsang motivasi intrinsik dan ekstrinsik pelajar.
2. Kandungan berasaskan konteks linguistik sebenar – permainan perlu menggunakan contoh teks Balaghah yang autentik dan sesuai dengan tahap pelajar.
3. Integrasi nilai adab dan estetika Islam – elemen permainan perlu menonjolkan nilai keindahan bahasa Arab dalam kerangka pembelajaran berakhlak.
4. Kebolegunaan dan kebolehcapaian tinggi – aplikasi perlu ringan dan boleh digunakan dalam keadaan capaian internet terhad.

Secara keseluruhan, hasil perbincangan menunjukkan bahawa penerapan gamifikasi dalam PdPc *Adab wa Balaghah* mempunyai potensi besar untuk mengatasi kekangan pedagogi sedia ada. Gamifikasi dapat mempertingkatkan minat, motivasi, dan tumpuan pelajar serta menjadikan proses pembelajaran lebih berkesan dan menyeronokkan. Pendekatan ini bukan sahaja sesuai dengan tuntutan pedagogi abad ke-21, tetapi juga seiring dengan falsafah Kurikulum Bersepadu Dini yang berteraskan keseimbangan antara ilmu dan nilai.

KESIMPULAN

Kajian ini telah mengenal pasti bahawa pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran (PdPc) *Adab wa Balaghah* dalam konteks Kurikulum Bersepadu Dini (KBD) berdepan dengan pelbagai cabaran yang signifikan. Antara isu utama yang dikenal pasti termasuk kekangan masa PdPc, pengisian kandungan yang padat, serta kekurangan bahan bantu mengajar yang bersifat interaktif dan kontekstual. Dapatan ini turut menunjukkan bahawa tahap kefahaman pelajar terhadap konsep *Balaghah* masih sederhana, manakala motivasi mereka terhadap mata pelajaran ini berada pada tahap yang rendah.

Walaupun bagaimanapun, dapatan juga memperlihatkan kesediaan dan keterbukaan guru-guru terhadap penerapan pendekatan gamifikasi dalam PdPc *Balaghah*. Majoriti responden percaya bahawa gamifikasi bukan sahaja dapat menarik minat pelajar, tetapi juga berpotensi meningkatkan tahap kefahaman dan penglibatan mereka dalam pembelajaran. Gamifikasi dilihat sebagai satu alternatif pedagogi yang selari dengan keperluan pendidikan abad ke-21, serta seiring dengan prinsip integrasi ilmu naqli dan aqli dalam KBD.

Oleh itu, dapat disimpulkan bahawa gamifikasi merupakan strategi pedagogi yang relevan untuk diaplikasikan dalam pengajaran *Adab wa Balaghah*, khususnya dalam membina suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyeronokkan, dan bermakna. Pembangunan gamifikasi berasaskan keperluan sebenar guru dan pelajar dapat memperkukuh PdPc serta mempertingkatkan kualiti pengajaran Bahasa Arab secara keseluruhannya.

Cadangan Kajian Lanjutan

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan, beberapa cadangan dikemukakan bagi memperkukuh pelaksanaan PdPc *Balaghah* melalui pendekatan gamifikasi:

1. **Pembangunan Model Gamifikasi Khusus untuk Balaghah.**
Suatu model reka bentuk gamifikasi perlu dibangunkan berdasarkan konstruk pedagogi Islam dan teori motivasi pembelajaran moden. Model ini harus menyeimbangkan antara elemen permainan seperti cabaran, ganjaran, dan tahap. dengan nilai estetika serta keindahan bahasa yang menjadi asas ilmu *Balaghah*.
2. **Latihan dan Pembangunan Profesional Guru.**
Guru-guru Bahasa Arab perlu diberikan latihan sistematik dalam bidang *instructional design* dan penggunaan gamifikasi supaya mereka mampu membangunkan serta mengadaptasi alat bantu digital mengikut keperluan PdPc masing-masing
3. **Pembangunan Infrastruktur dan Sokongan Teknologi.**
Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) disaran memperkukuh infrastruktur digital di sekolah agama, termasuk capaian internet dan kemudahan peranti mudah alih, bagi memastikan pelaksanaan gamifikasi berjalan lancar.
4. **Kajian Lanjutan Berasaskan Reka Bentuk Pembangunan (Design and Development Research, DDR).**
Penyelidikan lanjutan wajar dilaksanakan menggunakan pendekatan DDR bagi mereka bentuk, membina, dan menilai keberkesanan aplikasi gamifikasi *Adab wa Balaghah*. Pendekatan ini akan menghasilkan produk yang sahih secara empirikal dan dapat dimanfaatkan oleh pelbagai institusi pendidikan Islam.
5. **Integrasi Nilai dan Adab dalam Gamifikasi.**
Walaupun gamifikasi menekankan aspek keseronokan dan interaktiviti, elemen nilai dan adab perlu diintegrasikan dalam reka bentuk permainan bagi memastikan aplikasi ini selaras dengan falsafah pendidikan Islam dan matlamat KBD.

Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini membuktikan bahawa gamifikasi mempunyai potensi besar untuk merevolusikan pengajaran dan pembelajaran *Adab wa Balaghah* di sekolah menengah agama. Ia bukan sahaja menjadikan PdPc lebih menarik, malah memperkukuh pemahaman pelajar terhadap struktur dan keindahan bahasa Arab secara menyeluruh. Kajian ini diharapkan dapat menjadi asas kepada pembangunan aplikasi gamifikasi tempatan yang berteraskan kurikulum dini, sekaligus menyumbang kepada usaha

Kementerian Pendidikan Malaysia dalam memperkasa pendidikan Islam dan memperluas amalan pembelajaran abad ke-21.

PENGHARGAAN

Penyelidik merakamkan setinggi-tinggi penghargaan kepada Universiti Sains Islam Malaysia yang telah memberi peluang untuk menjalankan penyelidikan melalui dana Geran Penyelidikan dengan kod penyelidikan PPPI/FPBU/0119/051000/16319.

RUJUKAN

- Abdul Hakim, A., & Mustafa, O. (2016). A prolonged dilemma: Traditional curriculum of Arabic rhetoric (balaghah) in Malaysia. *The Social Sciences*, 11(6), 1008-1014.
- Azhar, M. (2007). Menterjemah budaya retorika Melayu melalui pelaksanaan pengajaran ilmu balaghah Arab dalam kalangan pelajar Melayu. dalam Prosiding Persidangan Penterjemahan Antarabangsa ke-11, 311-326.
- Cahyani, A. D. 2016. Gamification Approach to Enhance Students Engagement in Studying Language course. *MATEC Web of Conferences*, 58, 03006. doi:10.1051/mateconf/20165803006
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Fairosnita Ibrahim & Kamarul Shukri Mat Teh. 2015. Pengaruh Permainan Bahasa Terhadap Motivasi Murid Sekolah Rendah Dalam Pembelajaran Perbendaharaan Kata Bahasa Arab. *Tinta Artikulasi Membina Ummah*, 1 (2): 41– 50.
- Furdu, I., Tomozei, C. & Kose, U. 2017. Pros and Cons Gamification and Gaming in Classroom. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 8(2): 56-62. Retrieved from <https://www.edusoft/brain/index/article/view>.
- Geoffery F. C. Lim, Norshamshizar Abdul Jalil, Dayang Suraya Awang Hidup & Marlissa Omar. (2023). Pengintegrasian Teknologi dalam Pendidikan: Cabaran Guru. *International Journal of Modern Languages and Applied Linguistics*, vol. 8 (1): 49-67
- Godwin-Jones, R. 2014. Games In Language Learning: Opportunities And Challenges. *Language Learning & Technology*, 18 (182): 9–19. Retrieved from <http://llt.msu.edu/issues/june2014/emerging.pdf>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Herzig, P., Jugel, K., Momm, C., Ameling, M. & Schill, A. 2013. GaML - A modeling language for gamification. *Proceedings - 2013 IEEE/ACM 6th International Conference on Utility and Cloud Computing*, UCC 2013, hlm. 494–499. doi:10.1109/UCC.2013.96
- Jabatan Agama Islam Selangor. (2019). *Dokumen Standard Kurikulum Bersepadu Dini (KBD)*. Shah Alam: JAIS.
- Kee, T. P., Hashim, H. & Sulaiman, N. A. (2021). The Use of Technology in Teaching of Writing Among Malaysian ESL Secondary Schools. *Arab World English Journal (AWEJ) Special Issue on CALL Number 7*. July 2021
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development (2nd ed.)*. Pearson Education.
- Lee, J. & Hammer, J. 2011. Gamification in Education: What , How , Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15 (2): 1–5. doi:10.1081/E-ELIS3-120043942
- Mohamad Syukri, A. R., Muhammad Daoh, Muhammad Redzaudin, G., & Mohd Rufian, I. (2018). Pendekatan pengajaran ilmu balaghah di institusi pengajian tinggi awam

- Malaysia. International Journal of Education, *Psychology and Counselling*. 3 (14). June, 48-58.
- Nasimah Abdullah, Saifulah Samsudin, Lubna Abdul Rahman, Ahmad Nazeer Zainal Abidin dan Muhammad Adham Hambali. (2023). Analisis Keperluan Pelajar Terhadap Penggunaan Teknologi dalam Memahami Terjemahan Kinayah al-Quran kepada Bahasa Melayu. *e-Jurnal Penyelidikan dan Inovasi*, vol. 10 (2): pp 65-84.
- Othman, A. J., Norzan, N., Darusalam, G., & Siraj, S. (2011). Cabaran guru program LINUS dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa. *Masalah Pendidikan*, 34, 37-51.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
- Tanni, Z. A & Amin Mahmoud, A.A. 2012. Using Games to Promote Students ' Motivation towards Learning English Ahmed Awad Amin Mahmoud. *AlQuds Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies*, Vol.2, 5:12-33.